

UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES  
“TRABAJO DE GRADO”

Guion cinematográfico adaptado del videojuego *The Legend of Zelda: Majora's Mask*

Pacheco Hernández, Francisco Javier

Tutor:

Pellegrino, Francisco

Caracas, septiembre de 2013

# Formato G:

## *Planilla de evaluación*

Fecha: \_\_\_\_\_

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

En nuestro carácter de Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado:

---

---

---

dejamos constancia de que una vez revisado y sometido éste a presentación y evaluación, se le otorga la siguiente calificación:

**Calificación Final:** En números \_\_\_\_\_ En letras: \_\_\_\_\_

Observaciones \_\_\_\_\_

---

---

---

---

Nombre:

---

---

---

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

Firma:

---

---

---

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

## AGRADECIMIENTOS

Sin lugar a dudas, mi primer agradecimiento va para mi familia. Sin mi familia, yo ni siquiera hubiese podido seguir estudiando. Gracias por estar siempre conmigo, sobre todo en las adversidades cuando más los necesité.

A mi mamá, si no fuese por lo insistente y testaruda que es, muchas de mis tareas nunca las hubiese completado. Gracias por ponerme el uniforme dormido cuando estaba en el colegio y por las empanadas en la lonchera envueltas en servilleta y papel aluminio. Una madre que regaña y consiente por igual a su hijo es una madre exitosa, y mi mamá es la mejor en ambas cosas.

A mi papá, quien ha dedicado su vida trabajando para sus seres queridos, y desde que nací, siempre he sido su prioridad. A pesar de los altibajos, lo quiero muchísimo y sin su apoyo no habría entrado en la UCAB, solo por mencionar uno de los hitos en mi vida que le agradeceré eternamente. Mil gracias, papá

A mi abuela paterna, la única que tengo que viva y que espero le queden aún muchísimos años más de vida para verme ejercer mi carrera y hacerla sentir orgullosa. Lo fastidiosa es lo que más le agradezco, siempre logró que hiciera las cosas, así yo refunfuñara. Gracias por ser la abuela más consentidora del mundo y por apoyarme de primera mano en toda mi época universitaria.

A mi tía Tammy, una de las mujeres más fuertes y admirables en mi vida. Gracias a sus sabios consejos y por enseñarme a siempre resolver, a no rendirme y a dejar a un lado la negatividad en las peores situaciones. Su apoyo incondicional a lo que hago y su orgullo por mí los siento también por ella. Llevamos el apellido Pacheco en alto.

A mis tías maternas Magaly, Marisol, Lisbeth y Omaira, por siempre estar pendientes de mí y de mi vida como caraqueño desde que dejé mi ciudad natal, Maracay, para perseguir mi sueño universitario. Siempre tendrán un lugar especial en mi corazón.

A mis amigos, quienes tengo la fortuna de aún conservar. Mención especial para Daniel, Luis Alejandro, Rebeca, Víctor, Gabriela Benazar, Yecelis, Marco Aurelio, Yamir... Si se me escapa alguien, tiene derecho a reclamarme. Los quiero mucho, mucho y gracias por los mejores años de mi vida en la universidad con ustedes. Nunca los voy a olvidar y estoy

seguro de que nunca perderemos lo que tenemos: una hermosa amistad nacida en la mejor época de nuestras vidas.

A los que ya no son mis amigos, personas que hoy en día no forman parte de mi vida por diversas razones, pero cuando estuvieron a mi lado, dejaron su huella en mí. Aprendí mucho de ustedes y les agradezco sus aportes a mi vida.

A mi padrino Lino Pérez, quien en vida fue como un padre para mí. Siempre con las palabras adecuadas para mí y con la mejor comida siempre esperándome en su casa. En mi memoria aún vive y lo recuerdo como la persona alegre y preocupada por los demás que fue.

A mi padrino Omar, también como otro padre para mí. Gracias también por tener buenos consejos a la mano y estar dispuesto a ayudarme y ayudar a mi mamá en tiempos difíciles.

A mi madrina Mercedes, porque definitivamente mi mamá escogió personas de calidad humana inmejorable para bautizarme. Su alegría y sus palabras de aliento están siempre en mis pensamientos aunque casi no la vea.

A mis amigos del liceo Instituto Los Próceres en Maracay, los que aún conservo: Grisbel, Vivian, Alejandro, Andrés... Hermosas amistades que espero nunca perder y que siempre me recibieron con el mismo cariño de siempre cuando me mudé a Caracas. Gracias, muchas gracias.

A mi tutor Francisco Pellegrino, sobre todo por inspirarme a hacer este trabajo de grado y a tener claros mis sueños de alguna vez cineasta luego de ver su electiva, Cine de Ciencia Ficción.

A la profesora María Soledad Hernández, una de las tres mejores profesoras que tuve en la UCAB. Lograr que me interesara la historia de Venezuela era una tarea que ningún profesor logró en mi vida como estudiante hasta que llegué a ella. El conocimiento que adquirí con ella lo considero invaluable y por eso merece estar aquí en estos agradecimientos.

A las profesoras Rebeca Vaisberg e Yraida Sánchez, porque, para ponerlo simple, me enseñaron a escribir. Las considero mis mentoras tempranas en la universidad y despertaron mi pasión por la carrera en los momentos justo cuando no estaba seguro de continuar.

Al resto de mis amigos y familiares que me apoyaron de alguna manera u otra en todos estos años, gracias, muchísimas gracias.

# ÍNDICE GENERAL

<b>Agradecimientos</b> .....	iii
<b>Índice General</b> .....	v
<b>Índice de anexos</b> .....	vii
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	8
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	10
<b>CAPÍTULO I: <i>THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK</i> (2000)</b> .....	10
I.1 Los videojuegos que cuentan historias: el lenguaje del videojuego.....	10
I.2 Sinopsis y trama central.....	13
I.3 Impacto cultural.....	14
<b>CAPÍTULO II: EL PROCESO DE ADAPTACIÓN</b> .....	16
II.1 De la literatura al cine: los orígenes de la adaptación.....	16
II.2 Videojuegos en la pantalla grande.....	18
<b>CAPÍTULO III: EL VIAJE DEL HÉROE EN EL GUION CINEMATOGRAFICO</b> .....	21
III.1 El lenguaje cinematográfico.....	21
III.2 El paradigma de Syd Field y el viaje del héroe de Christopher Vogler.....	23
<b>MARCO METODOLÓGICO</b> .....	27
1. Problema.....	27
2. Justificación.....	28
3. Delimitación.....	28
4. Objetivos.....	29
4.1 Objetivo general.....	29
4.2 Objetivos específicos.....	29

5. Tipo y diseño de investigación.....	29
6. Modalidad.....	29
<b>LA LEYENDA DE ZELDA: MÁSCARA DE MAJORA.....</b>	<b>30</b>
1. Sinopsis.....	30
2. Personajes.....	30
2.1 Personajes principales.....	30
2.2 Personajes secundarios.....	31
3. Elementos adaptados.....	33
4. Guion: La Leyenda de Zelda: Máscara de Majora.....	37
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>89</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>91</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>94</b>

## ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO A: logotipo del videojuego.....	94
ANEXO B: arte oficial de <i>The Legend of Zelda: Majora's Mask</i> por Nintendo.....	94
ANEXO C: Máscara de Majora.....	95
ANEXO D: forma real de Majora en el interior de la luna.....	95
ANEXO E: Skull Kid sin la máscara.....	96
ANEXO F: Deku Link.....	96
ANEXO G: Goron Link.....	97
ANEXO H: Zora Link.....	97
ANEXO I: mapa original de Termina en el videojuego.....	98

## INTRODUCCIÓN

Los videojuegos fueron un tema tabú para los medios *mainstream* hasta finales de la década de 1990. Los medios de comunicación consideraban que los videojuegos eran una moda, y que como toda moda eventualmente iba a pasar. Mientras esa “moda” existía, se tejieron sucesos terribles alrededor del uso de videojuegos, como asesinatos, problemas psicomotores en los niños, adultos embrutecidos, sentido de la vista dañado, entre otras leyendas urbanas.

Cuando ya el siglo XXI estaba tocando la puerta, algunos académicos decidieron investigar por qué la “moda” del videojuego estaba más vigente que nunca. Finalmente, la opinión pública se colocó del lado correcto: el videojuego es más que una moda, es un medio de expresión y entretenimiento, así que está aquí para quedarse.

Decir que el videojuego es tan solo un medio de entretenimiento es subestimar. Desde la Revolución Industrial, los avances tecnológicos que no han parado de surgir han cambiado para siempre la vida del ser humano, con sus consecuencias positivas y negativas. Los videojuegos forman parte de este avance tecnológico y, aunque nació como algo tan simple como dos palitos rebotando una pelotita en un fondo negro en la pantalla del televisor, pronto demostraría que evolucionaría en un medio que hoy en día es considerado un arte, como la pintura, la literatura o... el cine.

Las diferentes expresiones artísticas que ha desarrollado el hombre a lo largo de la historia, en su mayoría, guardan relación entre sí. Cada arte tiene sus códigos, su lenguaje y su proceso de decodificación.

Pero, ¿qué pasa cuando se quiere llevar un mensaje de un medio artístico a otro? Tal y como se plantea en este trabajo, ese deseo se transforma en un proceso llamado adaptación.

Cuando nació el cine a principios del siglo XX, las primeras historias eran adaptaciones de novelas famosas de aquel entonces, como las de Julio Verne o H. G. Wells o incluso Lewis Carroll. Los guiones originales mantienen al cine vibrante y fresco, pero las adaptaciones tienen siempre ese sabor especial y ese factor de curiosidad por saber cómo será el producto final en comparación con la obra original.

Aunque con *Tron* (Steven Liesberger, 1982) se podría hablar de una película basada en un videojuego, no fue sino hasta la década de 1990 cuando las adaptaciones de videojuegos a películas comenzaron a hacerse comunes.

El factor que más influyó en esta relación entre 1990 y el mayor número de adaptaciones de videojuegos al cine fue sin duda el cambio que experimentaron los videojuegos: pasaron de ser dispositivos simples de entretenimiento a ser medios donde también se podía contar historias.

Cada vez más videojuegos salían al mercado y atrapaban a los consumidores con sus atractivas premisas que, unidas a un buen modo de juego que resultara entretenido, controles adecuados y suficiente calidad visual en sintonía con la tecnología de la época, obligaban casi a una compra inmediata.

No es arriesgado opinar que quizás el cine influyó en los videojuegos. Al fin y al cabo, la sinergia de las artes es un hecho comprobado, entre ellas se complementan y toman inspiración unas de las otras. No hay que extrañarse cuando famosos diseñadores de videojuegos como Shigeru Miyamoto, creador de *Super Mario Bros.* y de, ni más ni menos, *The Legend of Zelda*, dicen en entrevistas y públicamente que se inspiraron en sus películas o novelas favoritas para crear videojuegos.

*The Legend of Zelda*, al ser una franquicia de videojuegos inspirada en aventuras como Robin Hood y Peter Pan, siempre ha estado esperando por esa adaptación al cine o a la literatura que casi pareciera desear. Shigeru Miyamoto creó un universo vasto de personajes, historias, aventuras y objetos mágicos en una sola franquicia, quizás con visión de futuro sobre la diversificación de su producto.

A continuación, en este trabajo de grado se espera lograr una adaptación de uno de los juegos que pertenecen al universo de *The Legend of Zelda*. Llevar la historia de la máscara de Majora al cine debe empezar con la elaboración del guion literario que sirve de cimiento para la producción cinematográfica. *The Legend of Zelda: Majora's Mask* es una aventura que siempre está esperando por suceder.

## MARCO TEÓRICO

### CAPÍTULO I: *THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK*

(2000)

#### I.1 *Los videojuegos que cuentan historias: el lenguaje del videojuego*

La necesidad del ser humano de contar historias existe desde tiempos prehistóricos. Desde las pinturas rupestres en las paredes de las cavernas hasta los papiros y murales en el Antiguo Egipto; desde los poemas épicos griegos hasta las grandes novelas del siglo de oro español. Los medios que el hombre ha usado para contar historias han variado durante milenios, junto a la creación de nuevas tecnologías y medios para expresarse.

El videojuego nació a mediados de la década de 1960 en EEUU como una simple distracción en las fuerzas armadas. No fue un medio de entretenimiento popular sino hasta 1972, cuando el videojuego *Pong* se volvió una sensación en la cultura popular norteamericana (y posteriormente mundial) con una simple premisa: un juego de tenis en dos dimensiones. Sin historia que contar y sin conflicto que resolver. Tal como lo indica Kent (2001) citando a Eddie Adlum, “En 1972, Nolan Bushnell, un inteligente ingeniero electrónico, adaptó (...) un juego de ping-pong para televisión en uno para una máquina de monedas. Como el mundo ya lo sabe, lo llamó *Pong*” (p.37).

En *Pong* no importa seguir una historia pues esta no existe. Simplemente hay que hacer puntos desviando una bola en una pantalla negra usando una barra que se mueve de arriba hacia abajo (y viceversa). Para la década de 1970, contar historias por medio de videojuegos aún es algo que los desarrolladores no consideraban importante. Lo único importante es lograr que un videojuego fuese entretenido con un modo de juego que permitiera dicho entretenimiento. Contar una historia a través del videojuego es algo impensable hasta que algo parecido a un videojuego con historia apareció en 1985 cuando la compañía japonesa de videojuegos y entretenimiento, Nintendo, lanzó al mercado *Super Mario Bros.*

En una reseña sobre *Super Mario Bros.*, Gerstmann (2007, para.2) dice “aunque Mario ha salvado mujeres antes, *Super Mario Bros.* Fue el juego que estableció la princesa que

Mario debe salvar, así como al malvado Bowser, la loca tortuga/dragón que ha servido como el némesis de Mario por años”. La premisa del juego es simple: Bowser rapta a la princesa Peach y Mario debe ir a salvarla. Mario debe pasar por decenas de niveles en un mundo colorido y lleno de peligros y obstáculos hasta llegar al castillo donde Bowser lo espera para una batalla final. La historia es bastante simple y sin muchos detalles, solo una excusa para justificar el modo de juego encasillado en el género llamado “juegos de plataforma”.

En 1986 sale el primer videojuego de la saga a la que pertenece el videojuego protagonista de este trabajo de grado: *The Legend of Zelda*. Nintendo saca a la venta *The Legend of Zelda* para su consola Nintendo Entertainment System (NES) de la mano de su creador, Shigeru Miyamoto. Por primera vez un videojuego cuenta con una historia un poco más elaborada para justificar el modo de juego: Un reino llamado Hyrule cae en el caos luego de la invasión de un ejército comandado por Ganon, el Príncipe de la Oscuridad, y el robo de la Trifuerza del Poder: una de las tres partes de un artefacto mágico poderoso que mantiene el equilibrio en el reino. Para que Ganon no obtuviese la Trifuerza de la Sabiduría, la Princesa Zelda la rompe en ocho fragmentos y encarga a su guardiana, Impa, para que consiga a alguien con el coraje suficiente para salvar al reino. Impa comienza la búsqueda y es atacada por los súbditos de Ganon, pero afortunadamente la rescata un joven guerrero llamado Link. Después de escuchar las plegarias de Impa, Link decide embarcarse en la aventura de rescatar a la Princesa Zelda y recolectar todos los fragmentos de la Trifuerza de la Sabiduría para vencer a Ganon y salvar al reino (1986, Nintendo, p.3-4).

El desarrollo del juego resulta en un juego de aventura, donde el jugador toma el rol de Link y debe derrotar diversos enemigos, explorar una gran variedad de escenarios para finalmente llegar a la confrontación definitiva con el villano Ganon. A partir de *The Legend of Zelda* se empiezan a notar elementos clásicos de la narrativa aplicados en un nuevo medio para justificar algo, en este caso, el progreso de un videojuego.

Sin embargo, Jenkins (2002, para.1) afirma que “la relación entre juegos e historia sigue siendo una pregunta divisiva entre jugadores, diseñadores y académicos”. Los videojuegos poseen su propio lenguaje que tiene que ser comprendido para luego determinar si un videojuego cuenta una historia o no y de qué manera lo hace.

Jenkins sugiere que analicemos los videojuegos “menos como historias y más como espacios llenos de posibilidades narrativas” (2002, para.2), lo que indica que el videojuego se debe ver como un medio con lenguaje propio y evitar comparaciones o intentos de relacionarlo directamente con otros medios artísticos ligados a la narrativa, como la literatura o el cine.

La principal característica del lenguaje del videojuego está en la interactividad. El videojuego es controlado por un jugador humano por medio de controles, ya sea con controles especializados en consolas o con teclado y/o ratón en computadoras. El jugador es quien determina con sus acciones lo que pasa en el videojuego. Sobre esto hace referencia el diseñador y productor de videojuegos Tadhg Kelly cuando se refiere a la diferencia entre la narrativa linear clásica y la narrativa interactiva que presentan los videojuegos.

Kelly compara la narrativa linear con una estructura como la torre Eiffel mientras que la narrativa interactiva de los videojuegos la compara con un montón de ladrillos: “lo que hace historia a una historia no son los ladrillos. Es la manera en la que los ladrillos son acomodados en una estructura específica que importa más que la suma de sus partes” (Kelly, 2011, para.7).

No todo en el lenguaje del videojuego está en contra de lo que se considera la manera clásica de contar historias. Kelly (2011) enumera tres elementos que la escritura de historias en videojuegos hace bien:

1. Establecer personajes: un personaje de videojuego es un arma potente en la representación de un mundo.
2. Contribuir a numina: descubrir numina es una recompensa en y para sí misma porque muestra que en un juego hay mucho más que solo acciones.
3. Asignación de tareas: una parte importante de establecer las dinámicas del juego y preparar el terreno para nuevas e interesantes tareas es establecer que el mundo en el juego cambia (para.20, 27, 31).

Finalmente, Kelly (2011) establece cómo debe ejecutarse el lenguaje del videojuego a través de este: *cut scenes* o escenas cinemáticas dentro del juego, pergaminos o textos

dentro del juego que ayuden al desarrollo de la historia, interfaz del usuario, diálogos entre personajes y por último, incidentales o personajes/acciones secundarios(as).

*The Legend of Zelda: Majora's Mask* entra perfectamente en estos parámetros que Kelly establece como los necesarios para dar un sentido de historia a un videojuego.

## **I.2 Sinopsis y trama central**

Extraída directamente de la página web de la franquicia:

Resuelve el misterio de la Máscara de Majora y detén a la luna antes de que se estrelle contra Termina. Lanzado en un mundo paralelo por las acciones malvadas de un Skull Kid poseído, Link encuentra una tierra en grave peligro. El oscuro poder de una reliquia llamada Máscara de Majora ha causado caos entre los ciudadanos de Termina, pero su problema más urgente es una luna suicida que se dirige directamente hacia el mundo. Link tiene solo 72 horas para encontrar una manera de detener su descenso (Nintendo, 2000).

*The Legend of Zelda: Majora's Mask* es la secuela del aclamado videojuego *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* que salió para la consola Nintendo 64 en el año 1998. Dos años después, Nintendo EAD apresuró el lanzamiento de la secuela para aprovechar la nueva popularidad de la franquicia luego del éxito de *Ocarina of Time*.

En *The Legend of Zelda: Majora's Mask* la acción se desarrolla en una dimensión paralela a Hyrule, el lugar de origen del héroe protagonista, llamada Termina. En Termina la mayoría de los humanos habitan un pueblo enorme llamado Pueblo Reloj, ubicado en el centro de la región. Es un pueblo amurallado debido a las criaturas salvajes y agresivas que viven en las Praderas de Termina, fuera de los límites del pueblo. Pueblo Reloj está dividido en cuatro grandes áreas (norte, sur, este y oeste) y en una pequeña área por donde pasa un riachuelo que los habitantes usan para lavar ropa. Tiene una gran torre en el centro, la Torre del Reloj. Es el orgullo de los ciudadanos. Cada año durante el Carnaval del Tiempo, la Torre del Reloj se abre y forma una gran plataforma en la cima, donde los habitantes van a celebrar.

El Carnaval del Tiempo es una festividad que los habitantes de Pueblo Reloj celebran cada año en honor a los Cuatro Gigantes, las deidades protectoras de Termina. Cuando Link aparece en Termina, llega a Pueblo Reloj tres días antes del comienzo del Carnaval del Tiempo. El ciclo de tres días coincide con la caída de la luna que está en el cielo, lo que hace que la tarea de Link tenga una carga extra de responsabilidad.

En el mapa de Termina que se ve en el videojuego se muestran las cuatro subregiones que conforman Termina: Pantanos del Sur al sur y sureste, Montaña Nevada al norte, Gran Bahía al oeste y Cañón Ikana al este. Se accede a todas estas subregiones pasando por las Praderas de Termina.

En el videojuego, Link debe despertar a los Cuatro Gigantes que duermen en templos ubicados en cada subregión de Termina para detener la luna. Sin embargo, el proceso no es sencillo para el héroe, pues además de sobrevivir a los peligros de cada templo y resolver decenas de rompecabezas, Link debe salvar el destino de las razas que cuidan cada uno de los templos: los Deku en el sur, los Goron en el norte, los Zora en el oeste y los habitantes de Ikana en el este.

El modo de juego es sencillo y repite los controles e interfaz de su predecesor, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* que también salió para la consola Nintendo 64. Los gráficos fueron mejorados gracias a una expansión de memoria que sacó al mercado la compañía Nintendo para la consola, lo que permitía gráficos más suavizados y reducción de molestias durante la experiencia.

El manejo de objetos y armas esenciales para completar el juego es a través de un menú principal que se puede abrir en cualquier momento durante el videojuego. Para *Majora's Mask* regresa la mecánica de aprender canciones en la Ocarina del Tiempo para activar mecanismos en el juego que ayudan a Link en su aventura. A las canciones en la ocarina se suman canciones específicas para los instrumentos que usa cada una de las razas sagradas en las que Link se convierte mediante el uso de máscaras mágicas.

### ***1.3 Impacto cultural***

*The Legend of Zelda: Majora's Mask* es un videojuego que no experimentó el mismo éxito que su predecesor en el Nintendo 64, *Ocarina of Time*. Las capacidades gráficas del Nintendo 64 eran muy limitadas y con *Ocarina of Time*, la crítica había considerado que

Nintendo aprovechó ya el máximo de lo que la consola de 64 bits tenía para ofrecer. Sin embargo, como dice Bogda (2011), “algo sucedió. El juego vivió. Hoy, muchos los alaban como uno de los mejores juegos jamás hechos” (para.2).

*Majora's Mask* está más vigente hoy en día que en el año 2000, cuando el videojuego vio la luz en el mercado. Actualmente existen desde cuentos escritos por seguidores del juego para llenar vacíos narrativos o simplemente expandir el universo del juego, hasta elaboradas historias de terror sobre un mítico cartucho embrujado de *Majora's Mask* que aún mantiene estatus viral en la internet.

La vigencia de *Majora's Mask* la describe Bogda (2011):

El juego deja a jugadores con miles de preguntas, y la mayoría han quedado sin respuesta. Pero las propias respuestas no son la fuente de la intriga. Es el misterio. Tal curiosidad con la Máscara de Majora tiene sus raíces en la psique individual de cada jugador. Es un juego que se niega a ser ignorado o dejar ir (para.3).

El desarrollo del videojuego llama la atención por cómo se aleja de la fórmula que Nintendo había aplicado hasta ese momento en los videojuegos de la franquicia *The Legend of Zelda*. La fórmula común desde el original *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1985) hasta *Ocarina of Time* (Nintendo, 1998) era la de rescatar a Zelda, vencer a Ganon (o a un sirviente de Ganon) y usar a la Trifuerza como objeto que mantiene el equilibrio del reino de Hyrule donde se desarrollan casi todos los juegos. *Majora's Mask* rompe con esta fórmula, mostrándonos al héroe Link embarcado en una búsqueda completamente desligada al reino de Hyrule que lo lleva a accidentalmente caer en la dimensión paralela de Termina. A diferencia de los juegos anteriores, aquí Link intenta salvar a Termina porque no le queda otra alternativa: si la luna cae sobre Termina, todos mueren, incluyendo él, lo cual acabaría con la búsqueda por la que abandonó la seguridad de Hyrule. La historia del juego se va tornando cada vez más oscura y retorcida a medida que el jugador va descubriendo los elementos que los desarrolladores de Nintendo agregaron al videojuego para darle el toque diferente y que no luciera como *Ocarina of Time 2*.

*Majora's Mask* explora temas que ningún otro videojuego en la franquicia había explorado antes. Un análisis del mensaje de *Majora's Mask* dice que este juego trata temas que van

desde el repudio y el desafío hacia los dioses, pasando por las etapas del luto, hasta el uso de las máscaras como metáfora de cómo el ser humano oculta sus inseguridades y asume diversas personalidades para llevar el día a día (Merill, 2008). El tono oscuro de estos temas con relación al tono más ligero de temas como la princesa en apuros y el valor de la amistad explorados en juegos anteriores hacen que *Majora's Mask* resalte como un videojuego que aún vive y vivirá en el tiempo por haber estado adelantado a su época.

## **CAPÍTULO II: EL PROCESO DE ADAPTACIÓN**

Desde el nacimiento del cine a principios del siglo XX, la fascinación por llevar a la pantalla grande obras literarias que han dejado una huella en la cultura popular se arraigó en la mente de muchos aspirantes a cineastas. Ya sea por la novedad que ofrecía el nuevo medio de expresión artística, o por la curiosidad de traducir en imágenes reales lo que los lectores se imaginaban al leer una novela.

Cuando los primeros teóricos del cine establecieron los códigos del lenguaje cinematográfico, se notaron mejor las diferencias con el lenguaje literario, ergo, la dificultad de llevar al cine una obra literaria manteniendo absoluta fidelidad.

Más adelante con la creación de otros medios audiovisuales, cada uno con su lenguaje propio, el interés por llevar al cine otros medios, y hasta productos, crecería: desde juguetes hasta videojuegos, desde cuentos cortos hasta obras de teatro. Cada una de estas ideas debía pasar por un proceso analítico y minucioso llamado adaptación.

### ***II.1 De la literatura al cine: los orígenes de la adaptación***

A principios del siglo XX, cuando el cine comenzó su vida como arte audiovisual, la mayoría de las producciones eran de carácter teatral y, sin querer, documental. Las películas de los Lumière eran simplemente escenas de la cotidianidad o escenas cómicas con clara influencia en el teatro. No tenían una estructura narrativa ni intentaban contar una historia, eran producciones que solamente estaban hechas para mostrar la novedad de proyectar imágenes sobre una pantalla.

Cuando algunos cineastas decidieron contar historias a través del cine, no extrañó que usaran como base obras literarias, cuentos cortos, obras de teatro o incluso poemas (Frago Pérez, 2005, para.1). Georges Méliès fue uno de los primeros cineastas más reconocidos por su originalidad al elaborar películas que tenían una estructura narrativa, como si fuesen libros, y contaban una historia de manera coherente usando imágenes.

La principal inspiración de Méliès para sus películas fueron los libros fantásticos. Su producción más famosa, *El viaje a la luna*, estaba inspirada por los libros de ciencia ficción de H. G. Wells y Julio Verne. Otros cineastas también comenzaron a inspirarse en obras literarias para sus producciones cinematográficas. Frago Pérez (2005) menciona algunos como David Griffith, cineasta norteamericano, quien basó su película más taquillera y famosa, *El nacimiento de una nación* (1915) en la novela *The Clansman*, de Thomas Dixon, jr. (1905).

Aunque las adaptaciones de obras literarias al cine se hicieron bastante comunes a lo largo del siglo XX, no faltaron los críticos a esta práctica que muchos consideraban negativa y hasta aberrante. Frago Pérez (2005) dice que en el siglo XX las películas hechas con guiones adaptados:

Se critican con frecuencia desde el modelo literario y en comparación con él. Los análisis centran la atención en el grado de fidelidad con que se ha adaptado una obra literaria al cine, y entresacan especialmente las omisiones, simplificaciones y cambios, habitualmente para desacreditar a la película (para.6).

Los primeros estudiosos de las adaptaciones, como Bluestone en su libro *Novels into films* (1957), suscribieron este tipo de críticas que menciona Frago Pérez. Bluestone (1975), sin embargo, criticó los presupuestos sobre los que se analizaban las películas adaptadas de novelas, principalmente la fidelidad de la película ante la novela. Su crítica se resumía a que los cambios son inevitables cuando se pasa de un medio lingüístico a un medio visual (En Rodríguez Martín, 2007, p.85).

Actualmente los estudios sobre adaptaciones no se enfocan tanto en la fidelidad de la película al libro, aunque no se debe rechazar la influencia de este tipo de análisis en los estudios contemporáneos. Rodríguez Martín (2007) concluye que las teorías actuales sobre

adaptación de libros al cine son las mejores para aproximarse a un estudio sobre las adaptaciones, ya que el argumento de la fidelidad y la superioridad de la obra original pierde importancia cuando entran en juego aspectos como los códigos diferentes en cada medio, la visión del autor versus la visión del cineasta, las diferencias en el lenguaje y la licencia artística (2007, p.91).

Las adaptaciones terminan siendo reinterpretaciones de la obra original, y eso de ninguna manera es algo que merece ser objeto de críticas negativas. La fidelidad de una película a la obra original en la que está basada no determina su calidad como producto audiovisual: la determina la visión del cineasta sobre la obra original, la impresión de su sello característico y la manera en la que comunica el mensaje que elaboró en el proceso de adaptación. Esto se debe a lo que existe en la reinterpretación según Frago Pérez (2005):

Partimos de que en la reinterpretación existe actividad dialógica. Es decir, asumimos que en el proceso de adaptación se establece un diálogo inconsciente entre un autor implícito (literario) y un lector real (cinematográfico), a propósito del mundo posible representado, y sobre su propio modo de entender las personas y las cosas del mundo en que viven (para.51).

En las adaptaciones, el cinematográfico no se despega de la obra original en el sentido de que debe estar consciente constantemente del intercambio de ideas y visiones que se pretenden representar en ambos medios (el lingüístico y el visual).

## ***II.2 Videojuegos en la pantalla grande***

Las adaptaciones de videojuegos al cine se pueden considerar una rama de las adaptaciones literarias. Estas adaptaciones se basan en los mismos presupuestos de las adaptaciones literarias, solo que los cineastas suelen tomarse mayores licencias artísticas a la hora de modelar la historia y los personajes del videojuego para hacer su debut en el cine.

La millonaria industria cinematográfica de Hollywood en Estados Unidos hasta ahora ha sido la única que le ha dado luz verde a los proyectos de cineastas que desean convertir un videojuego en una película. Los videojuegos que cuentan historias son, por naturaleza,

ambiciosos y llenos de elementos de fantasía y/o ciencia ficción, lo que se traduce en altos presupuestos para los estudios que deciden arriesgarse con estas adaptaciones.

Las películas basadas en videojuegos no tienen un alto grado de fidelidad hacia el videojuego original. Esto se debe principalmente a que los videojuegos están diseñados para contener elementos narrativos aislados que se conectan a medida que el jugador va avanzando en el juego con sus acciones manifestándose en un avatar: el personaje principal controlable. El resultado es que un videojuego con historia puede tomar de 6 hasta 120 horas para ser completado en su totalidad, ya que además de la historia principal, los videojuegos tienen subtramas en forma de *side quests*, aventuras paralelas que de una forma u otra complementan la aventura principal y le dan riqueza a la experiencia.

Trasladar todos estos códigos al lenguaje cinematográfico no resulta una experiencia fácil, por lo que los cineastas deciden generalmente tomar solo a los personajes, la premisa principal y de ahí elaborar un argumento que se adapte al formato cinematográfico o simplemente hacer una historia completamente nueva.

A continuación algunos ejemplos de películas adaptadas de videojuegos que gozaron de relevancia en la industria cinematográfica y que agradaron al público en general, fanáticos de videojuegos y complacieron a algunos críticos:

*Super Mario Bros.* (Annabel Jankel, Rocky Morton, 1993) no es el ejemplo más idóneo en cuanto a calidad, pero es una de las películas pioneras en las adaptaciones de videojuegos al cine y una de las más recordadas, para bien o para mal, por la fama de la franquicia en la está basada. En ella, los hermanos Mario y Luigi deben salvar a la princesa Peach de las garras de Bowser, pero todo con un giro: todo se desarrolla en el mundo real y no en el fantástico Reino Toadstool, como en el videojuego original de 1985.

*Mortal Kombat* (Paul Anderson, 1995) está basada en una popular franquicia de videojuegos de pelea, caracterizada por su violencia explícita y humor negro. La película trató de ser fiel, usó a los personajes principales del videojuego y adaptó la historia principal. Actualmente es considerada una película de culto por los fanáticos del videojuego.

*Lara Croft: Tomb Raider* (Simon West, 2001) utilizó únicamente al personaje principal, Lara Croft (encarnado por Angelina Jolie) y mostró a los espectadores una historia y universos completamente nuevos y distintos a los del videojuego. Un ejemplo de

adaptación libre donde West tomó el nombre de la franquicia de videojuegos, *Tomb Raider*, como referencia para construir una historia nueva.

*Resident Evil* (Paul Anderson, 2002) siguió el tipo de adaptación que empleó West en *Lara Croft: Tomb Raider*: tomó elementos esenciales del videojuego original y construyó una trama nueva con personajes nuevos. La protagonista Alice (Milla Jovovich) no apareció en el videojuego original, fue un personaje creado únicamente para la película que ya lleva cinco secuelas. La premisa de una ciudad arrasada por la epidemia de un virus que convirtió a toda la población en zombis se mantuvo, al igual que algunos de los personajes populares del videojuego aparecieron en papeles secundarios, como Claire y Chris Redfield.

*Silent Hill* (Christophe Gans, 2006) unió las premisas de dos de los videojuegos de la franquicia homónima para crear una historia nueva que tuviera sentido y coherencia en la narración. Una de las adaptaciones más populares en taquilla, *Silent Hill* rompió en parte la mala fama que arrastraban las películas basadas en videojuegos en Hollywood con su historia sobre una mujer que debe llevar a su hija a un pueblo misterioso para acabar con las pesadillas que atan sus destinos a ese lugar.

*Prince of Persia: the sands of time* (Mike Newell, 2010) tomó el legado de *Silent Hill* al unir las premisas de dos videojuegos de la trilogía en la que está basada la historia de esta película. Una buena recepción en taquilla y algo tibia con los críticos le otorgaron a esta adaptación una fama merecida y una mancha menos en el historial hollywoodense de películas basadas en videojuegos. La historia gira en torno al príncipe de Persia y un artefacto mágico que controla el tiempo mediante unas arenas para conquistar territorios y expandir el reino de su padre.

Los críticos de cine y la taquilla hacen concluir que las películas basadas en videojuegos tienen mejor recepción mientras más parecidos tenga con el videojuego original, tal como ocurrió con las adaptaciones literarias en el siglo XX. *Silent Hill* (2006) y *Prince of Persia: the sands of time* (2010) demostraron que, sin una fidelidad total con respecto al videojuego, se puede lograr una adaptación exitosa si la visión de los cineastas es la de reinterpretar la historia mediante diálogo metafórico con la obra original.

# CAPÍTULO III: EL VIAJE DEL HÉROE EN EL GUION CINEMATOGRAFICO

## III.1 *El lenguaje cinematográfico*

Cada expresión artística posee su propio lenguaje. La pintura usa las imágenes, el color, las texturas y los materiales como lenguaje; la literatura usa el idioma, los recursos literarios, los elementos narrativos. El cine, al ser también un arte, tiene un lenguaje específico por el cual los cineastas expresan su visión del mundo, sus ideas y su trabajo que, al final del día, es lo que una gran parte de los cineastas buscan en el mundo cinematográfico.

La construcción de un lenguaje no es algo que se da de la noche a la mañana. Desde el nacimiento del cine a finales del siglo XIX y en la primera década del siglo XX hasta la actualidad, el cine ha cambiado sus códigos y muchos componentes del lenguaje, agregando nuevos elementos y eliminando otros. No es algo que alguien decide arbitrariamente: el lenguaje evoluciona y se adapta al siempre cambiante entorno, y el lenguaje cinematográfico no es la excepción.

Martin (2002) hace una distinción del cine con respecto a otras formas de arte que también son medios de comunicación: “lo que distingue al cine de todos los demás medios culturales de expresión es la fuerza excepcional que posee por el hecho de que su lenguaje funciona a partir de la reproducción fotográfica de la realidad” (p.22). El cine es un medio de comunicación, sí, pero también es un arte, y ambas clasificaciones no son mutuamente excluyentes.

El manejo de un lenguaje propio es la principal característica que distingue al cine de otros medios. Un lenguaje compuesto por determinados elementos que en conjunto forman el medio de expresión que es el cine, y el manejo particular de cada cineasta de este lenguaje hace que cada película tenga el sello particular de quien la realiza y le confiere carácter artístico.

El lenguaje cinematográfico evoluciona constantemente dependiendo de cómo evolucionan otros medios artísticos y de comunicación en su entorno. Martínez-Salanova (2004) refuerza la relación del cine con otros medios: “el lenguaje del cine se basa en la

fotografía, en la música, en la literatura, en el cómic y en todos los fenómenos artísticos. De la misma forma, el cine influye en las demás artes, aportando sus formas de expresión” (para.2).

Para Martínez-Salanova (2004), existen seis elementos que componen el lenguaje cinematográfico: montaje, sonido, planos, color, tiempo y fundidos. Cada uno de estos elementos es a su vez una categoría compuesta por distintos tipos de ese elemento. Por ejemplo, entre los planos existen varios tipos de ellos, como el plano general, plano detalle, plano medio, etc.

Martin (2002) agrega como elemento que compone al lenguaje cinematográfico la profundidad de campo, dándole importancia narrativa en el cine al manejo del foco de la cámara, el movimiento de los personajes y la dinámica con el eje de la cámara. Martin resalta el valor de la profundidad de campo porque:

Permite (...) una realización longitudinal: los personajes ya no entran por la derecha o por la izquierda sino por delante o por el foro y giran en torno del eje, acercándose o alejándose según la importancia de sus palabras o de su conducta (p.181).

Añadiendo la profundidad de campo a los elementos mencionados anteriormente, se conforma lo que se conoce como lenguaje cinematográfico. Cada elemento interactúa con el otro para elaborar el discurso que forma la columna vertebral del producto final: la película.

Toda película está conformada por planos que juntos forman cada escena y evocan mensajes y sentimientos en los personajes y situaciones, movimientos de cámara que dan dinamismo a la narración, música y efectos sonoros para acompañar y darle vida al discurso narrativo, tiempos fílmicos que emplea el cineasta dependiendo de la historia que desea contar, una paleta de colores para manejar códigos visuales que el espectador pueda decodificar, transiciones entre las escenas que le otorgan ritmo la narración en la película, profundidad de campo y un montaje adecuado al ritmo que el cineasta quiere que tenga el producto final.

El lenguaje cinematográfico suele ser asociado, o de una vez considerado, con el estilo. Hacer cine requiere de técnicas que en su mayoría están expresas en los elementos del

lenguaje, pero cada cineasta le coloca su sello personal a su trabajo, su estilo. Martin se atreve a reemplazar el concepto de lenguaje con el concepto de estilo en el ámbito cinematográfico, pero haciendo una distinción: “el lenguaje, común a todos los cineastas, es el punto de encuentro de la técnica y de la estética; el estilo, específico de cada uno, es la sublimación de la técnica en la estética” (Martín, 2002, p.255).

El lenguaje del cine es un manual, está ahí para que el cineasta lo tome, lo lea y tome las herramientas que le otorga para seguir o romper reglas en la realización de la película. Sin los preceptos teóricos que otorga el lenguaje cinematográfico, no existiesen trabajos de directores tan reconocidos como Martin Scorsese o Quentin Tarantino, quienes tomaron la evolución del lenguaje cinematográfico a lo largo de la historia del cine como punto esencial para la elaboración de películas que desafían las reglas clásicas del cine, tal y como lo hicieron los cineastas de la nueva ola francesa a mediados del siglo XX.

Tal y como lo dice Martin (2002) en sus conclusiones, “el cine contemporáneo más avanzado [cine de autor] ha dejado de ser lenguaje (y espectáculo) para convertirse en *estilo*” (p.255). El cine “comercial” que existe en la industria (porque el cine también es una industria) no deja de ser un espectáculo, pero no quiere decir que se aleje de lo establecido en el lenguaje cinematográfico y que los directores de películas de corte comercial no impriman también su estilo en sus trabajos.

### ***III.2 El paradigma de Syd Field y el viaje del héroe de Christopher Vogler***

El guion cinematográfico forma la base sobre la cual una película está hecha. Un guion es un “texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de un filme” (Real Academia Española, s/f). Las películas cuentan historias, y estas historias están escritas en el guion. Para efectos de este trabajo, el concepto de guion cinematográfico es para referirse al guion literario, aquel que muestra las acciones, diálogos y conflictos de la historia.

En el guion literario se encuentran elementos presentes en la literatura narrativa, y no es casualidad. Desde la literatura clásica de la Antigua Grecia y el nacimiento del teatro en la misma época, las historias tienen una estructura compartida que ha quedado en la conciencia colectiva de la civilización occidental. Estructura que ha pasado de la literatura

al teatro y, por supuesto, al cine, siendo este último un arte producto de la evolución natural del ingenio humano y de los dos medios artísticos anteriores.

Esta estructura es la que presenta el paradigma de Syd Field, guionista estadounidense, quien resume en su libro *El manual del guionista* (1995) cómo escribir un buen guion usando su paradigma como estructura dramática. El paradigma de Syd Field consta de una línea de tiempo que representa la duración de la película, dividida en tres actos donde ocurren determinados eventos que mueven la historia y le dan interés:

1. Acto I: ocurre escena inicial, se presenta al personaje principal y a su mundo cotidiano, la manera como se relaciona con otros personajes y queda clara la premisa de la historia. El acto I finaliza con el primer *plot point* (PP) o punto de giro, donde el personaje principal sale de su mundo cotidiano y se muestra el conflicto.

2. Acto II: es el acto más largo. Aquí ocurre el desarrollo de la historia y del personaje principal. El conflicto genera confrontación entre personajes (protagonista y antagonista), pasa por el punto de no retorno de la historia y consta de elementos llamados pinzas que se refieren a hechos que son de alguna manera metáforas de la historia completa. El acto II termina con el PP 2, donde ocurre un nuevo giro en la historia que influye en las próximas acciones del protagonista.

3. Acto III: es el acto donde se resuelve el conflicto, ya sea para bien o para mal. Cuenta con un punto clímax, donde el protagonista se enfrenta al antagonista. Se responden a las preguntas que se generaron durante el acto II. Termina con el final de la historia.

Las historias clásicas llevadas a guion cinematográfico encajan perfectamente en este paradigma. Los tiempos de duración de cada acto no están establecidos en piedra, pero cada característica de cada acto es casi un hecho ineludible al llevar una idea que se desea convertir en guion al paradigma.

El escritor Christopher Vogler en su libro *El viaje del escritor* (2002) presenta el viaje del héroe. El viaje del héroe es una estructura con una serie “actos” que conforman la historia típica del héroe occidental, basado en las épicas griegas de Homero.

Tal como el paradigma de Syd Field, el viaje del héroe de Vogler se basa en convenciones existentes en las historias de la cultura occidental, y está conformado por doce escenarios que siguen el siguiente orden:

1. Mundo ordinario: presentación del héroe y su entorno físico, social y psicológico. Se ve al héroe interactuando con su alrededor en su zona de confort, resalta su personalidad y la importancia de sus relaciones con otros personajes.

2. Llamado a la aventura: el héroe, a raíz de un conflicto, debe embarcarse en un viaje, ya sea literalmente o un viaje interno en su ser, para intentar resolver el conflicto.

3. Rechazo del llamado: el héroe se niega a aceptar su responsabilidad en el problema y a embarcarse a la aventura. No siempre sucede, pero cuando lo hace, el héroe debe terminar aceptando el llamado para que la historia avance.

4. Encuentro con el mentor: el héroe se encuentra con un personaje, el mentor, que le dará las herramientas para resolver el conflicto y continuar con su viaje.

5. Primer umbral: embarque del héroe hacia la aventura, ya con menos posibilidades de volver atrás.

6. Prueba de aliados y enemigos

7. Acercamiento a la cueva más profunda: punto de no retorno en la historia. El héroe se encuentra cara a cara con el conflicto que originó su llamado a la aventura.

8. La odisea (el calvario): enfrentamiento con el antagonista o con parte de la fuerza antagónica.

9. Recompensa: el héroe obtiene una resolución parcial del conflicto, ya sea en forma de una recompensa física o simple satisfacción de tarea realizada.

10. Camino de vuelta: el héroe decide regresar al mundo ordinario.

11. Resurrección: clímax de la historia, regreso del antagonista o enfrentamiento con el verdadero antagonista de la historia. Va acompañado de sensación de desesperanza y de que el héroe no lo va a lograr.

12. Retorno con el elixir: el héroe sobrevive y vence. Finalmente puede continuar su regreso al mundo ordinario, pero ahora cambiado por la aventura. El héroe regresa cambiado, para bien o para mal.

Cada uno de estos escenarios en el viaje del héroe coincide casi perfectamente con los actos en el paradigma de Syd Field. De ahí que sea común en la escritura de guiones cinematográficos usar a ambos autores como base para redactar un guion cuya temática central sea el viaje de un héroe, ya sea un viaje en el sentido literal de la palabra o un viaje metafórico interno.

El acto I generalmente está compuesto por la presentación del mundo ordinario del héroe y el primer llamado a la aventura, que coincide con el PP 1. El rechazo del llamado suele entrar también en el acto I.

El acto II presenta el encuentro con el mentor, quien le dará la guía básica al héroe para resolver el conflicto, el cruce del primer umbral, las pruebas, los aliados y los enemigos (queda claro para el héroe y el espectador quiénes son), el acercamiento a la cueva profunda (punto de no retorno) y puede terminar con la odisea que coincide o está cerca del PP 2 o con la obtención de la recompensa luego de la odisea.

Finalmente, en el acto III ocurre el camino de vuelta al mundo ordinario, interrumpido por la resurrección (literal o metafórica) del mal que generó el conflicto central de la historia y que viene acompañada de una nueva confrontación final que coincide con el clímax; termina con el retorno con el elixir y el final de la historia, concluida la batalla final.

El guion basado en una historia épica de aventura sigue cada una de estas estructuras para lograr una historia coherente y bien construida, con el valor agregado del estilo del autor para hacer que las convencionalidades resalten y no resulten aburridas o repetitivas.

# MARCO METODOLÓGICO

## 1. Problema

Las historias que se han contado en el cine tienen sus orígenes en el teatro y la literatura, artes tan antiguas como la civilización misma. Es natural que cuando surgió el videojuego como medio de entretenimiento en la década de 1980, se presentó la necesidad de utilizar este medio no solo como entretenimiento puro, sino también para contar historias que influyan, de alguna manera, en el público que los disfruta.

Los videojuegos se dividen en tantos géneros como el cine y la literatura, pero siempre prevalece la clásica historia del viaje del héroe, nacida en las narraciones épicas griegas de Homero y otros autores de la antigua Grecia. El videojuego que sirve de tema principal en este trabajo de grado, *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, es una amalgama de elementos clásicos del viaje del héroe, con toques argumentales típicos del lenguaje cinematográfico que tienden el puente natural entre las artes audiovisuales: la necesidad de contar una historia no solo con palabras, sino también con imágenes y sonidos. Las diferencias entre el lenguaje cinematográfico y el lenguaje de videojuego solo enriquecen al medio que representan, pues son más parecidos de lo que generalmente se piensa. El guion de un videojuego puede convertirse en una película y viceversa, como ya ha demostrado la industria cinematográfica de Hollywood.

El reto de esta investigación es otorgarle a la historia original ese componente que tienen las películas de aventura, manteniendo la esencia del videojuego y tomando como inspiración el género de las películas donde la trama gira alrededor de un héroe que emprende un viaje en búsqueda de algo.

Desde una breve historia de los videojuegos, pasando por análisis de películas que han tenido éxito al ser adaptaciones exitosas de juegos, hasta llegar a la comparación y traducción de dos códigos de lenguaje de medios artísticos distintos pero que convergen en muchos puntos. De esto último, surge el problema de la investigación: crear una historia que parte de otra con códigos distintos.

## **2. Delimitación**

Este proyecto se concentra en adaptar a guion cinematográfico el juego del género acción/aventura *The Legend of Zelda: Majora's Mask*. El juego fue publicado en el año 2000.

La adaptación se basa en el mismo proceso que siguen las adaptaciones de obras literarias a largometrajes, con las consideraciones que la diferencia de lenguajes entre videojuegos y cine presentan.

El problema está delimitado por la escogencia del videojuego como inspiración para escribir el guion de un largometraje en una industria donde existen películas basadas tanto en videojuegos, como en otros juegos (juguetes y juegos de mesa) y, por supuesto, libros.

## **3. Justificación**

Este proyecto se basa en el proceso de adaptación literaria que se practica en la industria cinematográfica. Cuando un libro, una novela o un cuento se convierten en un guion cinematográfico, con diálogos y descripción de imágenes que muestran la acción sin palabras que sobren en el resultado final en pantalla, existe un largo proceso creativo en el medio de estos elementos.

La adaptación de una historia tiene como núcleo la capacidad para traducir el lenguaje original al lenguaje deseado. Si bien la práctica de traducir el lenguaje literario al lenguaje cinematográfico es de vieja data, este proyecto toma como reto traducir el lenguaje de un nuevo tipo de arte audiovisual, el videojuego, en lenguaje cinematográfico.

Las adaptaciones de videojuegos a películas son escasas y no tan populares como las adaptaciones literarias porque generalmente representan un reto para el guionista, sobre todo conservar la esencia por la que ese determinado videojuego es conocido.

Se propone realizar la adaptación de un videojuego que sigue la estructura del viaje del héroe en un guion cinematográfico para probar que existen medios audiovisuales que pueden lucir diferentes entre sí, pero guardan más cosas en común de las que generalmente se piensa. Tomando como referencia trabajos recientes de adaptaciones de videojuegos que han sido llevados al cine exitosamente en la industria cinematográfica estadounidense, este proyecto quiere cerrar un poco más la brecha que existe entre los lenguajes de ambos medios audiovisuales y obtener como resultado un guion que conserve los elementos de la

historia de un videojuego de aproximadamente veinte horas de desarrollo de la historia en un largometraje.

## **4. Objetivos**

### **4.1 Objetivo general**

- Elaborar el guion cinematográfico de largometraje adaptando el videojuego *The Legend of Zelda: Majora's Mask*.

### **4.2 Objetivos específicos**

- Analizar el lenguaje del videojuego.
- Determinar el tipo de adaptación más idóneo cuando la obra original es un videojuego.
- Traducir el lenguaje del videojuego seleccionado a lenguaje cinematográfico.

## **5. Tipo y diseño de investigación**

El tipo de investigación de este trabajo de grado es exploratorio porque el producto final es un guion cinematográfico resultado de la adaptación del videojuego *The Legend of Zelda: Majora's Mask*. El aporte se traduce en una historia adaptada desde un videojuego japonés de acción/aventura.

El diseño de la investigación es no experimental, no existe manejo de variable alguna. Este trabajo está sustentado en material bibliográfico, material electrónico en blogs y páginas web de universidades, y películas basadas en videojuegos que sirven de inspiración para este trabajo.

## **6. Modalidad**

El presente proyecto de trabajo de grado entra en la Modalidad III: Proyectos de Producción. Específicamente, es un guion cinematográfico de largometraje, resultado de una adaptación, por lo que se circunscribe a la Submodalidad 2: Proyectos Audiovisuales.

# LA LEYENDA DE ZELDA: LA MÁSCARA DE MAJORA

## 1. Sinopsis

Link es un niño héroe que se ve atrapado en una dimensión paralela gracias a la magia oscura del travieso Skull Kid y su extraña máscara. Con su yegua perdida y mirando a su alrededor a decenas de personas afectadas por el poder sin control de Skull Kid, Link intenta sin querer solucionar los problemas de todos los habitantes de la dimensión paralela... Hasta que mira al cielo y ve una luna que observa amenazante hacia la superficie mientras lentamente va cayendo.

## 2. Personajes

Los personajes de La Leyenda de Zelda: La Máscara de Majora son exactamente iguales a los del videojuego, por lo que no es necesario crear personajes desde cero. Cada uno de ellos ya está perfectamente desarrollado en el videojuego en el que está basado el guion y sus características se aplican a personajes de un largometraje, por lo que no fue necesario crear personajes desde cero usando alguna matriz.

A continuación, la lista de personajes con una breve descripción de su personalidad y rol en el guion:

### 2.1 Principales

**LINK:** héroe y protagonista de La Leyenda de Zelda: La Máscara de Majora. Link es un niño de 7 años oriundo del reino de Hyrule, baja estatura, cabello rubio, ojos azules y su característica túnica verde con su peculiar gorrito verde también. Siempre anda con su espada y su escudo en la espalda. Luego de haber salvado a Hyrule y a su princesa, Zelda, de las garras del mal encarnado en un antiguo demonio, Link se embarcó con su yegua a los Bosques Perdidos en búsqueda de su antigua compañera de aventura. Link es un niño de muy pocas palabras, prefiere hablar con sus acciones. En el guion, Link no habla durante todo el desarrollo de la historia, es el chico de las acciones. Esto va alineado con el Link de la saga de videojuegos *The Legend of Zelda*, donde Link solo emite sonidos al pelear o al ejecutar acciones, no emite palabra alguna.

**TATL:** una pequeña hada de color beige brillante bastante pedante y malcriada que termina embarcándose en la aventura con Link por accidente. Al principio bastante seca e indiferente hacia Link, Tatl a lo largo de la historia desarrolla apego hacia él, aunque su misión siempre fue reunirse con su hermano, Tael. Tatl actúa como la consciencia y literalmente la voz de Link. Siempre se encargará de negociar o decir lo que Link probablemente está pensando.

**SKULL KID:** un niño oriundo del Bosque Perdido, con características físicas de un niño normal excepto por su cuerpo de madera, Skull Kid es bastante travieso y juguetón, aunque a veces sus juegos se salen de control. Skull Kid es quien, con sus acciones, le da punto de inicio a la historia cuando asalta a Link en el Bosque Perdido junto con Tatl y Tael. Sus acciones demuestran una locura desmedida, casualmente desde que robó y comenzó a usar la Máscara de Majora...

**MAJORA:** una extraña máscara que es algo más que un accesorio bien tallado. Majora en realidad es un ente demoníaco que habita en la máscara y posee a quienes la usen. Sus fines no van más allá de simple diversión por la destrucción, demostrando locura absoluta que solo se conoce al final.

**VENDEDOR DE MÁSCARAS FELICES:** un misterioso ser de apariencia humana que viaja a través de las dimensiones recolectando máscaras para luego venderlas en Hyrule. Es alto, pálido y siempre tiene una aterradora sonrisa en sus ojos que causan que sus ojos estén siempre entrecerrados. Carga una enorme mochila en su espalda donde lleva todas las máscaras que ha recolectado. El dueño original de la Máscara de Majora y quien le encarga a Link la misión de traer la máscara de vuelta hacia él, o si no...

## **2.2 Secundarios**

**ANJU:** dueña y recepcionista del Hotel Vasija, en Pueblo Reloj. Anju es una chica despistada y algo tímida. Juega parte importante de la historia debido a tener en sus manos, sin saberlo, la clave para derrotar a Skull Kid: el amor verdadero. Espera pacientemente a que su prometido desaparecido, Kafei, vuelva el día del Carnaval del Tiempo para casarse con él.

**KAFEI:** un niño misterioso que se esconde en las afueras de Pueblo Reloj, en algún momento fue un adulto de la misma edad de Anju, pero un encuentro con Skull Kid logró

que este usara su magia y convirtiera a Kafei en un niño. Kafei lucha por recuperar su forma y también recuperar el objeto preciado para la boda con Anju, la Máscara del Sol, y así poder llevar a cabo la ceremonia de casamiento.

**MADAME AROMA:** madre de Kafei y esposa del alcalde de Pueblo Reloj, Detour. Madame Aroma es una señora extravagante que solo desea volver a ver a su hijo, al menos en la boda con Anju, y pide la ayuda de Link para encontrarlo. Se dice que Madame Aroma es quien realmente manda en Pueblo Reloj detrás de la figura de su esposo.

**ALCALDE DETOUR:** máxima autoridad de Pueblo Reloj, Detour es un hombre despistado y fácilmente manipulable, aunque realmente ama a su esposa Madame Aroma.

**HEN:** líder de la pandilla de los Bomber en Pueblo Reloj. Audaz y sin pelos en la lengua, Hen sabe recompensar a quienes tienen la osadía de retarlo. Es quien premia a Link con el acceso exclusivo al observatorio de Pueblo Reloj.

**ASTOR:** dueño del observatorio de Pueblo Reloj y abuelo de Hen. Astor es un viejo muy amable que adora ver todo el día en su telescopio gigante a las estrellas. Últimamente le ha llamado la atención lo rápido que está creciendo la luna...

**TAEL:** hermano gemelo de Tatl, lo que lo hace un hada también. Tael es el opuesto de su hermana Tatl: fácilmente manipulable, cariñoso y un poco miedoso. Se queda al lado de Skull Kid para cuidarlo de no cometer más locuras mientras Link y Tatl llegan a él.

**ABUELA DE ANJU:** una anciana que solo detesta la idea de que su única nieta se case con el hijo del alcalde.

**LOS CUATRO GIGANTES:** las cuatro deidades de Termina, cada una protege un punto cardinal fuera de Pueblo Reloj. La leyenda dice que irán al rescate de Termina cuando esté en peligro si alguien solicita la ayuda de los cuatro al mismo tiempo. El Carnaval del Tiempo que se celebra una vez al año en Pueblo Reloj es un festival en honor a ellos.

**DEKU:** una raza de árboles humanoides de baja estatura, bastante orgullosos y territoriales. Viven en un reino en los Pantanos del Sur, donde duerme uno de los Cuatro Gigantes, bajo la mano dura del Rey Deku. Sus instrumentos favoritos son unas extrañas trompetas de madera que parecen sacar de la nada.

**GORON:** una raza de humanoides que más bien parecen rocas grandes parlanchinas. Los goron son una raza muy noble, odian el frío y suelen ser muy amigables. Viven en una sociedad patriarcal en la Montaña Nevada, al norte de Termina. Les encanta tonar melodías

suaves y alegres en sus bongos que fabrican con rocas y piel de animales de Montaña Nevada.

**ZORAS:** una raza de humanoides con muchas características de animales marinos. Son anfibios, aunque prefieren estar en el agua. Es una raza muy orgullosa y guerrera, aunque viven en paz con los humanos en Gran Bahía, al oeste de Termina. Los zoros viven en un pequeño reino mar adentro en Gran Bahía. Disfrutan de música más refinada y variada, aunque el instrumento que más disfrutan tocar es la guitarra, que ellos mismos fabrican con huesos de pescado.

**NIÑO DE LA LUNA:** un misterioso niño que está sentado al pie del árbol gigante en el interior de la luna. Usa la máscara de Majora y se parece bastante al Vendedor de Máscaras Felices...

### **3. Elementos adaptados**

Para la elaboración del guion, se deben adaptar ciertos elementos que no funcionan al aplicar el paradigma de Syd Field (2002) para un guion.

El cambio principal consiste en el despertar de los Cuatro Gigantes y el papel que juegan las razas guardianes. En el videojuego, Link debe atravesar cuatro templos en las cuatro subregiones de Termina, luchando contra monstruos para finalmente enfrentar un jefe y, al vencerlo, despertar a uno de los gigantes. Es un formato clásico en los videojuegos de acción/aventura: conseguir acceso al calabozo, resolver el calabozo, pelea con jefe del calabozo, recompensa.

La repetitividad y la abundancia de detalles minuciosos que van desde una pequeña llave para abrir una puerta hasta la obtención de bombas, arcos y flechas, un búmeran, pasando por mover bloques y cajas gigantes para presionar botones que activan algo en el calabozo, hacen que no sea ideal para un guion de cine incorporar tales elementos.

En el cine, el ritmo es importante para mantener el interés del espectador. Las búsquedas en calabozos que los videojuegos de acción/aventura presentan funcionan solamente en ese medio. En el cine pueden llegar a aburrir al espectador, sobre todo cuando se debe repetir cuatro veces. Nada más la búsqueda en dos de los templos podría ocupar dos tercios del acto II según el paradigma de Syd Field.

En el videojuego, la mecánica de regresar en el tiempo por medio del uso de la Ocarina del Tiempo funciona cada vez que el jugador lo desee una vez obtenida la canción para tal fin. De hecho, la única manera de vencer el videojuego es regresar al tiempo al menos cada vez que se completan uno o dos templos. Siempre el viaje en el tiempo lleva a Link (el jugador) al comienzo del ciclo de tres días antes de que la luna caiga.

Esto una vez más puede resultar contraproducente en un guion de cine bajo el paradigma de Syd Field y alargar innecesariamente la trama. En el videojuego resulta interesante y le añade un nuevo reto al jugador, pero en el cine, es un elemento difícil de aplicar. Los viajes en el tiempo mientras más complicados se hacen, más se deben justificar ante quienes lo presencian, lo que puede complicar el guion y obligar a añadir argumentos que respalden su uso.

Las subtramas en el videojuego forman parte esencial de la experiencia que ofrece. Esto se debe a que cada subtrama lleva al jugador a una recompensa: una máscara. Cada máscara cumple diversas funciones en el juego para una experiencia más enriquecedora, además de contar como objetos que servirán al final en la pelea con el villano de la historia, Majora. Las subtramas van desde ayudar al cartero de Pueblo Reloj a tomar refugio antes de que caiga la luna hasta ayudar al hijo de un granjero a que sus pollitos crezcan rápido para verlos convertidos en gallos antes de que se acabe el mundo. Sin embargo, son demasiadas como para abarcarlas todas en un guion de cine que sigue el paradigma de Syd Field para estructurar la narración.

Sin embargo, una de las subtramas que más brilla en el videojuego es la de los personajes Anju y Kafei y su historia de amor. Esta subtrama, por ser la más importante del videojuego, es la que se adapta perfectamente para el guion y crear un catalizador de acciones para Link y Tatl en su tarea de despertar a los gigantes. En el guion la subtrama de Anju y Kafei tiene más importancia que en el videojuego, porque el nuevo mecanismo para despertar a los gigantes involucra a Kafei, detalle que en el videojuego no es cierto.

La gama de personajes en el videojuego es de casi una centena. Muchos de ellos solo tienen la función de decir una línea de texto para entretener al jugador. Los más relevantes son los que están relacionados a las subtramas previamente mencionadas. En el guion los personajes secundarios son únicamente los que hacen que la trama se mueva hacia adelante. Aquí entra Vogler: cada personaje es parte del viaje del héroe. Los personajes que

interactúan directamente con Link y Tatl en la historia adaptada son los que llevan consigo el avance de la historia.

Una de las partes de la historia del videojuego, el drama de los muertos vivientes en Cañón Ikana, es reemplazada totalmente por Kafei como llave para despertar al gigante de esta subregión. Cañón Ikana contiene una carga dramática especial en el videojuego por la cantidad de tópicos que se analizan en su desarrollo: la importancia de la amistad, el honor en la batalla, la soledad, el abandono y el amor de familia. Sin embargo, para efectos del guion, la historia alrededor de Cañón Ikana es reemplazada, pues merecería toda una película aparte representar la cantidad de detalles que los creadores del videojuego imprimieron en esta área del juego.

Las locaciones se mantienen exactamente igual:

-Pueblo Reloj: ubicado en el centro de Ikana. Pueblo de casas enormes y coloridas, cuatro vibrantes áreas pobladas en cada punto cardinal y la Torre del Reloj en el centro, erigiéndose como el edificio más alto y reconocible del pueblo. Las calles son inclinadas en su mayoría, ya que a medida que se va hacia el norte, el terreno se va haciendo montañoso.

-Bosque de los Perdidos: árboles gigantes que se pierden de vista en el cielo, una bruma que cubre permanentemente el paisaje y gran variedad de plantas, hongos e insectos. Pareciera que siempre está oscuro, a excepción de algunos claros donde los rayos del sol penetran durante el día.

-La cueva del manantial y el manantial subterráneo: locaciones que pertenecen a una región aparentemente poco explorada de Termina. Donde llega Link al ser transportado a la dimensión paralela.

-Praderas de Termina: praderas que parecen extenderse hasta el infinito, con muy pocos árboles y con amplia variedad de arbustos. Muchas criaturas salvajes habitan en las praderas, algunas más agresivas que otras, pero todas peligrosas. Desde las praderas, la luna pareciera verse más grande.

-Observatorio: un laboratorio colorido, con decoración psicodélica y un enorme telescopio en el centro. Tiene dos pisos. El telescopio está en el piso de arriba, el hogar de Astor y el acceso secreto al observatorio están en el piso de abajo.

-Pantanos del Sur: área enorme con manglares y tierra oscura. Las áreas acuáticas tienen grandes nenúfares y lotos creciendo en la superficie.

-Montaña Nevada: tiene nieve desde el piedemonte hasta la cima. Contrasta con lo verde de las praderas de Termina. Un camino atraviesa la montaña por el que se llega al territorio de los goron y a donde duerme el gigante en la cima.

-Gran Bahía: una enorme playa que se extiende por toda la costa de Termina. Algunos asentamientos humanos están cerca de la orilla. Desde la playa se puede observar el conjunto de isletas donde habitan los zora. El mar es bastante calmado y de poco oleaje.

-Cañón Ikana: falla geológica formada por roca caliza principalmente. Durante el día, el rojo y el marrón son los colores que predominan en el paisaje del cañón. Un río atraviesa el medio del cañón, su caudal conduce hasta los Pantanos del Sur. Todo parece muerto, la vegetación es escasa y los asentamientos humanos inexistentes.

-Interior de la luna: una gran pradera, casi de ensueño, se extiende en el interior de la luna, con un árbol gigante en la única colina que hay. El ambiente es silencioso y siempre una ligera brisa mueve las hojas del árbol y la grama de la pradera.

## **GUION**

La Leyenda de Zelda: Máscara de Majora (2013)

Francisco Pacheco

FADE IN

**ESC. 1. EXT. BOSQUE DE LOS PERDIDOS. DÍA.**

LINK va cabalgando en su yegua, EPONA. Se detiene por un segundo para que su yegua descanse.

NARRADOR

Después de salvar al reino de Hyrule, Link intentó vivir una niñez normal. La que perdió al convertirse en el Héroe del Tiempo. Sin embargo, decidió embarcarse junto con su fiel yegua Epona en una nueva búsqueda: la de su mejor amiga.

Cierra los ojos por segundos y al abrirlos, SKULL KID aparece y grita, asustando a Epona. Link cae de Epona y queda inconsciente por unos segundos. Al abrir los ojos, ve a Skull Kid escapando montado en Epona. Link corre y se agarra del zapato de Skull Kid. Skull Kid logra zafarse y escapa dentro de una cueva. Link desenfunda su espada y su escudo, y corre rumbo a la cueva.

CORTE A

**ESC. 2. INT. CUEVA. DÍA.**

Link entra a la cueva, inspecciona sus alrededores y no logra ver nada. Un portal brillante se abre justo a sus pies y Link cae dentro de él.

CORTE A

**ESC. 3. INT. TÚNEL DEL PORTAL. DÍA.**

Link cae a través del portal. Luces brillantes con formas de objetos que posee como su Ocarina del Tiempo, su espada y su escudo lo rodean mientras va cayendo.

CORTE A

**ESC. 4. INT. MANANTIAL SUBTERRÁNEO. DÍA.**

Link cae en el medio de roca rodeada por agua de manantial. Se para, se limpia las rodillas y ve que frente a él, del otro lado del manantial, está Skull Kid con dos hadas, una púrpura llamado TAEI y una beige llamada TATL.

SKULL KID

¿Asustado? No tienes por qué estarlo. Mi nombre es Skull Kid. ¿Te gusta mi máscara, eh? No dejas de mirarla. Es un bonito objeto. Me ha dado poderes que jamás pensé tener, ¿cierto, Tatl? ¿No es así, Tael? (Risa infantil). Qué molesta esa yegua tuya, no sabe obedecer órdenes, así que me tuve que deshacer de ella...

Link intenta acercarse para propinar un espadazo. Skull Kid ríe, la máscara que tiene comienza a brillar y Link empieza a marearse, su rostro palidece y sus ojos se entrecierran. Link cae al piso.

DISOLVENCIA

**ESC. 5. INT. HABITACIÓN NEGRA. DÍA (SUEÑO).**

Link se ve rodeado de DEKUS, raza de criaturas parecidas a árboles antropomórficos. Los dekus acorralan a Link y se abalanzan sobre él.

FADE TO BLACK

**ESC. 6. INT. MANANTIAL SUBTERRÁNEO. DÍA.**

Link vuelve en sí. Skull Kid y las hadas se burlan de él. Cuando Link se ve en el reflejo de las aguas del manantial, se da cuenta de que se ha convertido en un deku.

SKULL KID  
(Eufórico)

¡Pero mírate! Qué criatura tan miserable en la que te he convertido. ¡Que tengas mucha suerte!

Skull Kid se va riendo a través de un túnel frente al manantial con Tael. Tatl se queda burlándose de Link sin darse cuenta de que la están dejando.

TATL

¡Niño tonto! ¡Torpe! ¿Y tu mamita? ¿Nadie te puede ayudar? ¡Tonto, tonto, tonto! Espera un momento...

Cuando voltea, se da cuenta de que ya Skull Kid y Tael se han ido, quedándose sola con Link

TATL

¡Tael! ¡Skull Kid! Esos idiotas me han dejado con este... otro idiota. (Mirando a Link) Emmm... Hola. ¿Link, no? Skull Kid me dijo que así te llamabas. Parece conocerte. Eeeehhh, mira. Será que... ¿Me ayudas a regresar con mi hermano? Yo te ayudo a salir de aquí. Es una situación ganar-ganar, sabes...

Link acepta de mala gana y corre por el manantial. Tatl vuela junto a él.

CORTE A

**ESC. 7. INT. CUEVA DEL MANANTIAL. DÍA.**

Link se abre paso por la cueva del manantial y ve unas flores gigantes en el piso y un abismo que separa ambos extremos de la cueva.

TATL

¡No puedo creer que Tael y Skull Kid me hayan dejado atrás con semejante estúpido! ¡Haz algo para cruzar! Yo soy muy pequeña y no te puedo cargar hasta el otro lado.

Tatl empuja a Link hacia las flores. Link es succionado por la flor.

TATL

Ay, no, maté al niño deku.  
¡Auxilio! ¡Alguien!

Link sale disparado de la flor con dos flores en sus manos que giran y le permiten planear en el aire. Con algo de ayuda de Tatl, Link cruza el abismo, Tatl lo mira, sonrío y Link sigue corriendo en búsqueda de Skull Kid, con Tatl detrás de él.

CORTE A

**ESC. 8. INT. TÚNEL. DÍA.**

Link camina por un túnel que lo hace sentir mareado, sus ojos se muestran desorientados y su cara se distorsiona. Tatl, como si nada, solo deja escapar suspiros de resignación. Mientras siguen caminando, el túnel pareciera torcerse junto con la realidad y solamente Link percibe esto como extraño. Al final del túnel se encuentra una gran puerta de metal. Tatl le indica a Link cómo abrirla haciendo ella el movimiento y pasan a través de ella.

**ESC. 9. INT. CUARTO DE MÁQUINAS DE TORRE DEL RELOJ.**

Link y Tatl llegan a lo que parece ser el interior de una torre con un reloj gigante. Cuando suben unas escaleras de metal oxidado y muy ruidosas, se sobresaltan al ver que de la nada aparece un hombre sonriente con una mochila llena de máscaras: el VENDEDOR DE MÁSCARAS FELICES (VMF).

VMF

Te has encontrado con un destino terrible, ¿no es así? Por tu apariencia, puedo concluir que te encontraste con ese bribón Skull Kid. No eres un deku, solo te transformó en uno. Te explicaré cómo lo hizo. (Triste) ¿Viste la máscara que tiene Skull Kid? Es la Máscara de Majora. Un objeto con poderes oscuros imposibles de descifrar. Yo la recuperaré del olvido en el que estaba hace... un tiempo atrás. (Furioso) ¡Pero ese ladrón Skull Kid me la robó mientras tomaba una linda siesta en este asqueroso mundo y desde que se la puso, adquirió sus poderes! (Tranquilo y sonriente) Perdón. Busca a Skull Kid, recupera el instrumento que te robó cuando te convirtió en deku y recupera la máscara. Estaré aquí esperándote.

TATL (asustada)  
Pe-pero, ¿quién eres? ¿Cómo  
recuperamos la máscara? ¿Y  
cuál era ese instrumento?  
¿Cómo sabes todo esto si no  
estabas...?

VMF  
(interrumpiendo)  
Ten fe.

Link y TatL, dudosos y perplejos, solo asienten.  
El VMF se les queda mirando fijamente parado  
frente a ellos, meciéndose lento con las manos  
juntas como si estuviese suplicando. Lentamente y  
sin perder de vista la perturbante sonrisa del  
VMF, Link y TatL salen de la Torre del Reloj para  
buscar a Skull Kid.

CORTE A

#### **ESC. 10. EXT. PUEBLO RELOJ, SUR. DÍA.**

Link se para frente a la Torre del Reloj y se  
asombra de ver que está en un pueblo activo, con  
muchos GENTE trabajando, jugando y conversando.  
Link y TatL miran hacia arriba y ven una luna que  
tiene un rostro aterrador y amenazante, está  
demasiado cerca, como si estuviese a punto de  
caer sobre el pueblo.

TATL  
¡Link! ¡Hay que buscar a  
Tael y a Skull Kid! La luna  
no se va a caer... Aún.

TatL empuja a Link a explorar el pueblo. Link  
suspira con algo de resignación mientras se  
acerca a un charco que está a su lado y ve a la  
criatura Deku en que se ha convertido en el  
reflejo. Link sacude la cabeza, se da dos  
bofetones en la cara, silba, se arregla su  
gorrito verde y comienza a caminar con TatL  
detrás de él.

CORTE A

**ESC. 11. EXT. PUEBLO RELOJ. DÍA (MONTAJE) .**

- A) Link pasea junto con Tatl por el pueblo.
- B) Camina en el mercado, intenta saludar a la GENTE (adultos) pero lo ven raro por su apariencia.
- C) Un PERRO lo confunde con un árbol e intenta orinar sobre él.
- D) Unos NIÑOS (de 6 y 7 años) se burlan de él y salen corriendo.
- E) Pasa por el riachuelo donde lavan la ropa las MUJERES (ancianas y jóvenes) del pueblo.
- F) Pasa frente a la alcaldía del pueblo y frente a un enorme hotel.

CORTE A

**Esc. 12. Ext. Pueblo Reloj, norte. Día.**

Link y Tatl se encuentran a un NIÑO (8 años) intentando explotar un globo con un tirachinas. Link se le acerca al niño y este lo desprecia, empujándolo a un lado con el codo. Molesto, Link toma mucho aire y al soplar, produce una burbuja ácida que sale volando en dirección al globo. Al hacer contacto, el globo explota y el niño voltea a ver a Link sorprendido. Link y Tatl, a punto de huir despavoridos, se sorprenden al ver que el niño hace una reverencia ante Link.

HEN

¡Qué buena puntería, niño árbol! Me llamo Hen. Soy el líder de la pandilla del pueblo, Los Bomber. Tenemos un escondite secreto y todo, ¿eh? En el observatorio astral del pueblo. Visítalo y luego me dices qué tan genial te pareció. Te invito personalmente por ser tan osado.

TATL (en voz baja)

Eh, Link... ¿será que podemos confiar en este niño? Digo, hace unos minutos te empujó y...

HEN (molesto)  
¡Mira, hadita tonta, que te  
estoy escuchando! No te  
atrevas a cuestionar la  
palabra de un Bomber (se  
lleva la mano al pecho).  
Los Bomber hicimos un  
juramento hace tiempo para  
ayudar a los más desvalidos  
de Pueblo Reloj. Y llevamos  
años en esto, somos  
valiosos para la sociedad  
terminiana.

Tatl mira desconcertada mientras Link solo ve  
fijamente a Hen, sin expresión alguna.

TATL  
Está bien, está bien.  
Andando, Link. Toma el  
mapa.

Hen le da a Link un mapa para llegar al  
observatorio del pueblo. Tatl y Link sonríen y  
luego se marchan camino al observatorio.

CORTE A

### **ESC. 13. EXT. PUEBLO RELOJ, ESTE. DÍA.**

Tatl encuentra la puerta secreta en una pared del  
pueblo marcada en el mapa que Hen les dio a Link  
y a ella que lleva al túnel para llegar al  
observatorio. Tatl señala la puerta haciendo  
ruidos como de campanas muy pequeñas y empuja a  
Link hacia ella. Link, algo dudoso, abre la  
puerta y entra primero, seguido de Tatl. Link se  
tropieza al entrar y Tatl se ríe en tono burlón.

CORTE A

**ESC. 14. INT. TÚNEL DEL ATAJO. DÍA.**

Link y Tatl van caminando por un estrecho y oscuro túnel. La humedad del lugar y el moho en las paredes asquean a Tatl. Link está fascinado, mirando todo como si fuese un paseo.

TATL

Ugh, no puedo creer en las cosas que me estoy metiendo por tu culpa, niño. Estoy harta de que me pasen estas cosas. ¡Todo esto es tu culpa! ¡Y de Tael! Vaya hermano que me gasto...

Link solo hace sonidos de disgusto en respuesta a las quejas de Tatl. Ven unas luces al final del túnel. Tatl deja de quejarse y señala hacia las luces.

TATL

¡Link, mira! ¡Allá debe estar el observatorio!

Tatl apresura su vuelo y llega primero al final. Link se emociona y apura sus pasos cortos para llevarle el paso a Tatl. En el fondo se escucha a Tatl cantando algo ininteligible pero que suena al mismo ruido de campanas pequeñas.

CORTE A

**ESC. 15. INT. OBSERVATORIO. DÍA.**

Link se apresura a explorar el recinto. Está en una habitación bastante hogareña para estar en el interior de un observatorio. Tatl ve unas escaleras en el centro de la gran habitación. Ríe en forma burlona hacia Link y se dirige volando hacia ellas. Link, visiblemente molesto por la actitud de Tatl, deja de explorar la habitación y sube las escaleras del recinto, encontrándose con un gran telescopio y al dueño del observatorio, ASTOR. Tatl se acerca mientras Link admira las paredes coloridas con estrellas brillantes pintadas que daban la ilusión de que se movían.

Con Link distraído, Tatl toma la iniciativa y se acerca al astrónomo.

TATL

Eh, buenas. Hola, señor.  
Soy Tatl y el niño árbol  
que me acompaña se llama  
Link. Venimos por  
recomendación de un tal  
Hen...

ASTOR

Ah, Hen. Es mi nieto.  
Siempre le agradezco cuando  
me trae visitantes. A los  
niños de ahora parece ya no  
importarles la astronomía.  
Yo soy Astor, y...

TATL

(interrumpiendo)

Sí, sí, mucho gusto,  
¿podría dejarnos ver a  
través de su telescopio?

Astor sonríe y, con los ojos bien abiertos, como sorprendido, les concede el permiso y Link mira por el telescopio. Ve hacia la luna, observa cómo va moviéndose lentamente hacia la tierra. Al enfocar la Torre del Reloj, ve a Skull Kid en la cima, mirando fijamente, como en trance, a la luna. Link se sorprende, deja el telescopio y sale corriendo.

TATL

¡Link! ¿Adónde vas? Este  
mocoso... Disculpe, señor,  
tengo que ir detrás del  
niño.

Tatl sale volando rápidamente para alcanzar a Link. Astor se queda fijamente viendo a Tatl marcharse y sonríe.

ASTOR

La luna está muy cerca. Le doy un máximo de tres días. Este año el Carnaval del Tiempo parece ser el último.

CORTE A

**ESC. 16. EXT. PUEBLO RELOJ, ESTE. DÍA.**

Link corre por el pueblo, tropezando a VARIAS PERSONAS de distintas edades. Tatl vuela desesperada intentando alcanzarlo mientras le grita para que se detenga. Link hace caso omiso a los ruidos de campanas pequeñas que hace Tatl y corre a todo lo que sus pequeños pies deku le dan.

CORTE A

**ESC. 17. EXT. PUEBLO RELOJ, SUR. DÍA.**

Link corre hacia la Torre del Reloj, sube por una rampa al costado de la torre y ve una pequeña puerta. Se dirige hacia ella solo para ver que está cerrada y es imposible de abrir con métodos comunes. Tatl llega molesta y exhausta.

TATL

¡Link! Por los dioses, ¿qué se supone que piensas hacer? Si Skull Kid de verdad está en la punta de la Torre del Reloj, será inútil alcanzarlo ahorita. Yo puedo porque vuelo, pero... No iré sola. La puerta que lleva a la cima de la torre solo abre una vez al año: durante la medianoche del Carnaval del Tiempo. Eso es en poco menos de tres días, si mal no recuerdo. ¿Qué tal si buscamos dónde quedarnos en

vez de yo quedarme aquí  
soportando tus estupideces  
bajo el sol?

Link asiente, algo decepcionado, y se marcha con Tatl en dirección al este del pueblo. Tatl lo empuja un poco por la espalda, intentando darle ánimos.

CORTE A

**ESC. 18. INT. HOTEL VASIJA. NOCHE.**

Link y Tatl llegan al hotel y conocen a la recepcionista en el lobby, ANJU. Anju hace una larga reverencia ante la llegada de Link y Tatl, se arregla el cabello y se acomoda el vestido que lleva puesto. Sonríe hacia los visitantes.

ANJU

Buenas noches. En estos momentos tenemos todas las habitaciones ocupadas por reservaciones para el Carnaval del Tiempo. Si no tienen donde quedarse, pueden dormir en el sofá del lobby. ¡Que pasen una bonita noche! Si necesitan otra cosa, no duden en avisarme, estaré en mi habitación.

Link y Tatl solo asienten, confundidos por el trato tan amable y robótico de Anju. Link se va a acostar en el sofá, mientras Anju se retira y cierra el hotel. Link ve a Anju y entrecierra los ojos, como analizándola. Percibe algo en ella. Tatl se acerca a Link, lo empuja al sofá y se mete dentro del gorrito verde de Link a dormir. Link suspira y se acuesta en el sofá, quedándose dormido.

FADE TO BLACK

DISOLVENCIA A

**ESC. 19. INT. HOTEL VASIJA. DÍA.**

Ya al día siguiente, Tatl despierta a Link para contarle lo que habló en la madrugada con Anju.

TATL

¡Link! ¡Despierta! Hace rato hablé con Anju. Te preguntarás cuando, ¿no? ¡Pues es que tu duermes mucho y te pierdes de todo! Me contó muchas cosas, lo más interesante fue que su prometido, un chico llamado Kafei, desapareció desde que la luna empezó a caer. Se iban a casar el día del Carnaval del Tiempo, en dos días. Pobres. Y pensaba que tu vida era patética porque eres un deku feo y...

Link abre los ojos ampliamente como si se le hubiese ocurrido algo. Saca el mapa que le dio Hen mientras Tatl sigue hablando cosas que Link no escucha porque la ignora. Link ve la parte de atrás del mapa una frase que dice "El amor llena el vacío que produce la desesperanza. Crea esperanza y cambia el destino". Link se levanta del sofá rápidamente y corre para salir del hotel. Tatl apenas reacciona y sale volando detrás de Link, gritando.

CORTE A

**ESC. 20. EXT. PUEBLO RELOJ, ESTE. DÍA.**

Link ve a DOTOUR, el alcalde del pueblo, pasando con unos GUARDIAS. Detrás de Dotour viene una mujer gorda y de aspecto extravagante, muy maquillada y con accesorios enormes: MADAME AROMA, la esposa de Dotour. Tatl se queda viendo a Dotour.

TATL

Ese es el alcalde de Pueblo Reloj, Link. Por cierto, se me parece a la foto de Kafei que me mostró Anju mientras tú dormías... Y ahora que lo pienso, ¿no vimos un niño enmascarado con el cabello parecido al de Dotour ayer cerca del riachuelo donde lavan las mujeres del pueblo?

Link asiente y decide entrar a la Alcaldía de Pueblo Reloj, detrás de Dotour y Madame Aroma. Tatl lo sigue.

CORTE A

**ESC. 21. INT. ALCALDÍA DE PUEBLO RELOJ. DÍA.**

En el lobby de la alcaldía, Madame Aroma se les acerca a Link y a Tatl, quienes estaban parados y desorientados frente a tanta gente caminando, corriendo y hablando por todo el lugar.

MADAME AROMA

¡Buen día, queridos! ¿Qué los trae a la Alcaldía de Pueblo Reloj? Mi esposo está muy ocupado para atenderlos.

TATL

Señora, al grano. ¿Sabe usted del paradero de Kafei? Es que a mi amiguito acá presente no tan deku le provocó jugar a ser detective y...

MADAME AROMA

¿Están buscando a mi hijo?

TATL

(sorprendida)

¿Su hijo? Ja, así que tenía razón con los parecidos. Soy muy buena para esto. Link, no serías nada sin mí, realmente tú...

MADAME AROMA

(interrumpiendo)

Kafei desapareció desde que ese tal Skull Kid llegó a la región de Termina y esa luna apareció tan cerca. (Llorando) No sé cómo he mantenido la compostura estos días, si mi hijo no vuelve, yo...

Link se acerca a Madame Aroma y le hala la punta del vestido. Intenta esbozar una sonrisa como se lo permite su boca en forma de vaso por su forma deku. Madame Aroma deja de llorar y se limpia las lágrimas. Tatl, con expresión de compasión en su rostro, se acerca al hombro de Madame Aroma.

TATL

Creo que podemos desviarnos un poco y ayudarla a encontrar a Kafei.

CORTE A

## **ESC. 22. EXT. RIACHUELO DE LAVANDERÍA. DÍA.**

Link comienza a explorar por el riachuelo por un lado y Tatl por otro. Link descubre que en su forma deku puede saltar sobre el agua, pero no puede nadar al dejar de saltar. Luego de risas de burla de parte de Tatl, ven a un niño misterioso que se les acerca con una máscara que parece el sol. El niño es KAFEI.

KAFEI

Veo que ustedes no son como los demás. Un hada y un niño cuya forma ha sido alterada.

TATL

¿Cómo sabes que Link no es un deku?

KAFEI

A mí también me atacó Skull Kid y me transformó en... un niño. Soy Kafei. En realidad tengo 26 años, pero gracias a mi encuentro con ese pillo, terminé en esta forma. Por favor, no le digan a Anju que me vieron. Necesito recuperar algo antes de verla, además de mi forma original.

Link y Tatl asienten en silencio y Kafei los corre del área del riachuelo. Link mira con confusión a Kafei y decide marcharse. Tatl va detrás de él.

CORTE A

**ESC. 23. INT. HOTEL VASIJA. NOCHE.**

Link y Tatl están el sofá, acomodándose para dormir. Tatl busca a Anju pero no logra encontrarla.

TATL

¿Anju? ¡Anju! ¿Dónde se habrá metido esa chica...? Bueno, supongo que el destino no quiere que no cumpla con la promesa que le hicimos a Kafei.

Tatl regresa al sofá y ve a Link ya dormido. Tatl se acurruca al lado de Link y se duerme.

FADE TO BLACK

DISOLVENCIA A

**ESC. 24. INT. HOTEL VASIJA. DÍA.**

Link se despierta enérgico y sale corriendo del hotel. Tatl, desconcertada, balbucea y se va detrás de él.

CORTE A

**ESC. 25. EXT. PUEBLO RELOJ, OESTE. DÍA.**

Link llega al mercado al aire libre del oeste del pueblo y ve que está casi todo vacío. Una ANCIANA se acerca a Link y a Tatl.

ANCIANA

Ya casi todos se han ido a los refugios repartidos en toda Termina. Todos piensan que la luna va a caer mañana, mañana, durante el Carnaval del Tiempo. Hasta los turistas se están yendo.

TATL

¿Y usted por qué no va a un refugio?

ANCIANA

Yo les prometí a los dioses que mi ofrenda durante el Carnaval del Tiempo era mi mejor torta de bayas. Ya la estoy horneando y me quedaré a ofrecérselas. De aquí no me voy, aunque la luna me caiga encima.

Link, con mirada de determinación, se marcha caminando hacia el sur del pueblo. Tatl va a seguirlo sin entender el motivo de su marcha, voltea a ver a la anciana con lástima y se va.

CORTE A

**ESC. 26. EXT. PUEBLO RELOJ, SUR. DÍA.**

Tatl, preocupada por el destino de Termina luego del encuentro con la anciana, intenta conversar con Link

TATL

Link, lo he estado pensando y creo que es mejor que vayamos a alguno de los refugios fuera de Pueblo Reloj. Digo, quizás el impacto de la luna no será tan grande y nos podamos salvar...

Link la mira mal y la ignora.

TATL

¡Al menos intentémoslo! No hacemos nada aquí.

Al acercarse a la salida sur del pueblo, un GUARDIA DE SEGURIDAD les prohíbe el paso.

GUARDIA

¡No pueden avanzar más!  
Ningún niño tiene permitido abandonar Pueblo Reloj sin un adulto, y menos si está desarmado.

Solo en este momento, Link nota que no tiene ni su espada ni su escudo porque al cambiar de forma, desaparecieron mágicamente. Tatl se molesta y mientras discute con el guardia, Link camina hacia la Torre del Reloj. Tatl deja de discutir con el guardia y acompaña a Link. Llegan hasta la pequeña puerta al final de la rampa de la torre y Link se sienta a esperar a que abra. Tatl se pone a su lado a esperar también, en silencio.

CORTE A

**ESC. 27. INT. HOTEL VASIJA. NOCHE.**

Anju está recogiendo todo para cerrar el hotel y su ABUELA se acerca.

ABUELA DE ANJU

Anju, ¿qué va a pasar con tu boda con Kafei? ¡Ese bellaco se ha escapado tan descaradamente! Si no quería casarse contigo, debió avisarlo antes, ¿no?

ANJU

Abuela, por favor...

Anju se entristece y se le aguan los ojos. Aparece la MADRE DE ANJU para interrumpir a la abuela con una mirada fulminante. Terminan de empacar las cosas y salen del hotel.

CORTE A

**ESC. 28. EXT. PUEBLO RELOJ, SUR. NOCHE.**

Link y Tatl se están durmiendo cuando de repente escuchan las campanadas del reloj y fuegos artificiales. Agitados, voltean y ven que ya es la medianoche, oficialmente el inicio del Carnaval del Tiempo.

TATL

¡Link, mira! ¡Ya es medianoche! Oficialmente ya ha comenzado el Carnaval del Tiempo. La puerta se va a abrir en la doceava campanada.

La puerta pequeña de la Torre del Reloj comienza abrirse después de la doceava campanada y forma una escalera hacia la recién formada plataforma en la cima de la torre. Link mira hacia la luna que ya se ve gigante, a punto de tocar la punta de la torre.

TATL

Termina está por llegar a  
su fin... ¡Tenemos que  
apresurarnos, Link!  
Recuerda lo que dijo el  
Vendedor de Máscaras  
Felices.

Ambos corren hacia las escaleras y comienzan a  
subir. Link apresura el paso mientras Tatl va a  
su lado.

CORTE A

**ESC. 29. EXT. CIMA DE TORRE DEL RELOJ. NOCHE.**

Link y Tatl se encuentran con Skull Kid y Tael.  
Skull Kid, molesto, grita con gran potencia  
usando lo que parecen ser los poderes de la  
máscara de Majora. El grito ocasiona que la  
precipitación de la luna se acelere.

SKULL KID

Intenta detenerme ahora,  
Link. Morirás junto con  
esta tierra.

TATL

¡La luna! ¡Está cayendo más  
rápido! ¡Tael, ven ya para  
acá!

Mientras Tatl se desespera porque Tael no la  
escucha, Link nota que Skull Kid tiene en sus  
manos la Ocarina del Tiempo, el instrumento que  
le robó cuando le robó la yegua en el encuentro  
en el Bosque de los Perdidos. Link usa una de sus  
burbujas ácidas en Skull Kid y logra tumbarle la  
Ocarina del Tiempo. Al intentar tocarla, la  
ocarina se transforma en unas trompetas deku, el  
instrumento típico de la raza en la que está  
transformado. Tatl y Tael se sorprenden al no  
entender de dónde Link sacó ese instrumento.

TAEL

Pantano, montaña, océano y  
cañón. Los cuatro que viven  
ahí, ¡tráelos acá!

TATL  
¿Pero qué clase de  
incoherencia estás  
diciendo, Tael? No hay  
tiempo para acertijos...

FADE TO WHITE

DISOLVENCIA A

**ESC. 30. EXT. REINO DE HYRULE. DÍA (FLASHBACK)**

Link recuerda cuando la Princesa Zelda del reino de Hyrule, de donde proviene, le enseña antes de partir una canción llamada Canción del Tiempo, para que la use en momentos de necesidad. Se ven los labios de Zelda moviéndose sin escucharse lo que le dice a Link hasta que lleva la Ocarina del Tiempo a sus labios y toca la Canción del Tiempo.

FADE TO WHITE

CORTE A

**ESC. 31. EXT. CIMA DE TORRE DEL RELOJ. NOCHE.**

Link toca la canción del tiempo en las trompetas deku. Todo a su alrededor empieza a distorsionarse y Link, desconcertado, empieza a girar y a marearse. Tatl se asusta y corre a esconderse bajo el gorrito de Link.

CORTE A

**ESC. 32. INT/EXT. VARIOS LUGARES DE PUEBLO RELOJ. DÍA/NOCHE (MONTAJE).**

- A) Link ve a la anciana del mercado del oeste del pueblo, saludando.
- B) Madame Aroma y Dotour van caminando por el este del pueblo en camino a la alcaldía con los guardias.
- C) Anju saluda a Link y a Tatl por primera vez en el lobby del Hotel Vasija.

- D) Kafei corre a Link y a Tat1 del riachuelo de lavandería.
- E) El perro que intenta orinar a Link ladra fuerte.
- F) Link y Tat1 caen por un vórtice formado por varios relojes distorsionados.

FADE TO WHITE

CORTE A

**ESC. 33. EXT. PUEBLO RELOJ, SUR. DÍA.**

Link y Tat1 aparecen parados en la puerta que conduce al cuarto de maquinarias de la Torre del Reloj. Link ve a la gente trabajando, conversando y jugando tal cual como en el primer día que llegó al pueblo. Link ve hacia arriba y nota que la luna está otra vez en el lugar que estaba cuando la vio por primera vez. Tat1 no sale de su asombro mirando a su alrededor.

TAT1

La canción... El tiempo...  
retrocedió. ¡Retrocedió!  
¡Regresamos al primer día  
que salimos de la Torre del  
Reloj!

Tat1 vuela hacia Link y lo empuja para entrar al cuarto de maquinarias de la Torre del Reloj.

CORTE A

**ESC. 34. INT. CUARTO DE MAQUINARIA DE LA TORRE DEL RELOJ. DÍA.**

Link y Tat1 se encuentran al VMF, esperándolos sonriente, con las manos sudadas y los ojos entrecerrados. Tat1 se acerca al VMF.

TAT1

¡Link recuperó su  
instrumento! Ya puedes  
devolverlo a la normalidad,  
¿no?

VMF

¡Muy bien! ¿Y la máscara?

TATL

Ay, la máscara... Link... ¿La máscara?

Link se encoge de hombros, confundido. El VMF, molesto, intenta estrangular a Link por no haber recuperado la máscara de Majora. Tatl intenta separarlos, gritando y haciendo ruidos. El VMF se calma, suelta a Link y decide contarles la razón por la que esa máscara es tan peligrosa.

FADE TO BLACK

**ESC. 35. INT/EXT. VARIOS LUGARES. DÍA/NOCHE (FLASHBACK - MONTAJE) .**

VMF

Esa máscara es muy peligrosa y es vital que la recupere. Hace milenios atrás, una tribu de magos oscuros convirtió a uno de sus dioses, Majora, en una máscara para poder usar sus poderes. Los jefes de la tribu comenzaron a matarse por la posesión de la máscara. El resto de la tribu se preocupó por lo peligrosa que resultó la lucha por la máscara y decidieron sellarla en las sombras. La tribu se extinguió y la máscara fue olvidada por milenios. Hasta que yo la recuperé, claro, eso es un secreto. Skull Kid me la quitó un día que me quedé dormido en las praderas de Termina, junto con Tatl y Tael. Skull Kid es parte de la leyenda de Termina. Él era amigo de los Cuatro

Gigantes protectores de Termina, los dioses de este mundo. Cuando los Gigantes fundaron Pueblo Reloj, decidieron irse a dormir en los cuatro puntos cardinales de Termina. Skull Kid no pudo soportar el aparente abandono de los Cuatro Gigantes y su egoísmo y malcriadez crecieron. Su alma empezó a corromperse y eso eventualmente hizo que llegara a mí y me robara la máscara de Majora. Percibió su oscuro poder y los beneficios que podría traerle.

Mientras el VMF cuenta la leyenda:

- A) Se muestran imágenes de la máscara de Majora.
- B) La TRIBU bailando y cantando alrededor de la máscara.
- C) La máscara es sellada en las sombras.
- D) Miembros de la tribu desapareciendo.
- E) La cara sonriente del VMF.
- F) El VMF dormido en un tronco en las Praderas de Termina.
- G) Skull Kid, Tatl y Tael se acercan al VMF y a su bolso de máscaras.
- H) Skull Kid con la máscara puesta y Tatl y Tael lo observan con preocupación.
- I) Dibujo infantil de los CUATRO GIGANTES protectores y Skull Kid jugando.
- J) Los Cuatro Gigantes construyendo Pueblo Reloj.
- K) Los Cuatro Gigantes marchándose hacia los puntos cardinales de Termina.
- L) Skull Kid solitario en la punta de la Torre del Reloj.
- M) Skull Kid riendo maníacamente con la máscara de Majora puesta.

FADE TO BLACK

DISOLVENCIA A

**ESC. 36. INT. CUARTO DE MAQUINARIA DE LA TORRE DEL  
RELOJ. DÍA.**

El VMF continúa su relato.

VMF

Skull Kid hizo que la luna  
comenzara a caer sobre  
Termina para acabar con la  
creación de los Gigantes y  
vengarse de ellos por  
dejarlo solo, según él.  
Pero creo que él ya no  
maneja a la máscara de  
Majora...

El VMF termina la historia y procede a enseñarle a Link la canción que lo devolverá a su forma original para que pueda recuperar la máscara de Majora. El VMF saca de la nada un gran piano y toca la melodía llamada Canción de Sanación para Link. Link comienza a transformarse y regresa a su forma normal, dejando como remanente una máscara con el aspecto deku que tenía.

VMF

El espíritu deku que Skull  
Kid usó para transformarte  
ha sido sanado. Ahora vive  
en la máscara, controlado.  
(Serio) Ahora cada vez que  
la uses, te transformarás en  
deku. Si tocas la Canción  
de Sanación otra vez,  
podrás cambiar la  
naturaleza de la máscara a  
la de cualquiera de las  
otras dos razas sagradas de  
Termina: Goron o Zora.  
Depende de donde estés.

TATL

Espera. ¿Y qué se supone  
que debemos hacer con todo  
esto que nos acabas de  
decir? Digo, sé procesar  
información, pero...

VMF

Tranquila. (Sonriendo) Ya Tael les dijo una pista importantísima. (Arrodillado y con rostro dramático exagerado) ¡Cree en tus fortalezas, Link! ¡Cree! ¡Detén a Skull Kid, salva a Termina y regresarás a tu vida!

TATL (hablando para ella misma en voz baja)  
¿Cómo este tipo raro sabe que Tael nos habló antes de regresar en el tiempo?

VMF (riendo)  
Ten fe...

El VMF le lanza a Link un papel con una partitura de una canción con el título "Juramento al Orden". Link lo ataja y, confundido, se voltea hacia la puerta de salida de la torre y sale corriendo. TatL se le queda mirando fijamente al VMF juzgándolo. Al ver que el VMF no borra su sonrisa del rostro, TatL se voltea lentamente y vuela hacia Link.

CORTE A

**ESC. 37. EXT. PUEBLO RELOJ, SUR. DÍA.**

TATL  
"Pantano, montaña, océano, montaña. Los cuatro que viven ahí, tráelos acá". Eso fue lo que dijo Tael. En los cuatro puntos cardinales de Termina, al salir de Pueblo Reloj, están el Pantano del Sur donde viven los Deku, la Montaña Nevada al norte donde viven los Goron, la Gran Bahía al oeste donde viven los Zora y el Cañón

Ikana al oeste donde no  
vive nadie. Supongo  
entonces que tenemos que  
visitar esos sitios y...

Tatl sube la mirada y ve que Link se le perdió.  
Cuando vuela a buscarlo ve que estaba hablando  
con Kafei. Link, que con su forma humana recuperó  
su espada y escudo tan mágicamente como habían  
desaparecido en su forma deku, sale corriendo  
hacia la salida sur del pueblo. Tatl, confundida  
y molesta, sale volando detrás de él.

CORTE A

**ESC. 38. EXT. PRADERAS DE TERMINA. DÍA.**

Link y Tatl van explorando las praderas,  
encontrándose con CRIATURAS de aspecto  
gelatinoso, esféricas y con una risa chillona que  
intentan atacarlos y que Link vence con facilidad  
usando su espada. En la entrada a los Pantanos  
del Sur, Tatl nota un dibujo en un gran árbol  
donde salen ella, Tael y Skull Kid.

TATL

Este dibujo... Skull Kid lo  
hizo el día que Tael y yo  
lo conocimos.

CORTE A

**ESC. 39. EXT. PRADERAS DE TERMINA. DÍA (FLASHBACK).**

Tatl y Tael buscan refugio de una incesante  
lluvia. Al meterse bajo un gran árbol en la  
entrada a los Pantanos del Sur, se encuentran a  
Skull Kid, tiritando del frío. Tatl y Tael se le  
acercan para darle calor y Skull Kid los recibe.  
Luego se les ve jugando cuando termina la lluvia  
y posteriormente haciendo un dibujo de ellos tres  
en el árbol. Luego ven pasar a VMF por ahí y  
Skull Kid lo mira como un blanco de una de sus  
nuevas travesuras.

FADE TO BLACK

DISOLVENCIA A

**ESC. 40. EXT. PRADERAS DE TERMINA. DÍA.**

Tatl deja de ver el dibujo en el árbol y empuja a Link a que siga hacia los Pantanos del Sur.

CORTE A

**ESC. 41. EXT. PANTANOS DEL SUR. DÍA.**

Link y Tatl se encuentran con un palacio gigante rodeado de GUARDIAS DEKU.

TATL

Link, en el Palacio Deku solo dejan entrar dekus. Según la leyenda, adentro está la estatua donde está dormido el Gigante protector de esta área.

Link saca la máscara Deku y la usa, transformándose de nuevo en un deku. Se dirige hacia el palacio y Tatl se esconde en su gorrito. Los guardias ven con sospecha a Link, Tatl contesta por él.

TATL (simulando voz masculina)

Emm... Vengo a rezar. Sí, a rezar. Déjenme pasar, por favor.

Los guardias se miran entre ellos y se apartan para dejar a Link pasar.

CORTE A

**ESC. 42. INT. PALACIO DEKU. DÍA.**

Link corre hacia una estatua en el centro de un salón. La estatua es de un gigante, el Gigante protector que duerme en el sur de Termina. Tatl sale del gorrito de Link y se dirige a la base de la estatua, donde nota las partituras de una canción con el título "Sonata del Despertar" grabadas en la piedra.

TATL

¡Link, mira! ¡Una canción grabada en la estatua! Prueba tocarla con ese instrumento raro que sacaste siendo deku en la cima de la Torre del Reloj.

Link se acerca a la estatua, ve las partituras de la canción y saca de la nada las trompetas deku. Comienza a tocar la canción en las trompetas y luces mágicas comienzan a salir de Link y a rodear la estatua del Gigante. Una figura etérea con la forma del Gigante sale de la estatua. Link y Tatl miran asombrados al gigante mientras este se inclina para tocarlos. Al hacerlo, Link y Tatl se evaporan.

FADE TO WHITE

CORTE A

**ESC. 43. EXT. PUEBLO RELOJ, NORTE. DÍA.**

Link y Tatl aparecen repentinamente en Pueblo Reloj. Se miran mutuamente para ver si están bien. Link sacude su cabeza y ve que nuevamente es humano. Tatl se sacude su vestido y mira a su alrededor para confirmar que están de nuevo en Pueblo Reloj.

TATL

Qué... raro fue eso. Link, ya despertamos a un gigante. (Mira hacia la luna) Y por lo visto aún nos queda tiempo, ya invertimos más de medio día en el pantano. Según Tael, ahora deberíamos ir a la montaña. Eso es en Montaña Nevada, por aquí por la salida norte. ¡No perdamos tiempo, vamos!

CORTE A

**ESC. 44. EXT. PRADERAS DE TERMINA. DÍA.**

Link y Tatl van corriendo por la pradera mientras saltan rocas, esquivan agujeros y Link va cortando maleza en el camino. Durante el atardecer, un LAGARTO GIGANTE aparece desde uno de los agujeros y ataca a Link. Tatl lo distrae mientras Link pelea con él y lo vence con un espadazo en el abdomen.

CORTE A

**ESC. 45. EXT. MONTAÑA NEVADA. NOCHE.**

Link y Tatl se encuentran en la entrada de una cueva a dos GORON, una raza de criaturas antropomórficas que se alimentan de rocas. Se están congelando de frío.

GORON 1

(temblando)

Brrrr... Esto de guardar el Altar del Gigante es un trabajo duro. ¡Eh, un humano! ¿Y una hadita?

GORON 2  
(temblando)  
Li-li-listo, ya estamos a-  
a-alucinando por el-el-el  
frío.

TATL  
Somos reales, tranquilos.  
Emmm, traemos una ofrenda  
para la estatua del  
Gigante. ¿Nos dejan pasar?

Los dos goron se ven, aún temblando de frío.

GORON 2  
(temblando)  
Va-vale, se ven  
inofensivos...

GORON 1  
(temblando)  
Bo-bo-bo-bonita espada,  
humano.

Link sonríe y corre hacia la cueva que guardan los goron, donde está el altar. Tatl le guiña un ojo a los goron y vuela detrás de Link.

CORTE A

**ESC. 46. INT. ALTAR DEL GIGANTE. NOCHE.**

Link y Tatl llegan al centro del altar, donde está la estatua del Gigante. Esta vez ambos se acercan de una vez a la base de la estatua y ven la partitura de una canción grabada en la piedra con el título "Canción de Cuna Goron". Link saca su Ocarina del Tiempo y toca la canción grabada en la roca, pero nada pasa. Link mira confundido a su alrededor a ver si algo cambió.

TATL

¿Por qué no pasa nada?  
Digo, en el pantano apenas  
la tocaste con las  
trompetas pasó... ¡Eso es!  
Link, ¿recuerdas que el VMF  
dijo cuáles son las razas  
sagradas? La de acá deben  
ser los Goron, así como los  
Deku son la raza sagrada  
del pantano. Si te  
transformaras en goron y  
tocaras la canción...

Link interrumpe a Tatl, saca la máscara Deku, la pone en el piso y con su Ocarina toca la Canción de Sanación. Al hacerlo, la máscara Deku se transforma en una máscara Goron. Link la toma del piso y se la pone. Al ponérsela, Link se transforma en un gordo y pesado goron. Tatl se ríe a carcajadas mientras Link nota que su Ocarina se transforma en unos bongos. Tatl deja de reír y mira asombrada.

TATL

¿De dónde sacaste  
esos bongos?

Link intenta tocar otra vez la Canción de Cuna Goron pero con los bongos. Al hacerlo, luces mágicas salen de él y van hacia la estatua del Gigante. La figura etérea del Gigante sale y se inclina hacia Link y Tatl.

GIGANTE

En la torre... Llámanos...  
Júralo... Por el orden...

TATL

¿Ah? Espera, que hagamos  
qué...

El Gigante toca a Link y a Tatl y se evaporan antes de que Tatl termine de hablar.

FADE TO WHITE

CORTE A

**ESC. 47. EXT. PUEBLO RELOJ, OESTE. NOCHE.**

Link y Tatl aparecen en Pueblo Reloj. Link de vuelta en su forma humana y con la máscara Goron en su mano. La guarda en su túnica.

TATL

Ay, qué cansancio... Ya hemos despertado a dos gigantes. Y ya es tarde, ¿no te parece que podemos ir al Hotel Vasija a dormir y mañana seguimos?

Link mira a Tatl como juzgándola y señala hacia la luna, que está cada vez más cerca.

TATL

Calma, Link, yo sé. Tenemos tiempo. Cualquier cosa, puedes retroceder el tiempo de nuevo, ¿no?

Tatl empieza a volar en dirección al este del pueblo. Link, visiblemente molesto por la actitud de Tatl, se resigna y camina detrás de ella.

CORTE A

**ESC. 48. EXT. PUEBLO RELOJ, ESTE. NOCHE.**

Cerca del Hotel Vasija, Kafei embosca a Link y a Tatl. Link se sobresalta y Tatl vuela a esconderse detrás de Link.

TATL

¡Loco! De verdad no era necesario que aparecieras así, mocoso.

KAFEI

Lo siento. Por favor,  
llévenle este collar a  
Anju. Díganle que no he  
olvidado la promesa de  
nuestro matrimonio. Que me  
espere durante el Carnaval  
del Tiempo, prometo llegar  
a tiempo.

TATL

¿Qué? ¿Cómo sabes quiénes  
somos? Link, ¿no habíamos  
regresado en el tiempo?

KAFEI

Lo sabía, fueron ustedes  
quienes regresaron el  
tiempo. Todos en el pueblo  
no saben nada al respecto,  
menos Anju y yo. Y pues...  
ustedes.

Kafei se coloca de nuevo su máscara del sol y se  
va corriendo. Link lo ve correr y asiente, luego  
corre hacia el hotel. TatL, desconcertada, se va  
detrás de Link.

CORTE A

**ESC. 49. INT. HOTEL VASIJA. NOCHE.**

Link y TatL se encuentran a Anju en el lobby.  
Link se acerca a Anju y le da el collar. Anju se  
impresiona y derrama una lágrima.

ANJU

Este collar... ¡Vieron a  
Kafei!

TATL

¡Shhh! Sí, nos dijo que  
promete estar aquí en el  
Carnaval del Tiempo. Que...

ANJU

Aquí lo esperaré.

Anju, con el collar en sus manos, sale corriendo hacia su habitación, sonriendo. Link y Tatl se miran con satisfacción y van directo al sofá del lobby, donde se quedan dormidos casi inmediatamente.

FADE TO BLACK

CORTE A

**ESC. 50. INT. HOTEL VASIJA. DÍA.**

Link y Tatl despiertan enérgicos, Anju los saluda y les guiña un ojo. Link sonríe y sale corriendo del hotel, arrastrando a Tatl por los aires.

CORTE A

**ESC. 51. EXT. PUEBLO RELOJ, OESTE. DÍA.**

Link y Tatl se paran frente a la salida oeste del pueblo.

TATL

Ajá, océano es lo que sigue. Si salimos por aquí, derechito llegamos a Gran Bahía. Según me contaba Tael cuando éramos pequeños, la estatua del Gigante está en la orilla de la playa, rodeada de uno que otro zora rezando. Así que vamos, ¡el tiempo es oro!

Link sonríe y asiente. Sale corriendo por la salida oeste del pueblo y Tatl vuela a su lado.

CORTE A

**ESC. 52. EXT. PRADERAS DE TERMINA. DÍA.**

Link va corriendo por la ruta hacia Gran Bahía.  
Ve a unos GRANJEROS pasar con varios CABALLOS.  
Link se detiene a observarlos con tristeza en su  
rostro, recordando a Epona.

CORTE A

**ESC. 53. EXT. REINO DE HYRULE/BOSQUE DE LOS PERDIDOS.  
DÍA (FLASHBACK - MONTAJE).**

- A) Link y su hada/mejor amiga NAVI ven a Epona por primera vez en un establo.
- B) Una CHICA le enseña a Link la canción para llamar a Epona.
- C) Link monta a Epona por unas praderas en Hyrule junto con la hada Navi.
- D) Epona bebe agua de un riachuelo mientras Link la acaricia y Navi observa.
- E) Link en el Bosque de los Perdidos buscando a Navi.
- F) El asalto de Skull Kid y el rapto de Epona.
- G) El momento en el que Skull Kid le dijo a Link que se había deshecho de Epona.

FADE TO WHITE

DISOLVENCIA A

**ESC. 54. EXT. GRAN BAHÍA. DÍA.**

Link y TatL van por la arena de la playa de Gran Bahía, lentamente.

TATL

Lo siento mucho por Epona,  
Link. Supongo que ver esos  
caballos en las praderas te  
hizo recordar a tu yegua...  
Lamento que Skull Kid la  
eliminó.

Link solo mueve la cabeza de lado a lado, como sacudiéndose los malos recuerdos. Al levantar la mirada, cambia su rostro a una expresión de sorpresa y empieza a correr. Tatl va detrás de él. Llegan a la orilla de la playa y ven la estatua del Gigante rodeada de algunos ZORAS, seres antropomórficos con rasgos de pez, rezándole a la estatua en trance. Tatl va a la base de la estatua y Link detrás de ella.

TATL

¡Y ahí está! La canción para despertar a este guardián. Apresúrate, la raza sagrada de esta área son los Zora. ¡Cambia tu máscara y transfórmate!

Link asiente, saca la máscara Goron y su Ocarina del Tiempo. Pone la máscara en el piso y toca Canción de Sanación. La máscara se transforma en una máscara Zora. Los zoros que estaban rezando se paran y miran con asombro lo que hace Link. Link toma la máscara, se la pone y se transforma en un zoro con aletas más afiladas y de color rubio, como el de su cabello humano. Tatl esta vez trata de aguantar la risa mientras Link se acerca a la base de la estatua. Su Ocarina del Tiempo se transforma en una guitarra hecha con huesos de pescado. Link lee la partitura con el título "Bossa Nova Nueva Ola" y comienza a tocarla en la guitarra. Luces mágicas azules salen de Link mientras toca la canción y estas rodean la estatua. La figura etérea del Gigante sale de la estatua, para asombro de los zoros que se espantan y salen corriendo.

TATL

¡Ya va! Antes de que nos toques, ¿puedes darnos una pista del Gigante que falta por despertar? En Ikana no hay raza sagrada. Los humanos que vivían ahí se mataron entre ellos hace siglos y...

GIGANTE

Un descendiente... Pueblo  
Reloj... Sol... Enmascarado...  
Él.

Antes de que Tatl replicara, el Gigante se inclina y toca a Link y a Tatl. Ambos se evaporan.

FADE TO WHITE

CORTE A

**ESC. 55. EXT. PUEBLO RELOJ, ESTE. NOCHE.**

Link y Tatl aparecen en Pueblo Reloj. Ambos están desconcertados viendo que ya es de noche. Link mira hacia la luna y la ve ya más cerca, estando a menos de un día del Carnaval del Tiempo.

TATL

¿Cómo rayos se hizo de  
noche tan pronto si hace  
instantes era de día en  
Gran Bahía?

KAFEI (voz en  
off)

Se quedaron inconscientes  
durante un buen rato cuando  
aparecieron acá.

Link y Tatl voltean sorprendidos y ven a Kafei parado cerca de ellos, con la máscara del sol puesta.

KAFEI

¿Le dieron el pendiente a  
Anju?

TATL

Aaaah, sí, se lo dimos.  
Pero, ¿cuándo te piensas  
reunir con ella?

KAFEI

La promesa es hacer el ritual durante el Carnaval del tiempo. La luna no va a evitar que cumpla mi promesa. Voy por el cuarto Gigante.

TATL

Kafei, espera... ¿Qué?

Kafei sale corriendo por la salida este del pueblo. Link se para del piso y corre detrás de él. Varios VECINOS de la zona se asoman por las ventanas y ven a Link y a Tatl entre murmullos. Tatl suspira con resignación y va volando detrás de Link.

CORTE A

**ESC. 56. EXT. PRADERAS DE TERMINA. NOCHE.**

Link corre detrás de Kafei mientras Tatl vuela lo más rápido que puede al lado de Link. En eso Tatl se detiene súbitamente y recuerda la voz del gigante en su cabeza.

GIGANTE (voz en  
off)

Un descendiente... Pueblo  
Reloj... Sol... Enmascarado...  
Él.

Tatl sonríe y se desespera a volar de nuevo rápido para alcanzar a Link.

TATL

¡Link! Kafei usa una máscara que representa al sol, es de pueblo reloj y evidentemente es un chico. ¡Creo que él es el descendiente de una de las familias que habitaban Cañón Ikana hace siglos! ¡El puede despertar al gigante!

Link al escuchar lo que le dijo Tatl, redobla el paso e intenta ir más rápido detrás de Kafei. Mientras siguen la persecución en las praderas que poco a poco se van convirtiendo en cañones, empieza a amanecer.

DISOLVENCIA A

**ESC. 57. EXT. CAÑÓN IKANA. DÍA.**

Link y Tatl, muy exhaustos, llegan al cañón.

TATL

Ugh... No puedo... Ya... ¿Dónde está la estatua del Gigante?

Link toca a Tatl y luego señala hacia el frente, donde se ve a Kafei en la base de la estatua del Gigante cerca de un abismo en el cañón. Tatl suspira y va con Link hacia la estatua.

KAFEI

Nunca entendí el porqué mi primer regalo de cumpleaños de parte de mi papá fue una vieja flauta. Él me dijo que la flauta ha pasado por varias generaciones y es lo único que queda de la época en la que las familias de Ikana eran pudientes y llenas de honor. Papá también me dijo que algún día con mi flauta iba a ayudar al mundo. Mira qué razón resultó tener...

Kafei ve unas partituras con el título "Elegía del Vacío" en la base de la estatua del Gigante. Link y Tatl se ponen al lado de Kafei. Kafei comienza a tocar Elegía del Vacío en su flauta. Luces mágicas naranja comienzan a salir de su cuerpo mientras toca la canción. La estatua empieza a absorber las luces y aparece la figura etérea del Gigante.

TATL  
¡Finalmente! ¡El cuarto  
Gigante!

GIGANTE  
Juramento... Orden... Torre del  
Reloj... Arriba...

Link abre los ojos ampliamente como si hubiese entendido repentinamente algo. El gigante se inclina y toca a Link y a Tatl. Mientras Link y Tatl se evaporan, Kafei los mira, sonríe y se voltea.

FADE TO WHITE

CORTE A

**ESC. 58. EXT. PUEBLO RELOJ, ESTE. NOCHE.**

Link y Tatl despiertan algo mareados en el piso del este de Pueblo Reloj. Link mira hacia arriba y la luna se ve gigante, a pocos metros de estrellarse con la tierra.

TATL  
¡Link, ya es casi  
medianoche! Vamos a la  
Torre del Reloj a esperar a  
que abra la puerta.

Link no le presta atención a Tatl, ve hacia el Hotel Vasija y corre hacia allá. Tatl voltea los ojos, molesta, y le grita a Link mientras vuela detrás de él.

CORTE A

**ESC. 59. INT. HOTEL VASIJA. NOCHE.**

Link entra al hotel corriendo y va directo a las escaleras para ir a la habitación de Anju. Tatl apenas puede mantener el vuelo para perseguirlo.

CORTE A

**ESC. 60. INT. HABITACIÓN DE ANJU. NOCHE.**

Link entra a la habitación y está Anju sentada en la orilla de la cama. Al lado del clóset está un maniquí con el vestido de novia de Anju y una máscara que representa a la luna. Tatl llega cansada al lado de Link.

ANJU

Todos se fueron a los refugios, incluso mi mamá y mi abuela. Yo decidí quedarme porque Kafei no rompe promesas. Yo lo esperaré. Él vendrá.

TATL

Pero, Anju, la luna...

Las campanadas del reloj indicando que es medianoche comienzan a sonar. Los fuegos artificiales programados para el inicio del Carnaval del Tiempo se ven por la ventana de la habitación.

TATL

¡La puerta a la cima de la Torre del Reloj ya está abierta! ¡Link, vámonos!

Link no se mueve. La puerta suena y alguien la abre. Aparece Kafei, sucio y algo golpeado. Anju y Kafei se miran mientras Kafei se acerca lentamente.

ANJU

Viniste. Cumpliste tu promesa.

KAFEI

Anju, disculpa que me veas así, con el cuerpo de un niño. Todo fue culpa de ese Skull Kid, no he encontrado cómo revertir el hechizo, yo...

Anju se agacha y abraza fuertemente a Kafei. Kafei se sorprende y responde al abrazo con lágrimas en los ojos. Link y Tatl observan conmovidos. Kafei y Anju se separan, Anju va al maniquí y toma la máscara de la luna.

ANJU (sonriendo)  
Hagamos el ritual, queda poco tiempo.

KAFEI  
¡Cierto!

Kafei saca la máscara del sol y la pone frente a Anju. Anju toma la máscara de la luna y la coloca frente a Kafei. Ambas máscaras comienzan a brillar. Anju y Kafei juntan las máscaras y una luz cubre toda la habitación. Una máscara nueva se forma, la máscara de la unión.

ANJU  
Hemos completado el ritual de matrimonio durante el Carnaval del Tiempo. Tenemos la bendición de los dioses.

KAFEI (mirando a Link y a Tatl)  
Todo fue gracias a ustedes. Ustedes, como testigos de esta unión, pueden quedarse con la máscara. Tómenla. Quizás les sirva de algo.

Link se acerca y toma la máscara. La guarda en su túnica. Tatl, preocupada, se acerca a Anju y Kafei.

TATL  
¡Les queda algo de tiempo!  
¡Vayan ya a un refugio, la luna ya está por caer!

ANJU (sonriendo)  
No iremos a un refugio. Solo quiero estar con Kafei aquí.

KAFEI (sonriendo)  
Veremos juntos el amanecer  
desde aquí. Así sea el  
último.

CORTE A

**ESC. 61. EXT. PUEBLO RELOJ, SUR. NOCHE.**

Link y Tatl, con más determinación que nunca, van en camino a la Torre del Reloj. Van directo hacia la puerta convertida en escaleras para subir a la cima de la torre.

CORTE A

**ESC. 62. EXT. CIMA DE TORRE DEL RELOJ. NOCHE.**

Link y Tatl se encuentran a Skull Kid y Tael.

TATL

¡Tael!

TAEL

¡Hermanita!

SKULL KID

Vaya, vaya. Una reunión familiar. Lástima que ya tiene que terminar porque la luna ya va a caer, ¡jajajajaja!

TAEL

Pantano, montaña, océano, cañón. ¡Los cuatro que ahí viven, traélos acá!  
¡Pronto!

SKULL KID

(golpeando a  
Tael)

¡No hables fuera de contexto, hada estúpida!

TATL (indignada)  
¡Hey! ¡No le pongas una  
mano encima a mi hermano,  
imbécil!

Link saca la Ocarina del Tiempo y el papelito que le dio el VMF con la canción Juramento al Orden. Link empieza a tocar la canción que suena como eco por toda Termina. Skull Kid mira con preocupación y en la lejanía se escucha el llanto de los Gigantes. Skull Kid empieza a retorcerse de dolor y a gritar.

DISOLVENCIA A

**ESC. 63. EXT. PRADERAS DE TERMINA. DÍA.**

Los Cuatro Gigantes caminan con grandes pasos lentos desde sus tierras hacia Pueblo Reloj durante el amanecer. Se posiciona cada uno en un punto cardinal de Pueblo Reloj. Una vez en posición, alzan sus brazos e intentan detener a la luna que está a punto de caer. Los brazos de los gigantes tiemblan mientras usan su fuerza para detener la caída de la luna. Luego de un gran esfuerzo, una luz emana de la luna y cubre toda Termina. La luna se detiene en las manos visiblemente quemadas y maltratadas de los Cuatro Gigantes.

DISOLVENCIA A

**ESC. 64. EXT. CIMA DE TORRE DEL RELOJ. DÍA.**

Link, TatL y Tael celebran, ante un inconsciente Skull Kid que está en el piso, que todo ha terminado.

TATL  
¡Todo ha terminado,  
hermano!

TAEL  
¡Así es, hermana!

MAJORA (voz en  
off)  
Ya este cuerpo sirvió su  
propósito.

Link, Tatl y Tael voltean aterrorizados hacia donde está Skull Kid. El cuerpo de Skull Kid flota inconsciente como sostenido por la máscara: MAJORA. MAJORA se separa del rostro de Skull Kid y el cuerpo de Skull Kid cae como roca en el piso.

MAJORA  
Skull Kid fue una simple  
marioneta y ya debe ser  
desechada. Es hora de que  
yo continúe con mi plan.

Majora abre un portal que sale de la boca de la luna, se mete en el portal y es transportado al interior de la luna. Majora reactiva su caída con más fuerza, los Gigantes comienzan a temblar usando al máximo su fuerza para intentar detener de nuevo la caída de la luna.

MAJORA (voz en  
off)  
Debo consumir... consumir...  
Consumir todo.

Link y Tatl se miran el uno al otro. Link mira el portal hacia el interior de la luna y asiente.

TATL  
¡Vamos al interior de la  
luna! Acabemos con Majora  
de una vez por todas.

Link y Tatl van al portal mientras Tael observa preocupado. El portal absorbe y transporta a Link y a Tatl entre gritos de ambos.

FADE TO WHITE

DISOLVENCIA A

**ESC. 65. EXT. PRADERA DE LA LUNA. DÍA.**

Link y Tatl aparecen en una pradera hermosa y aparentemente infinita, con un gran árbol en el medio. Confundidos, Link y Tatl se acercan lentamente al árbol. A sus pies está un NIÑO físicamente parecido al VMF con la máscara de Majora puesta.

NIÑO

Ah, hola. No recibo muchas visitas acá. ¿Quieren jugar conmigo?

TATL

Ehhh... ¿S-s-sí?

Link asiente y mira agresivamente al niño.

NIÑO

Qué bueno. Jugaremos a los buenos y a los malos. Yo soy el bueno y ustedes los malos. ¿Sí?

El niño transporta a Link y a Tatl.

FADE TO BLACK

CORTE A

**ESC. 66. INT. HABITACIÓN DE MAJORA. DÍA.**

Link y Tatl aparecen en una extraña habitación púrpura, donde se encuentran a la máscara de Majora. La máscara comienza a transformarse en una criatura demoníaca con grandes látigos en sus manos que comienza a atacar ferozmente a Link. Link hace lo que puede por ser un buen contrincante, detiene los latigazos con el escudo, intenta contraatacar con su espada, pero Majora lo domina. Finalmente, a punto de Majora darle la estocada final a Link, Tatl reacciona ante la impotencia.

TATL

¡Link, cree en tus fortalezas!

Link saca la máscara de la unión de su túnica. La luz que emana de la máscara distrae a Majora y luego baña a Link en una luz azul. Link comienza a transformarse en una versión adulta y demoníaca de él mismo, con cabello blanco y ojos blancos. Link adquiere una espada en forma de hélice. Majora se indigna ante la transformación y lanza un ataque con sus látigos sin control alguno. Link rápidamente responde y corta sus látigos con la espada hélice. Majora, en un ataque de ira por su repentina desventaja, intenta brincarle encima a Link para devorarlo mientras grita de manera muy aguda, pero la luz que irradia Link quema a Majora y cae en el piso. Link usa su espada para darle la estocada final en el pecho a Majora, lo que comienza a desintegrar a la criatura y a toda la habitación en una gran luz blanca.

CORTE A

**ESC. 67. EXT. PRADERAS DE TERMINA. DÍA.**

La luna hace un ruido de agonía y comienza a desintegrarse lentamente en las manos de los Cuatro Gigantes. Un arcoíris aparece en su lugar y cubre todo el cielo de Termina.

DISOLVENCIA A

**ESC. 68. EXT. PRADERAS DE TERMINA. DÍA.**

Todos los HABITANTES de Pueblo Reloj están celebrando que la luna desapareció. Link, ya en su forma normal, aparece y ve a Tatl reunirse con su hermano Tael.

TATL

Link, lo hiciste. La gente del pueblo está muy feliz, detuviste a Majora y el fin de este mundo. ¡Ahora nos toca celebrar el Carnaval del Tiempo como los dioses mandan!

Link sonríe y asiente. Link voltea y ve a los Cuatro Gigantes cantar Juramento Al Orden mientras se marchan camino a los puntos cardinales de Termina. Luego de una conmovedora despedida de los habitantes del pueblo a los Gigantes, aparece Skull Kid.

SKULL KID

Jeje, hola, Link. Lamento todo lo que pasó. La máscara me poseyó y ya yo no controlaba mis acciones... Espero me perdones. ¡Te tengo una sorpresa!

Skull Kid mete su mano izquierda en su bolsillo y saca una figura de Epona. Con la mano derecha echa un polvo mágico en la figura y Epona vuelve a su tamaño natural, viva y relinchando de felicidad al ver a Link. Link sonríe y abraza a Epona.

SKULL KID

En los momentos de lucidez que tenía bajo la posesión de la máscara, escondí a Epona en mi bolsillo para que Majora no le hiciera daño. Sabía que estuvo mal robártela. Lo siento... (Se acerca y huele a Link)  
Jejeje, tu olor se me hace familiar. Hueles a aquel niño que me enseñó una bonita canción en el bosque hace dos años. ¡Somos amigos! ¿Recuerdas?

Skull Kid comienza a saltar y se marcha, desapareciendo ante la mirada de Link. Link se monta en su yegua y se marcha hacia el horizonte, mientras que una conmovida y cambiada Tatl voltea a verlo con lágrimas en los ojos.

TATL  
¡Link! Gracias... por todo.

LINK (deteniendo  
el caballo un  
momento y  
gritando)  
¡Gracias a ti!.

FADE TO BLACK

CORTE A

**ESC. 69. INT/EXT. VARIOS LUGARES DE TERMINA/PUEBLO  
RELOJ. DÍA (MONTAJE) .**

- A) Anju y Kafei llevan a cabo su matrimonio formal. Anju en su vestido de novia y Kafei ya de nuevo adulto con un traje elegante. Dotour y Madame Aroma se ven llorando de la felicidad en los bancos de un salón por sus hijos casándose.
- B) Se ve a las demás personas del pueblo felices y cumpliendo sus deseos para el Carnaval del Tiempo.
- C) Hen y el resto de LOS BOMBER están jugando y bailando junto con el perro del principio.
- D) Una vista panorámica de Pueblo Reloj vibrante y festivo durante la celebración del Carnaval del Tiempo.

CORTE A

**ESC. 70. EXT. BOSQUE DE LOS PERDIDOS. DÍA.**

Al final de los créditos, Link va encima de Epona cabalgando lentamente por el bosque. En uno de los árboles se ve a Skull Kid viéndolo, sonríe y se va entre las ramas, como siguiéndolo. La cámara enfoca un pequeño tronco con un dibujo tallado que muestra a Skull Kid y Link saludando felices con los Cuatro Gigantes atrás y Tatl y Tael volando alrededor de ellos. Flotando sobre la cueva por donde Link entró al principio para caer en Termina, está el VMF, sosteniendo la máscara de Majora en una mano.

VMF (sonriendo)  
Te has encontrado con un  
destino terrible, ¿no es  
así? Ten fe...

FADE OUT

FIN

## CONCLUSIONES

Realizar este guion resultó una tarea más complicada de lo esperado. La diferencia entre los lenguajes cinematográficos y de videojuegos hace que el proceso de adaptación se haga exhaustivo.

En cuanto a narrativa, tanto el cine como el videojuego conservan una misma línea: hay un inicio, hay un desarrollo, hay un clímax y hay un final. Es cuando el guionista debe delimitar su visión de la adaptación cuando el proceso se complica, porque la riqueza de detalles que tiene el videojuego, sumado al largo tiempo de desarrollo del mismo hacen que se complique la tarea de decidir qué sobrevive el corte final y qué no.

Los videojuegos no fueron concebidos como medios para contar historias, sino solo para entretener. Pero el carácter permeable del videojuego permitió que con el pasar de los años evolucionara tomando elementos de otras artes hasta encontrar hoy en día videojuegos que fácilmente se pudieran considerar películas que se pueden controlar.

A pesar de que el guion final carece de la carga dramática que hizo popular al videojuego en el que está basado, se hizo un trabajo de adaptación tomando los detalles esenciales que hicieron la historia entendible y que se pudieron relacionar con los aspectos más importantes del videojuego.

Se requiere de un guionista con años de experiencia y bastante práctica en las adaptaciones para lograr un guion basado en un videojuego que satisfaga al público. El reto está en atraer al espectador que no está familiarizado con el videojuego en cuestión. Parte de eso depende del mercadeo de la producción, pero gran parte depende también del guionista.

La experiencia de escribir un guion fue satisfactoria. Más enriquecedor fue el proceso de investigar sobre adaptaciones y buscar la manera de aplicar la teoría en la práctica. Cinco años de estudio de repente parecieron no ser suficientes para escribir algo que llenara las expectativas.

El trabajo del guionista es un trabajo agotador. Se aprende definitivamente a apreciar el trabajo de los cientos de guionistas que están detrás de todas las producciones de

Hollywood que el público adora y que disfruta ver en la pantalla grande del cine de su localidad.

Otra de las intenciones de este trabajo fue dar a conocer la genialidad de Nintendo como compañía desarrolladora de videojuegos. Una compañía que invirtió su capital en que la experiencia de jugar videojuegos trascendiera el simple entretenimiento y se convirtiera en influencia de vida para los jugadores. Nintendo vivió, vive y vivirá por muchas generaciones más para regalarle experiencias inolvidables a los consumidores.

# BIBLIOGRAFÍA

## Fuentes bibliográficas:

- Field, S. (1995). *El manual del guionista*. Plot Ediciones, S. L.
- Kent, S. (2001). *The ultimate history of video games*. (Primera edición). New York, Estados Unidos. Three Rivers Press.
- Martin, M. (2002). *El lenguaje del cine*. (Cuarta edición). Barcelona, España. Editorial Gedisa, S. A.
- Nintendo. (1986). *The Legend of Zelda Instruction Booklet*. (Primera edición). Estados Unidos.
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. (Segunda edición). Barcelona, España. Ediciones Robinbook, S. L.

## Fuentes electrónicas:

- Bogda, S. (2011). *Inside the Moon: The Power of Majora's Mask*. Recuperado el 10 de junio de 2013. <http://www.damnlag.com/power-of-majora-mask/>
- Frago Pérez, M. (2005). Reflexiones sobre la adaptación cinematográfica desde una perspectiva iconológica. *Comunicación y Sociedad. Volumen XVIII*. Universidad de Navarra. Facultad de Comunicación. Recuperado el 22 de mayo de 2012. [http://www.unav.es/fcom/comunicacionsociedad/es/articulo.php?art\\_id=71](http://www.unav.es/fcom/comunicacionsociedad/es/articulo.php?art_id=71)
- Gerstmann J. (2007). *Super Mario Bros. Review*. Recuperado el 9 de junio de 2013. <http://www.gamespot.com/classic-nes-series-super-mario-bros/reviews/super-mario-bros-review-6163683/>
- Jenkins, H. (2002). *Game Design as Narrative Architecture*. Recuperado el 10 de junio de 2013. <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>
- Kelly, T. (2011). *Video Game Writing and the Sense of Story [Writing]*. Recuperado el 11 de junio de 2013. <http://www.whatgamesare.com/2011/02/video-game-writing-and-the-sense-of-story-writing.html>

- Martínez-Salanova, E. (2010). *El guion cinematográfico*. Recuperado el 22 de mayo de 2012. Universidad de Huelva. Cine y Educación. <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/guionquees.htm#E1%20gui%C3%B3n>
- Rodríguez Martín, M. E. (2007). Teorías sobre adaptaciones cinematográficas. *Revista Casa del Tiempo. Número 100*. Recuperado el 12 de agosto de 2013. Universidad Autónoma Metropolitana. [http://www.difusioncultural.uam.mx/casadeltiempo/100\\_jul\\_sep\\_2007/casa\\_del\\_tiempo\\_num100\\_82\\_91.pdf](http://www.difusioncultural.uam.mx/casadeltiempo/100_jul_sep_2007/casa_del_tiempo_num100_82_91.pdf)

### **Trabajos de grado:**

- Muñoz Dicurú, R. (2011). *El Regreso a Gliese: Un guión de cine fantástico inspirado en Tsubasa Reservoir Chronicles*. Trabajo de grado de licenciatura publicado. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

### **Documentos audiovisuales:**

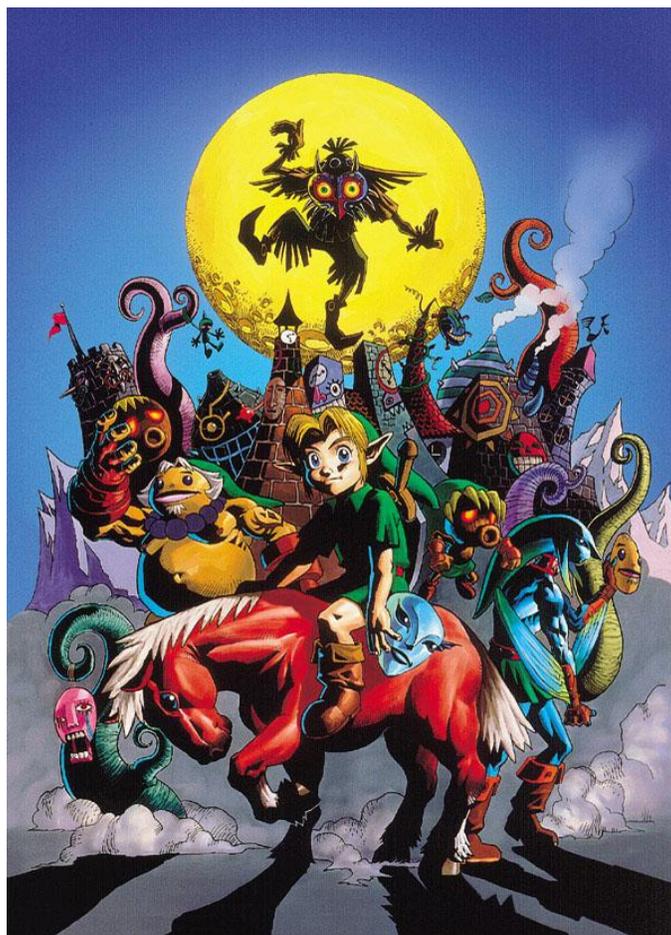
- Anderson, P. (1995). *Mortal Kombat* [Película de cine en DVD]. Estados Unidos. New Line Cinema, Threshold Entertainment.
- Anderson, P. (2002). *Resident Evil* [Película de cine en DVD]. Reino Unido, Alemania, Francia, Estados Unidos. Constantin Film Produktion, Davis-Films, Impact Pictures, New Legacy.
- Aounuma y Koizumi (2000). *The Legend of Zelda: Majora's Mask* [Videojuego]. Japón. Nintendo EAD.
- Gans, C. (2006). *Silent Hill* [Película de cine en DVD]. Canadá, Francia, Japón, Estados Unidos. Silent Hill DCP Inc., Davis-Films, Konami Corporation.
- Jankel, A. y Morton, R. (1993). *Super Mario Bros.* [Película de cine en DVD]. Reino Unido, Estados Unidos. Allied Filmmakers, Cinergi Pictures Entertainment, Hollywood Pictures, Lightmotive, Nintendo (sin créditos).
- Newell, M. (2010). *Prince of Persia: the sands of time* [Película de cine en DVD]. Estados Unidos. Walt Disney Pictures, Jerry Bruckheimer Films.

- West, S. (2001). *Lara Croft: Tomb Raider* [Película de cine en DVD]. Estados Unidos, Reino Unido, Japón, Alemania. Paramount Pictures, Mutual Film Company, British Broadcasting Corporation (BBC), Lawrence Gordon Production, Marubeni, Eidos Interactive, KFP Produktions GmbH & Co. KG, Tele München Fernseh Produktionsgesellschaft (TMG), Toho-Towa.

## ANEXOS



**ANEXO A: logotipo del videojuego**



**ANEXO B: arte oficial de *The Legend of Zelda: Majora's Mask* por Nintendo**



**ANEXO C: Máscara de Majora**



**ANEXO D: forma real de Majora en el interior de la luna**



**ANEXO E: Skull Kid sin la máscara**



**ANEXO F: Deku Link**



**ANEXO G: Goron Link**



**ANEXO H: Zora Link**



**ANEXO I: mapa original de Termina en el videojuego**