

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, JURÍDICAS Y DE LA COMUNICACIÓN



Universidad de Valladolid



GRADO EN PUBLICIDAD Y RELACIONES PÚBLICAS

CURSO 2021 – 2022

# **INFLUENCIA Y ANÁLISIS DE LOS CARTELES DE “THE LEGEND OF ZELDA”**

Catrín Barrado Rantová

TUTORIZADO POR LUISA MORENO CARDENAL

SEGOVIA, JUNIO DE 2022

## **Resumen**

Para este proyecto se ha llevado a cabo un análisis de la historia del cartel publicitario de la franquicia de videojuegos *The Legend Of Zelda*. El trabajo consta de ocho puntos diferentes en los cuales se tratará cómo se originó la idea, la importancia del marketing en los videojuegos, la influencia de esta saga en el sector y en otros y, por último, un breve resumen de la idea general del juego. Asimismo, se analizarán varios de los pósteres más representativos de la saga desde sus inicios hasta el día de hoy y así determinar su cambio a la hora de realizar los diseños de los carteles.

## **Palabras clave**

Cartel publicitario, *The Legend Of Zelda*, videojuego, Nintendo, *merchandising*.

## **Abstract**

For this project we realized an analysis of the history of the advertising poster of the video game franchise The Legend Of Zelda. The work consists of eight different points in which we will discuss how the idea originated, the importance of marketing in video games, the influence of this saga in the industry and others and, finally, a brief summary of the general idea of the game. Also, several of the most representative posters of the saga from its beginnings to the present day will be analyzed in order to determine how they have changed in the design of the posters.

## **Key words**

Advertising poster, *The Legend Of Zelda*, videogames, Nintendo, *merchandising*.

# Índice

1.	Introducción.....	4
2.	Justificación del tema .....	5
3.	Objetivos.....	6
4.	Estado de la cuestión y marco teórico .....	7
5.	Metodología.....	9
6.	Desarrollo del trabajo.....	10
6.1.	Introducción .....	10
6.2.	Sinopsis general y personajes del videojuego <i>The Legend Of Zelda</i> .....	14
6.3.	Importancia e influencia del Videojuego <i>The Legend of Zelda</i> .....	15
6.4.	Análisis de los carteles .....	19
6.4.1.	<i>The Legend Of Zelda (1986)</i> .....	20
6.4.1.1.	Contexto .....	20
6.4.1.2.	Código fotográfico.....	21
6.4.1.3.	Código cromático .....	21
6.4.1.4.	Código verbal y tipográfico .....	22
6.4.1.5.	El registro de lo imaginario .....	23
6.4.2.	<i>The Legend Of Zelda: A Link To The Past (1991)</i> .....	24
6.4.2.1.	Contexto .....	24
6.4.2.2.	Código fotográfico.....	25
6.4.2.3.	Código cromático .....	25
6.4.2.4.	Código verbal y tipográfico .....	26
6.4.2.5.	Registro de lo imaginario.....	26
6.4.3.	<i>The Legend Of Zelda Majora's Mask (2000)</i> .....	28
6.4.3.1.	Contexto .....	28
6.4.3.2.	Código Fotográfico .....	29
6.4.3.3.	Código cromático .....	29
6.4.3.4.	Código verbal y tipográfico .....	30
6.4.3.5.	Registro de lo imaginario.....	31
6.4.3.6.	Similitudes y diferencias con el cartel de 2015 .....	32
6.4.4.	<i>The Legend Of Zelda: Phantom Hourglass (2007)</i> .....	33
6.4.4.1.	Contexto .....	34
6.4.4.2.	Código Fotográfico .....	34
6.4.4.3.	Código Cromático.....	35

6.4.4.4.	Código verbal y tipográfico .....	35
6.4.4.5.	Registro de lo imaginario.....	36
6.4.5.	<i>The Legend of Zelda: Skyward Sword (2011)</i> .....	37
6.4.5.1.	Contexto .....	37
6.4.5.2.	Código Fotográfico .....	38
6.4.5.3.	Código cromático .....	38
6.4.5.4.	Código verbal y tipográfico.....	39
6.4.5.5.	Registro de lo imaginario.....	40
6.4.6.	<i>The Legend Of Zelda: Breath Of the Wild (2017)</i> .....	42
6.4.6.1.	Contexto .....	43
6.4.6.2.	Código Fotográfico .....	43
6.4.6.3.	Código cromático .....	44
6.4.6.4.	Código Verbal y tipográfico .....	45
6.4.6.5.	Registro de lo imaginario.....	46
7.	Conclusión .....	47
8.	Bibliografía.....	50

## 1. Introducción

El presente Trabajo Fin de Grado se centra en el estudio de los carteles de un videojuego, concretamente el juego *The Legend of Zelda*, saga que fue lanzada en 1986 y sigue hoy en día lanzando videojuegos y siendo cada vez más popular. Esta historia ha tenido una gran influencia a lo largo de los años, y ha inspirado a otros medios como películas, series u otros videojuegos. Además, se desarrollará una pequeña comparación con los carteles antiguos y los actuales de ciertas entregas, ya que, debido a la larga duración de esta franquicia, se han rehecho algunos juegos y por lo tanto han tenido una publicidad distinta. De esta forma se podrán apreciar los cambios que han ido surgiendo en la realización de los pósteres durante todos estos años. Para ello nos planteamos en primer lugar la elección y la justificación del tema; a continuación, los objetivos a alcanzar y después abordaremos el estado de la cuestión. Posteriormente se indicará la metodología empleada para la elaboración del Trabajo, para luego centrarnos en el tema de estudio. Por último, se expondrán unas conclusiones y una bibliografía acorde a lo estudiado.

## 2. Justificación del tema

Gracias a que cada vez hay más aceptación por los videojuegos, ha sido posible que durante estos años se haya creado una nueva área de estudios dentro de la comunicación. Internacionalmente este nuevo ámbito se denomina *Game Studies*, y ahora se encuentra en las aulas y universidades como forma de estudio, de una forma similar a como lo hicieron los estudios sobre el cine y otros medios audiovisuales en las primeras décadas del pasado siglo XX. El presente Trabajo de Fin de Grado se enmarca en el grado de Publicidad y Marketing, debido a que su objetivo es tanto comercial como informativo. Por ello voy a abordar en este caso, los pósteres o carteles realizados durante los años 80 hasta la actualidad, y con ello realizar un análisis sobre la evolución de los carteles creados para la promoción y publicidad de esta saga.

La idea surgió gracias a la asignatura “Modelos de análisis del mensaje publicitario”, ya que me pareció muy interesante la forma en la que estudiábamos los carteles publicitarios de las marcas y la forma en la que se creaban historias alrededor de estos objetos de estudio. Al disfrutar de esta manera la asignatura, se me ocurrió que podría enfocar mi TFG en algo parecido, pero con un tema de especial interés personal. Al principio me planteé la idea de hacerlo sobre los carteles de cine, pero al final me decanté por los videojuegos. Me parece que es un sector menos estudiado y del cual se puede realizar un trabajo ameno y atrayente para un amplio número de personas, no solo para los amantes de este sector, sino también para aquellos que estén viendo la importancia que están teniendo los videojuegos en la actualidad.

Así, este trabajo nace con la vocación de ofrecer un punto de vista distinto de los carteles a lo que quizá estamos más acostumbrados, como es el caso de los carteles de las películas o pósteres de productos cosméticos, o de moda, dejando abierta la posibilidad de ser continuado, ampliado y con más profundidad en futuros trabajos de mayor envergadura como un Trabajo de Fin de Máster o una tesis doctoral, donde se podría hablar de varios videojuegos y no únicamente del *The Legend of Zelda*.

### 3. Objetivos

Los objetivos que se quieren llevar a cabo durante la realización de este trabajo y que serán estudiados, tienen que ver con el análisis de seis de los carteles más importantes y representativos de la saga *The Legend of Zelda*. El objetivo general es poder apreciar la evolución de los carteles de estos videojuegos a lo largo de la historia. Como objetivos específicos proponemos:

- Recalcar lo importante que sigue siendo el cartel como pieza publicitaria en los videojuegos.
- Señalar la influencia e impacto de la saga *The Legend Of Zelda*.
- Mostar en algunos casos las diferencias que existen en los carteles originales con sus adaptaciones actuales.
- Detectar posibles patrones que se puedan visualizar en la realización de los pósteres.

#### 4. Estado de la cuestión y marco teórico

Para el desarrollo de este estudio, se ha llevado a cabo una investigación sobre los carteles de *The Legend Of Zelda*, pero no se ha podido localizar ningún tratado específico sobre este tema. No he conseguido encontrar ningún documental o vídeo que trate sobre este tema ya que únicamente he encontrado documentos audiovisuales sobre la evolución de los videojuegos en general pero no de sus carteles, por lo que ha sido un poco difícil la idea de saber por dónde empezar a gestionar este proyecto. En cuanto a trabajos, tampoco he conseguido encontrar algo útil y con lo que me pueda ayudar a recabar información para esta investigación por lo que he tenido que ir un poco a ciegas. De nuevo, los únicos trabajos que he tenido la oportunidad de ver simplemente hablaban sobre la evolución y la percepción que han tenido las personas en este sector. Si ya ha sido difícil hallar algo que tenga que ver con los pósteres en los videojuegos, lo ha sido aún más encontrar algo en específico de esta saga. Los temas que suelen abordar son si ha tenido influencia a lo largo de todos estos años y si ha conseguido impactar en otro sector. Es por ello por lo que se me ocurrió la idea de introducirlo en este trabajo para que de esta forma se pueda ver todo lo que ha afectado en los videojuegos esta saga tan especial y así saber por qué he decidido desarrollar este TFG sobre *The Legend Of Zelda*.

Para empezar a abordar este tema se ha querido hacer hincapié en la importancia del marketing y publicidad en el sector de los videojuegos con la información encontrada en diferentes artículos como es el caso de “La correlación del marketing con la industria de los videojuegos” de Federico Fernando Haza Ortíz o “Marketing en videojuegos” de Gilberto. A continuación, se ha puesto un punto para exponer que en la actualidad también son importantes los carteles, a pesar de toda la sobreinformación que tenemos. Esta información la he podido sacar de “Por qué los posters y los Flyers siguen siendo relevantes” de Para continuar también se ha querido indagar en conocer cuan relevante ha sido esta franquicia a lo largo de los años. Sobre este tema sí que se ha podido encontrar a diversas personas especializadas en el sector de los videojuegos que han investigado sobre ello. Ha sido información muy enriquecedora y útil para continuar con



mi proyecto. Un buen documento ha sido “The Legend of Zelda: la revolucionaria aventura para NES que supuso el salto de calidad en los videojuegos” de Frankie MB donde nos hace un análisis de la evolución de la saga y además nos cuenta cómo influyó en otras empresas para cambiar su forma de realizar juegos de aventura con total libertad.

Después de tratar estos asuntos, nos vamos directamente al análisis de seis de los pósteres más importantes de la franquicia, y así conocer cómo es su diseño para la realización de estos y si ha ido cambiando durante todo este tiempo. Para ello se ha utilizado diferentes libros tales como “Psicología del color” de Eva Heller y “Cromorama: Cómo el color transforma nuestra visión del mundo” de Ricardo Falcinelli, además de los apuntes de Modelos de análisis del mensaje publicitario” de la profesora Luisa Moreno Cardenal de la Universidad de Valladolid y numerosas páginas web para aportar algunos datos interesantes sobre qué sentimos al ver ciertos colores.

Asimismo, se han utilizado varios artículos y documentos para aportar información adicional en algunos apartados, como puede ser “El CEO de Tequila Works destaca la importancia de la saga Zelda en los juegos RPG y de aventuras” de Ángel Morán Santiago. Hay que mencionar de nuevo que no hay ningún trabajo, o artículo que hable sobre el tema elegido para el TFG y por lo tanto ha sido difícil la composición del proyecto y es por ello por lo que también se ha tardado más, ya que se necesitaba un aprendizaje previo para poder analizar las gráficas de la mejor forma posible.

## 5. Metodología

La metodología que se ha llevado a cabo para desempeñar este Trabajo Fin De grado es de tipo cualitativa a través de diversos procedimientos. Estos procedimientos han sido la consulta de fuentes bibliográficas y documentos acerca del marketing en los videojuegos, además de la historia del videojuego de *The Legend of Zelda*, del cartel (como ayuda para tener una mejor idea a la hora de analizar), y del análisis semiótico. Para seleccionar los carteles que se van a analizar se han escogido diferentes tipos de criterios, ya sea por la relevancia del videojuego, los elementos que hay en el cartel o si fue popular en la fecha de su lanzamiento. La investigación se basará en seis carteles donde se realizará un análisis en profundidad de cada uno de ellos. Todos estos carteles estarán ordenados cronológicamente según su fecha de lanzamiento, para poder percatarnos de si han sufrido muchos cambios o no a lo largo de los años. El estudio se llevará a cabo desde dos perspectivas: el registro semiótico (lo decodificable) y el registro imaginario (lo interpretable), utilizando como guía los apuntes de la asignatura “Modelos de análisis del mensaje publicitario” de la profesora Luisa Moreno Cardenal de la Universidad de Valladolid. El análisis desde la perspectiva semiótica será dividido en diferentes códigos: fotográfico, cromático, gestual, verbal y tipográfico, siempre que se pueda. En cuanto al análisis cromático, se utilizarán diferentes libros como ayuda y algunos blogs que hablan en específico de este tema; “Psicología del color” de Eva Heller y “Cromorama: Cómo el color transforma nuestra visión del mundo” de Ricardo Falcinelli. Asimismo, se hará una comparación del poster original con su nueva adaptación si es posible. Para finalizar, se hará una pequeña conclusión.

## 6. Desarrollo del trabajo

### 6.1. Introducción

Para comenzar a hablar del marketing y la publicidad en los videojuegos es importante recalcar ciertos aspectos: durante mucho tiempo, los videojuegos han sido importantes pasatiempos o incluso hobbies, en los cuales da igual la edad o el género, ya que es un gran sistema de comunicación y cooperación entre diferentes personas. Han pasado por varias generaciones, y es por ello por lo que con el paso del tiempo los videojuegos han ido cambiando y evolucionando, desde el estilo de jugar, la tecnología, los controles, los gráficos, las plataformas que van llegando a este sistema de entretenimiento, donde podemos observar que cada vez hay más, como por ejemplo es el caso de *Twitch*<sup>1</sup>, e incluso es un pasatiempo que ahora se acepta más.

El sector de los videojuegos ha ido creciendo año tras año, y en la actualidad podríamos decir que está en uno de sus momentos óptimos, donde lo que más se impone son los servidores en línea y los nuevos títulos que se van colocando con más relevancia en este sector. Para conseguir esto, las empresas han tenido que destinar grandes recursos en las estrategias de comercialización para llegar al mayor número de público posible gracias de la ayuda del marketing y la publicidad en los videojuegos.

El marketing es un instrumento multiusos para todas las compañías; sirve para producir, dirigir y coordinar las diferentes estrategias que a posteriori será lo que ocasionará dentro de las empresas ingresos por haber vendido sus productos y ofrecidos servicios a sus clientes. Esto sería una definición un poco general, debido a que en realidad el marketing tiene una gran diversidad en cuanto a sus usos y sirve para mucho más que solo generar dinero. El marketing se ocupa de persuadir, informar y convencer al mercado, de crear perspectivas y posiciones sobre la diversidad de productos y, además, establece una relación directa entre el consumidor y la empresa.

---

<sup>1</sup> Twitch es una plataforma estadounidense que permite realizar transmisiones en vivo. Esta plataforma tiene como función principal la retransmisión de videojuegos en directo.

Evidentemente, todo negocio que quiera aumentar su comercialización, ya sean grandes o pequeñas compañías precisan del marketing. Las empresas de videojuegos, gracias a la importancia que le han dado al marketing en este sector, han conseguido hacer que se trate de un arte en sí mismo, debido a que se tienen que usar técnicas, medios y estrategias de una forma diferente para poder llamar la atención del consumidor y vender de esta forma sus productos.

Además, el marketing en esta industria se convierte en algo de gran importancia, muchas veces siendo incluso más relevante que la creación del juego en sí, puesto que para las empresas es imprescindible dar a conocer su producto de la mejor manera, más que incluso crear un buen producto y, aunque no sea así con todas las marcas, hay muchos ejemplos de esta inclinación donde el marketing es más valioso que el desarrollo del juego en sí.

En los países donde podemos ver que está siendo muy común este tipo de entretenimiento, se ha aumentado de forma considerable la utilización del marketing. Uno de los sitios más destacables es Japón. En este país los videojuegos ya forman parte de la cultura y del día a día de cada persona. Se crean campañas fuertes para captar los usuarios.

La importancia del marketing de videojuegos radica directamente en la forma en que se presenta a los jugadores y cómo les afecta. También es fundamental ver cómo lo perciben los compradores y los futuros clientes potenciales para la estrategia de la empresa.

### **1.1.1. Objetivo del marketing en los videojuegos**

Ya hemos comentado el valor del marketing y de sus estrategias, a la hora de dejar marca en los jugadores; ahora hay que mencionar que el principal motivo por el que se hace este marketing en los videojuegos, en esencia, es vender.

No obstante, como alegó Alejandro García (2015), "no se trata sólo de crear una necesidad, sino un deseo, algo que genere una ilusión muy especial". Es esto lo que justamente hace que los consumidores tengan esa ilusión por su juego favorito; el marketing tiene la labor de relacionarlos e interesarlos en el juego o consola que se les

presenta, los anima a hacerse con el nuevo producto, a crear expectativa, y por último conseguir lo que les hicieron anhelar.

Como bien sabeos, las empresas efectúan productos que satisfacen unas necesidades, y de esta forma venderlos y así conseguir ciertas ganancias, y obviamente, esto no va a ser distinto en el sector de los videojuegos. Por lo tanto, el marketing tiene una gran importancia para la venta de los videojuegos; esto significa que los encargados de llevar a cabo las estrategias pertinentes deben conocer las tendencias del mercado, el desarrollo del juego y los pedidos de su empresa. Pueden convertir un juego con pocas expectativas en un éxito de ventas, aunque no sea tan divertido como parece, y si hacen mal su trabajo, pueden hacer que un excelente título pase desapercibido. (Cárdenas, E. 2010, p.1)

Cada vez es más difícil sorprender y atraer a los jugadores; la competencia inevitablemente aumenta y asimismo la demanda, es por ello por lo que si las empresas quieren lograr su objetivo tendrán que ser eficaces y originales.

### **1.1.2. Las diferentes herramientas del marketing**

Como ya se habló anteriormente, se emplean diversos medios y técnicas para lograr los objetivos. El marketing piensa un poco más allá de la simple venta, puesto que hay que tener en cuenta al jugador y ponerlo en el punto de mira, consiguiendo esto con varias herramientas y "atajos" que los investigadores usan a su favor.

Antes que nada, están los tráileres o anuncios en televisión y, al igual que en otros géneros, es lo que normalmente se visualiza en primer lugar, siendo este el intercambio que tiene el consumidor con el videojuego de forma primeriza, siempre teniendo en cuenta el contenido que se deja ver, ya que es importante crear misterio e interés.

Después nos encontramos con el uso de medios ATL (*above the line*) y BTL (*below the line*), donde se implican las redes sociales, revistas, carteles, etc. En este caso ya se pretende profundizar en los detalles del juego y fomentar las ventas. Concretamente, la publicidad se ha convertido en el recurso más rentable tanto para el sector de los videojuegos como para el resto de las actividades, a la hora de dar a conocer un

producto o servicio al público en televisión, radio, anuncios en prensa, mobiliario urbano...

La publicidad pone múltiples posibilidades a nuestro alcance, pero, si hay algo que puede ser muy útil, es el diseño de carteles publicitarios. Es en esta parte donde nos vamos a centrar, ya que en este trabajo queremos profundizar en los carteles de un juego en concreto.

Hay que destacar la importancia de este medio, ya que:

- Al ser algo físico, lo puedes ver o leer siempre que quieras.
- El cartel al ser visual permite que sea más fácil entender el contenido de lo que se pretende comunicar decir.
- Es más económico que otros medios como la televisión.
- Su gran tamaño llama la atención de los usuarios siempre que su diseño sea atractivo.
- Es uno de los medios publicitarios más populares y apreciados.
- Puede tener un gran alcance dependiendo de su ubicación, ya que la gente se mueve y muchas personas pueden pasar por la valla publicitaria y por lo tanto verla.

Cabe señalar que los carteles tienen diferentes funciones, como la función de informar, ya que se considera un canal que conecta al emisor y al receptor, dando a conocer los bienes de consumo; la función de convicción, ya que trata de cambiar el comportamiento del consumidor; la función económica, en tanto genera motivaciones que impulsan la compra; la función estética, a través del lenguaje y la retórica visual; la función creadora, en tanto crea nuevas rutinas perceptivas en el receptor; y la función ambiental, ya que se convierte en un elemento más del paisaje urbano o de tu propia casa.

Es evidente que debe proporcionar al espectador información sobre el producto anunciado, pero también debe conseguir seducirle y convencerle para que compre un

videojuego u otro. Tiene un mayor poder de atracción y seducción que el texto y es por eso por lo que debe usarse sabiamente.

Y no olvidemos que, como aficionado al videojuego, le das mucha importancia al cartel en cuestión; dependiendo de su diseño nos emocionará más o menos, y puede ser indispensable para su compra. Muchas veces hacen promociones, y al comprar el juego te regalan el póster.

## **6.2. Sinopsis general y personajes del videojuego *The Legend Of Zelda***

*The Legend of Zelda* es una serie de videojuegos de fantasía y de acción-aventura. Esta franquicia ha sido desarrollada y lanzada por Nintendo. El modo de juego de la saga consiste en una mezcla de acción, aventura, puzles, rol y ocasionalmente plataformas, sigilo<sup>2</sup> y carreras. Se centra en un protagonista: *Link*, el único jugable en toda la saga. A menudo, la misión de *Link* es ayudar a la *Princesa Zelda* a salir de las garras de *Ganondorf* (principal antagonista de la saga), en *Hyrule* (principal lugar en que desarrolla la saga). Aunque también suelen aparecer diferentes villanos como por ejemplo *Vaati* o El Heraldo de la Muerte.

En la historia se suele mencionar una reliquia sagrada conocida como *Trifuerza*, un conjunto de tres triángulos de oro, que tiene diferentes significados; sabiduría, poder y valor. Además, el protagonista suele ir acompañado por *La Espada Maestra*, también conocida como la espada destructora del Mal, es la espada legendaria del reino de *Hyrule* y arma recurrente en la saga. Está dotada con el poder de repeler el mal. A veces es necesario buscarla en ciertos lugares especiales y en otras te la conceden directamente al principio del videojuego. En la mayoría de los juegos, se suele decir que es la única arma capaz de derrotar al malvado *Ganondorf*.

En la actualidad nos encontramos con diecinueve videojuegos diferentes de la saga, los cuales son: *The Legend of Zelda*, *Zelda II: The Adventure of Link*, *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, *The Legend of Zelda: Link's Awakening*, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, *The Legend of Zelda: Oracle of Ages*, *The*

---

<sup>2</sup> Los juegos de sigilo requieren movimientos cuidadosos, ocultamiento y el uso de disfraces para evitar a los oponentes. Normalmente se necesita evaluar los movimientos de los oponentes para avanzar.

*Legend of Zelda: Oracle of Seasons, The Legend of Zelda: Four Swords, The Legend of Zelda: The Wind Waker, The Legend of Zelda: Four Swords Adventures, The Legend of Zelda: The Minish Cap, The Legend of Zelda: Twilight Princess, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, The Legend of Zelda: Spirit Tracks, The Legend of Zelda: Skyward Sword, The Legend of Zelda: A Link Between Worlds, The Legend of Zelda: Tri Force Heroes y The Legend of Zelda: Breath of the Wild.* Cada uno de ellos tiene personajes diversos, pero en casi todos se repiten algunos:

- *Link*: protagonista. Se suele caracterizar por llevar un traje verde y por tener las orejas puntiagudas.
- *Zelda*: coprotagonista. Es la princesa de *Hyrule* y suele ser la guardiana de la Trifuerza.
- *Ganondorf*: antagonista. Es el jefe final de la mayoría de los juegos de la serie. Busca la Trifuerza.
- *Impa*: personaje secundario. Es una mujer guerrera, guardaespaldas de *Zelda*.
- *Fay*: personaje secundario. Es la ayudante de *Link* y espíritu de la Espada Maestra.
- *Epona*: personaje secundario. Es la yegua de *Link* que viene en su ayuda cuando la llama con su canción especial.



F.1. Link



F.2. Zelda



F.3. Ganon



F.4. Link y Epona

### 6.3. Importancia e influencia del Videojuego *The Legend of Zelda*

*The Legend of Zelda* es una de las historias más fantásticas de los videojuegos. Durante más de treinta y cinco años, un tipo con aspecto de elfo y camisa verde se ha embarcado en una aventura tras otra. Su aspecto ha cambiado y su escenario también, pero su



espíritu siempre se ha mantenido. A lo largo de esos treinta y cinco años, el impacto de su primera aventura ha resonado en la industria. Hace treinta y cinco años, los cimientos de los videojuegos cambiaron drásticamente, y la definición de "aventura" quedó intrínsecamente ligada a *La Leyenda* y a su héroe. Muchos títulos emblemáticos se han lanzado bajo la marca Zelda, y muchos más se han lanzado gracias a ella, con esto nos referimos a que ha habido muchos videojuegos que se han inspirado en esta saga y gracias a ello han podido tener éxito.

Cada juego de la franquicia *The Legend of Zelda*, a pesar de los cambios de personaje y de consola, ha impactado en la industria, pero ninguno más que el primero. *The Legend of Zelda* fue uno de los primeros títulos imaginados para la *Nintendo Entertainment System*, y se construyó desde el principio con la intención de ser algo más que una experiencia de una sola sesión. Tras haber visualizado varias fuentes, como es el caso de los artículos de René Molina (consúltese bibliografía con el nombre #ViernesRetro), todas están de acuerdo en que fue el primer videojuego en tener la posibilidad de guardar el progreso de tu partida, algo revolucionario para la época. Hoy en día es casi impensable, especialmente para los jugadores más jóvenes, que pueda existir un juego en el que guardar con facilidad no sea una opción. Esto catapultó para siempre a los juegos lejos de la reputación superficial que habían cosechado anteriormente y hacia una era de experiencias más amplias y expansivas.

Tras su lanzamiento, se abrió la puerta a juegos que permitirían características como el desarrollo de personajes, la recolección de objetos, la exploración y las historias profundas. Antes de *Zelda*, los juegos se centraban sobre todo en "ir del punto A al punto B", y rara vez se visitaba la misma zona más de una vez en una sola partida. Los niveles del juego existían sobre todo como un "ir y venir" en un esfuerzo por maximizar la experiencia de una sola sesión. Ahora que existía la posibilidad de guardar la partida, era el momento de crear un juego que mereciera la pena guardar. Podía ser más grande, más profundo, más atractivo, y las zonas podían evolucionar junto con la historia. Las zonas ya no desaparecerían simplemente porque se desplazaran fuera de la pantalla. El enfoque de mundo abierto de *The Legend of Zelda* hizo que el juego, la tierra y sus habitantes se sintieran más vivos. Se animaba a volver a visitar las zonas, y a menudo era necesario. *The Legend of Zelda* ejerció una importante influencia en el género de los

juegos de rol de acción, ya que fue un ejemplo temprano de juego no lineal en mundo abierto. *The Legend of Zelda* no era el tipo de juego que te indicaba dónde ir, ni te disuadía activamente de entrar en una zona para la que no estabas preparado. De hecho, puedes llegar hasta el jefe final sin ni siquiera coger una espada (aunque sí la necesitas para vencerlo).

Desde el punto de vista del diseño, la influencia de *Zelda* ha resonado en toda la industria. Los puzzles del título original exigían que el jugador equilibrara su destreza manual y mental, al tiempo que ofrecían objetos y acciones que daban lugar a una gratificación instantánea. La apertura y accesibilidad de las distintas zonas del juego conseguía trasladar las supuestas emociones del personaje. Se suponía que *Link* estaba perdido, explorando en su aventura, y ¿qué mejor manera de conseguirlo que hacer que el jugador se sienta también como un explorador perdido?

El diseño de *Zelda* inspiró a innumerables títulos a adoptar el híbrido de acción, aventura y exploración en un mundo exterior. Desde entonces, estos juegos han sido apodados informalmente "clones de *Zelda*", llevando sin reparos su influencia, tanto rindiendo homenaje al juego en el que se inspiran como intentando recrear la misma sensación que teníamos la primera que paseamos por *Hyrule*, jugando de esta forma con la nostalgia.

En el momento de su lanzamiento, no era raro que el argumento de un juego concreto se expusiera en el manual que lo acompañaba, con muy poca evolución de la historia durante su jugabilidad. Aunque la capacidad de integrar una historia en evolución no se hizo realidad en *The Legend of Zelda*, sí que fue posible gracias a ella. Más adelante, la franquicia empezó a incorporar historias profundas, significativas y crecientes, convirtiendo a *The Legend of Zelda* en una auténtica leyenda.

La franquicia comenzó a adoptar una experiencia más cinematográfica con su tercera entrada, *A Link to the Past*. La historia se presentaba en pantalla, y esto llevó a la franquicia a la tercera dimensión con uno de los títulos más cinematográficos de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. El legado técnico del juego es incuestionable: la introducción de los objetivos revolucionó los juegos en el futuro, ya que ofrecía la posibilidad, no sólo de apuntar a enemigos específicos para realizar ataques a corta

distancia y con proyectiles más significativos, sino también la posibilidad de gestionar varios enemigos en pantalla de forma más eficiente. Sin embargo, más que sus avances tecnológicos, lo que impresionó fue cómo se utilizó plenamente el concepto del mundo abierto. *Hyrule* se convirtió en un patio de recreo en 3D, casi desprovisto de espacio vacío y sin sentido. Hoy en día sigue siendo uno de los juegos más históricos y novedosos de la historia, además de ser uno de los más aclamados por los propios fans.

Los críticos de los juegos, especialmente de *Ocarina*, señalan la supuesta superficialidad de las historias. Aparte de la incorporación de la extensa historia de las tierras a través de las escenas, los juegos, a primera vista, pueden parecer un poco superficiales. Hasta que, por supuesto, dejan de serlo. *Ocarina of Time*, por ejemplo, divide la línea temporal de *The Legend of Zelda*, e independientemente de tu éxito, seguirá habiendo una línea temporal en la que has perdido, y no hay nada que se pueda hacer para cambiar esto. Pase lo que pase, *Hyrule* es una tierra maldita, *Link* es un héroe maldito, y siempre habrá maldad que combatir. El éxito sólo está garantizado a veces, como se aprendió en la secuencia inicial de *The Wind Waker*.

Se podría pensar que después de tantos éxitos, sería difícil superarse, pero esto no ha sido así. En 2017 se lanzó *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, siendo uno de los mejores juegos de la historia reciente del videojuego. Es un juego que ha vuelto a conseguir esa sensación de libertad y exploración que poseía la primera entrega sin perder su personalidad.

En un mundo sin *The Legend of Zelda*, los juegos serían más cortos, desordenados y mucho más lineales. La serie ha redefinido constantemente la aventura, a la vez que ha conseguido aprovechar al máximo las capacidades del hardware para el que se crearon los juegos. El impacto de la serie, especialmente del primer título, se percibe en casi todos los juegos que se lanzan hoy en día, ya sea por su duración, por la profundidad de la historia o por su mecánica. Un mundo sin *The Legend of Zelda* es menos aventurero.

Como dato curioso, hemos de mencionar que el juego aparece en otros espacios de entretenimiento dejando ver su influencia en la cultura popular. Estos son algunos ejemplos:

En televisión:

- *The Powerpuff Girls*: en uno de sus capítulos podemos ver cómo el alcalde de la ciudad está disfrutando de un juego que se parece a *Ocarina of Time*.
- *Drawn Together*: aparece un libro de estrategias llamado *The Legend of Xandir*. En este caso *Xandir* sería una de nuestro héroe verde; *Link*.
- *Odyssey 5*: se puede apreciar a varios personajes con la misma vestimenta que *Link*.
- En *Hora de Aventuras* nos podemos encontrar con varias referencias del juego.

En otros videojuegos

- *Tetris (NES)*: se puede ver a *Link*.
- *Picross NP Vol.5 (SFC)*: nos dan la opción de dibujar o colorear a *Link*.
- *Final Fantasy*: se puede apreciar el nombre de *Link* en una tumba.
- *Los Simpson: El videojuego*: durante un periodo de tiempo *Homer* va vestido de verde, con el gorro característico de *Link* y las orejas puntiagudas; mientras *Marge* va vestida igual que *Zelda*.
- *Genshin impact*: remite a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* porque fue uno de los juegos en los que se inspiraron para crear el RPG<sup>3</sup> de mundo abierto<sup>4</sup>, puesto que el equipo de desarrollo lo tenía en gran estima.
- *Elden Ring*: uno de los juegos más actuales y donde el mundo abierto y sus interfaces han sido inspiradas en *The Legend of Zelda: Breath of The Wild*.

Debido a la gran importancia a lo de largo de los años de este videojuego, hemos decidido analizar los pósteres de los videojuegos más importantes de la saga.

#### **6.4. Análisis de los carteles**

El siguiente punto, creemos que es el más importante del trabajo. A continuación, se van a analizar de forma cronológica diferentes carteles de la saga, comenzando con el primero que se lanzó y terminando con el último. Se analizarán según el código fotográfico, cromático, verbal y tipográfico. Por último, se desarrollará también un

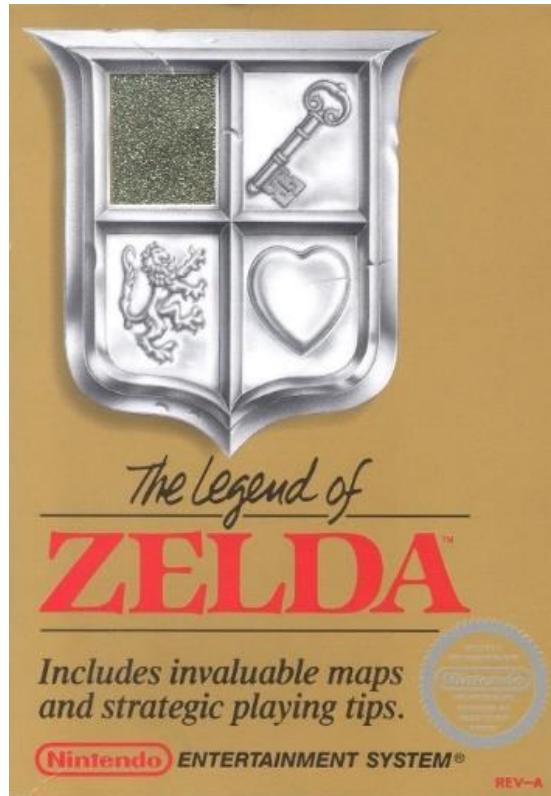
---

<sup>3</sup> Se vincula a la expresión inglesa *Role Playing Game* ("juego de rol"). Se trata de un juego que lleva a los participantes a asumir un rol o papel, interpretando a un personaje.

<sup>4</sup> Se le da al jugador la posibilidad de moverse con libertad por el mundo virtual en el que se ambienta el juego, e interactuar en gran medida con todos o casi todos los elementos que lo compone.

análisis del registro de lo imaginario para ver con qué otras cosas podemos relacionar los pósteres.

#### 6.4.1. *The Legend Of Zelda (1986)*



F.5. Cartel del videojuego de "The Legend Of Zelda", 1986.

##### 6.4.1.1. Contexto

El malvado y demoníaco rey *Ganon* decide secuestrar a la princesa *Zelda de Hyrule* y tenerla cautiva para conseguir todo el poder para sí mismo. Hechiza a toda su guarida para que nadie pueda entrar, y la única manera de hacerlo es con las tres piezas mágicas de la *Trifuerza*: Poder, Sabiduría y Valor. Es por este motivo por el que *Zelda* decide dividir estas tres piezas en ocho fragmentos y dispersarlas en diferentes mazmorras de la tierra, para que así *Ganon* no las encuentre o que al menos tarde en conseguir las. Para acabar con él antes de que eso ocurra, pide a su niñera *Impa* que encuentre a alguien capaz de derrotar a *Ganon*.

Al explorar los bosques, *Impa* se encuentra con Un joven llamado *Link*, el cual tenía el valor necesario para vencer a Ganon. A partir de entonces, debe recorrer las mazmorras, recoger los fragmentos, convertirlos en las tres *trifuerzas*, romper el hechizo, derrotar a Ganon con las flechas de plata y salvar a la princesa.

#### **6.4.1.2. Código fotográfico**

Nos encontramos ante el póster del primer videojuego de *The Legend Of Zelda*, siendo uno de los pósteres más distintos hechos hasta la fecha. En cuanto a su configuración, podríamos decir que es axial, aunque ligeramente descentrada, ya que el objeto principal (en este caso el escudo) no está situado justo en el medio, sino que se encuentra levemente ubicado en el lado izquierdo. Asimismo, sigue siendo en lo primero en lo que se fija el observador debido a que leemos de izquierda a derecha y además el escudo tiene una gran importancia en la trama del videojuego.

Al hablar del tipo de plano, podemos concluir que es un plano entero puesto que se centra en mostrar únicamente el escudo de una forma completa y así, apreciar con detalle los dibujos que posee el objeto, como por ejemplo el león, el corazón o la llave, dando importancia a estos objetos en concreto.

Su angulación es neutra puesto que el ángulo con el que se ha hecho el dibujo se asemeja a la imagen que captaría una cámara colocada de manera frontal al objeto. En el caso de la iluminación, podría ser una luz artificial difusa para que se vea de una forma clara el objeto principal del póster y además se puede observar una sombra suave en los contornos inferior y lateral izquierdo.

#### **6.4.1.3. Código cromático**

En el póster destacan principalmente tres colores: el dorado, el plateado y el rojo.

El color dorado no es una tonalidad de la escala cromática, sino que se trata de un juego de luces; una sugestión a mitad de camino entre el amarillo y el rojo. Normalmente se le vincula con el lujo, la riqueza y al gusto estético. Por este motivo se puede estar utilizando este color, para asociarlo a los escudos de las familias ricas o a los diferentes reinos; en esta ocasión sería al reino de *Hyrule*.

El siguiente color sería el plateado, el cual se le suele asignar más como un metal que como un color. El plateado nace del blanco y del gris, de los cuales exalta las tonalidades más luminosas y etéreas. Puede que hayan utilizado esta tonalidad debido a que se creía que la plata tenía propiedades que mantenían alejados a los espíritus malignos, tema que tiene que ver con la trama del videojuego, ya que pretenden acabar con el maligno hechicero Ganon y sus secuaces.

Por último, se encuentra el rojo, que se utiliza para recalcar ciertas palabras y así llamar la atención del espectador. Esto se debe a que se trata de un color enérgico, y de esta forma crea una sensación de intensidad y agresividad, aunque a su vez también de amor y pasión. Normalmente se usa para indicar o aumentar la visibilidad de elementos concretos, además de que es un color que es bien recibido por la mayoría de las personas, les suele gustar a hombres y mujeres por igual.

#### **6.4.1.4. Código verbal y tipográfico**

A parte del escudo, lo que más llama la atención es el nombre ZELDA, escrito en mayúscula y en rojo para distinguir y jerarquizar las palabras; también clarifica y facilita la comprensión de lo que se lee, teniendo un mayor impacto ante la mirada del espectador.

En la parte de arriba se pueden leer las palabras *The Legend of* escritas con una tipografía totalmente distinta a lo mencionado anteriormente y esta vez con el color negro. Esta frase pasa mucho más desapercibida, pero, aun así, destaca ante el resto de las letras debido a su peculiar tipografía de estilo manuscrito, ya que llama la atención por sus propiedades de parecer personal y más espontánea que las tipografías de imprenta.

Finalmente, se encuentra escrito "Includes invaluable maps and strategic playing tips", nuevamente con una letra diferente y en este caso nos habla de lo que encontraremos dentro del juego. Posiblemente, al estar en negro y con una letra más corriente es lo que menos destaque. Debajo de esto, encontramos el logo de Nintendo, en rojo y pequeño, pero, aun así, al estar en un color más provocativo sigue siendo algo en lo que te fijas.

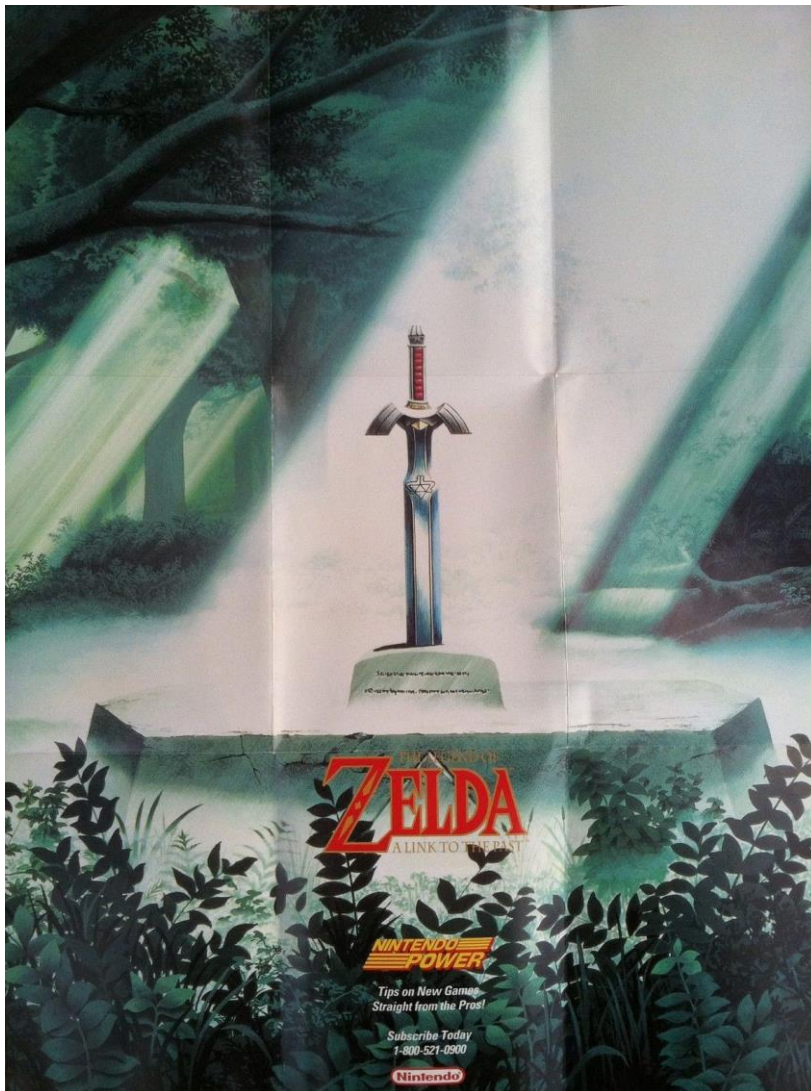
#### **6.4.1.5. El registro de lo imaginario**

El registro de lo imaginario es todo aquello que podemos llegar a interpretar o imaginar al observar la imagen. En este caso, al ver el póster, lo primero que se nos puede venir a la cabeza son los escudos de las familias reales que se utilizaban antiguamente para ponerlos en las banderas cuando luchaban y así poder identificar el bando de pertenencia. También tiene un parecido a los escudos que utilizaban los gremios, los cuales permitían identificar de manera más precisa al portador. En la actualidad también puede recordar a los escudos de las diferentes comunidades autónomas. Por último, se puede asociar a la saga cinematográfica, Harry Potter, sobre todo a los escudos de las diferentes casas de Hogwarts. En general, este póster está más asociado a una época antigua como puede ser la época medieval, donde la manera de identificación era muy popular.

Asimismo, puede parecer un cartel más informativo que los del resto de la saga puesto que únicamente lo que aparece es un escudo y unas frases para ayudarte a entender cómo se va a desarrollar el videojuego. Es por ello por lo que, al observarlo, nos da una sensación de simpleza sin necesidad de tener adornos superfluos, siendo así uno de los carteles que menos llama la atención, pareciendo incluso que no perteneciese a la saga tan mítica que conocemos en la actualidad. Una de las razones que podrían explicar la austeridad de este cartel es que, al ser el primero de todos, aún no se sabía el nivel de popularidad que iba a alcanzar este videojuego, ni el nivel de fantasía y emoción al que iban a tener que responder todas las imágenes relacionadas, incluidas las promocionales.



#### 6.4.2. *The Legend Of Zelda: A Link To The Past* (1991)



F.6. Cartel del videojuego “A Link To The Past”, 1991.

##### 6.4.2.1. *Contexto*

Un extraño hechicero apareció en la tierra de *Hyrule* y resolvió mágicamente todos los problemas de la tierra. Fue nombrado principal consejero del rey, pero su plan era derrocar al rey y tener todo para él. Para ello encierra a todas las personas importantes del reino. Una noche, *Link* escucha la voz de *Zelda*, princesa de *Hyrule*, llamándole desde el interior de una mazmorra del castillo de *Hyrule*. Es por ello por lo que su tío decide investigar y, en contra de las órdenes, *Link* le sigue. En esta misión su tío resulta gravemente herido y *Link* asume la responsabilidad de rescatar a la princesa del lugar

donde se encuentra. A medida que va avanzando la historia, se descubre el hechicero *Agahnim* es en realidad un siervo de *Ganon*, y quería gobernar todo para concedérselo a *Ganon*. Cuando *Zelda* es capturada de nuevo, le encomienda a *Link* la tarea de conseguir los tres colgantes de la tierra, blandir la mítica *Espada Maestra* y enfrentarse a *Agahnim*. Su búsqueda no hace más que empezar, ya que ahora debe viajar al corazón de la oscuridad, el *Mundo Oscuro*, rescatar a las doncellas y matar a *Ganon*.

#### **6.4.2.2. Código fotográfico**

El póster de este juego es el segundo de los más antiguos de esta saga; en él podemos observar una configuración axial, puesto que la figura principal de esta composición es la espada anclada en la piedra. Es lo que más resalta sobre todo lo demás y capta la atención del receptor desde el primer momento.

En cuanto a la escala del plano de este cartel, se trata de un plano general corto, debido a que nos ayuda a contextualizar el objeto protagonista, pero nos permite verlo con cierta cercanía. Podemos visualizar el bosque y la roca donde está situada la espada de forma completa, lo que ayuda a que el espectador entienda mejor el mensaje e idea del cartel.

El encuadre de la gráfica es neutral, puesto que nos encontramos de frente con la imagen, la vemos de forma natural y transmite estabilidad. Uno de los puntos fuertes de la imagen es la iluminación; intenta parecer que es una luz natural proveniente del bosque. Gracias a los huecos de los árboles parece que haya focos de luz, donde uno de ellos enfoca de forma directa a la espada para que resalte aún más.

#### **6.4.2.3. Código cromático**

El código cromático tiene como objetivo provocar impacto visual mediante la manipulación del color; y en la mayoría de las ocasiones existe un motivo para su uso o empleo. Es por ello por lo que vamos a intentar analizar el porqué de la utilización de estos colores en el cartel.

En primer lugar, uno de los colores que más predomina es el verde, el cual se utiliza para crear una sensación de tranquilidad y equilibrio. Lo primero que captamos al ver la

imagen es calma y esperanza, ya que parece que esa espada está esperando a que llegue alguien que la utilice. Además, el verde es el color predominante debido a que el lugar donde se desarrolla el cartel está situado en un bosque, es decir, en la naturaleza donde predomina el verde por sus árboles, arbustos, césped, etc.

El segundo color que podemos observar es el blanco. El blanco representa la libertad, la paz, la purificación, un nuevo comienzo. En este caso creo que sobre todo quiere representar el nuevo comienzo, ya que el objetivo de estos juegos es que *Link* (el protagonista) consiga la espada y acabe con el enemigo, dando así inicio a una nueva vida. También puede representar a la simplicidad, debido a que se trata de un cartel con pocos elementos.

#### **6.4.2.4. Código verbal y tipográfico**

En cuanto al código verbal, nos encontramos con el título del videojuego en la parte inferior central. Es el segundo elemento al que dirigimos la mirada después de la espada, pues es la parte textual que ocupa más espacio, sobre todo la palabra *Zelda* con el color rojo, que es más grande para que veamos que es importante. Por debajo de esto, podemos observar las palabras NINTENDO POWER, con una tipografía diferente y un tamaño inferior a lo anteriormente mencionado para que se sepa que son dos cosas distintas. Por debajo de esto vemos más letras con otro tipo de tipografía y esta vez tienen un color blanco, más sutil, ya que es menos importante. Por último, podemos observar en color blanco y rojo, el nombre de la compañía NINTENDO. La elección de las tipografías en este cartel resulta un tanto caótica, ya que hay cuatro diferentes.

#### **6.4.2.5. Registro de lo imaginario**

En este caso al ver la imagen lo primero que se nos puede venir a la mente es la leyenda artúrica. La espada puede recordar a Excalibur, ya que las similitudes son muy evidentes y, al igual que en la leyenda, simboliza la bondad del protagonista y el valor para sacar la espada de la piedra, esperando a que el héroe elegido venga y con ella derrote al mal, tal y como hizo Arturo. Representa la fortaleza del protagonista que no se rinde ante las adversidades y es el único capaz de tener el poder suficiente para extraer la espada de la roca.

También podemos relacionarlo con las novelas de Narnia, ya que el escenario del bosque que nos presenta nos puede evocar a un paisaje de fantasía, donde se da esa sensación de ser mágico y de otro mundo y que en cualquier momento puede aparecer un ser mitológico detrás de un árbol. Por otra parte, podríamos decir que es la espada de Peter, uno de los cuatro protagonistas, ya que al igual que en los libros su personaje lleva un arma similar y de gran relevancia en la historia.

Además, se puede apreciar que la *Espada Maestra* del juego, tiene un gran parecido a una de las espadas de *Caballeros del Zodiaco*, un anime que salió en 1986 y tuvo una gran repercusión en Japón. La espada en cuestión al ser un arma divina posee propiedades misteriosas. Entre ellas la más destacable es una maldición; una vez que esa espada atraviesa al oponente, la espada seguirá clavada eternamente en la víctima. Es por ello por lo que puede que se inspiraran en esa espada para realizar el diseño que tendría *Link* a lo largo de sus aventuras, la cual también tiene propiedades únicas.



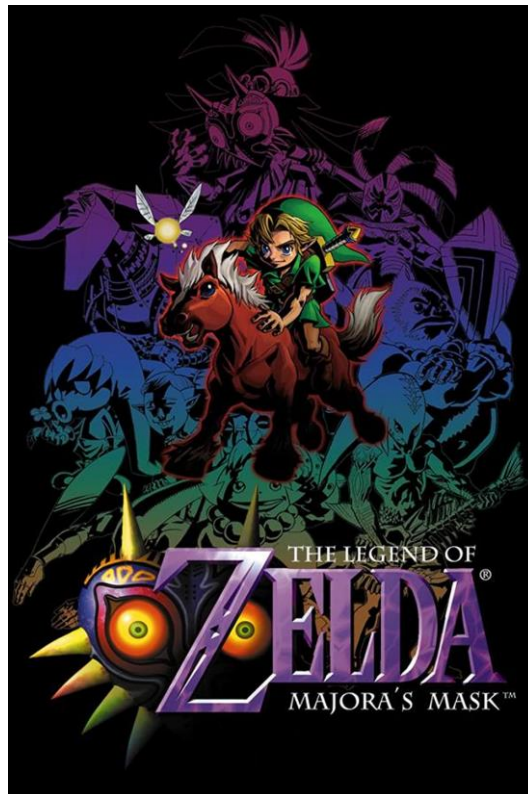
F.7.Espada de Caballeros del Zodiaco



F.8.Espada Maestra de Link to the Past

Por último, el halo de luz que se puede observar en la imagen que lleva nuestra mirada directamente a la espada, nos puede evocar a la luz divina, a lo que se suma tanto su forma como su sombra, que alude a la cruz, el símbolo más potente de la religión cristiana, la cual suele indicar el camino que debe recorrer el elegido para alcanzar la victoria o sus metas.

### 6.4.3. *The Legend Of Zelda Majora's Mask (2000)*



F.9. Cartel del videojuego "Majora's Mask", 2000.

#### 6.4.3.1. Contexto

Poco después de liberar su tierra de una oscura tiranía y convertirse en un Héroe, *Link* inicia la búsqueda de un amigo perdido, lo que le lleva a un encuentro con un ente conocido como *Skull Kid*, un espantapájaros enmascarado, y sus dos hadas compañeras. *Skull Kid* roba el caballo de *Link* y la *Ocarina del Tiempo* (un poderoso instrumento capaz de manipular el tiempo) y lo transforma en una extraña nuez andante. Sin embargo, una de las hadas de *Skull Kid* se pierde y acaba formando equipo con *Link*, guiándole hasta el hogar de *Skull Kid*: la tierra de Termina, donde una extraña Luna de ojos malignos caerá y destruirá el mundo en tres días, por el poder de la máscara de *Skull Kid*; *Majora's Mask*. El protagonista, *Link*, junto con su caballo *Epona*, se embarcan en una aventura a través del tiempo, reviviendo una y otra vez los tres días que tiene como plazo para evitar el cataclismo y recuperar la máscara.

Es importante mencionar que en 2015 se llevó a cabo una nueva versión de este videojuego, donde principalmente se mejoró los gráficos de este para que se pudiese jugar de una forma más fluida y todo se viese mejor. Es por ello por lo que se realizará un breve análisis comparando los carteles de ambas promociones y apreciar los cambios que han ido surgiendo.

#### **6.4.3.2. Código Fotográfico**

Para hablar de la configuración de esta imagen, hay que mencionar que es un poco inusual, ya que se puede analizar desde dos puntos de vista diferentes. Por una parte, podemos decir que es una configuración focalizada, puesto que existen diferentes líneas de fuga que señalan al elemento principal de la composición: *Link* subido en *Epona*. Líneas como todos los personajes que se encuentran a su alrededor formando una especie de círculo, pero realmente rodean a lo que sería la figura principal de la imagen.

Por otro lado, también sería acertado decir que su configuración es en profundidad, puesto que existen demasiados elementos a los que prestar atención, aparte de *Link*, que es más visible a primera vista, como, por ejemplo, la máscara en la parte inferior, y todos esos personajes que, aunque tengan menos protagonismo llaman la atención.

La iluminación incita a observar la máscara del *Majora's Mask* y a *Link* montado en su caballo junto con su compañera hada, siendo estos elementos los más importantes e imprescindibles del juego.

#### **6.4.3.3. Código cromático**

En este cartel nos encontramos con una gran variedad de colores, pero los que más predominan son el negro y el morado. El negro culturalmente suele estar relacionado con significados negativos o neutros. En esta ocasión debido a la trama que presenta, tiene que ver más con lo negativo. En cuanto a lo negativo, el color negro representa la oscuridad, el misterio, la muerte, el mal, el pecado, la ilegalidad y lo indeseable. Creemos que en este caso se centra sobre todo en la oscuridad y el misterio, ya que, en un sentido metafórico, lo vinculamos a lo desconocido, lo aterrador, lo maligno. Todo esto tiene que ver con la aventura que le toca vivir a *Link* en esta ocasión, ya que las máscaras

tienen poderes que desconoce y realmente no sabe el camino que debe seguir para acabar con el mal que se acecha.

El morado puede tener diferentes interpretaciones puesto que es el resultado de la mezcla de dos tonalidades contrastantes, el azul y rojo, casi opuestas, característica que le da una multitud de significados: es el color de la transformación, del misterio, de la constante búsqueda, e incluso a veces también del sufrimiento. Estos significados están muy acorde al juego en cuestión, ya que, gracias a una máscara, *Link* se puede transformar en diferentes seres, pero esto también le conlleva dolor y sufrimiento, debido a que realiza una transformación total con su propio cuerpo.

Con estos colores vuelven a recalcar que no se trata de una aventura sencilla y alegre, sino que el propio protagonista tiene que pasar por penurias que podemos oír y observar para conseguir vencer al enemigo.

#### **6.4.3.4. Código verbal y tipográfico**

Desde el póster analizado con anterioridad deciden utilizar la misma tipografía para el nombre ZELDA, es decir, de aquí en adelante veremos la misma letra para referirse a esta palabra.

Debido a lo especial que es este videojuego, ZELDA está puesto con el color morado en vez de con el rojo que vemos en el anterior póster y en los futuros. El diseño de lo que se encuentra dentro de las letras también denota misterio y tenebrosidad, estando acorde con la idea general del cartel.

*“The Legend of”* y *“Majora’s Mask”* tienen el mismo tipo de letra y el texto está además escrito en mayúscula, pero de una forma mucho más pequeña, dando más protagonismo al nombre Zelda y haciendo que sea conocido por muchas personas de esa forma más que con el nombre completo *“The Legend of Zelda”*. Aunque hay que mencionar que al estar puesto con el color blanco destaca debido a que no hay nada más con esa tonalidad, dándole un poco de importancia asimismo al nombre de esta entrega.

En esta situación ZELDA está acompañado por la máscara, objeto imprescindible de la trama de este juego, la cual se esconde detrás ocultando la mitad de su rostro.

#### 6.4.3.5. Registro de lo imaginario

Al observar la imagen, lo primero que se nos puede venir a la mente, sobre todo al ver la figura principal de *Link* con su caballo, son todas aquellas películas en las cuales el príncipe sale corriendo con su respectivo caballo para salvar a su princesa de las garras del mal. Las primeras películas que se nos ocurren son "*La Bella durmiente*" o "*Blancanieves*". En ellas estos héroes tienen un objetivo; vencer al villano que quiere destruir el mundo o acabar con la princesa, siendo lo mismo que ocurre en el videojuego.

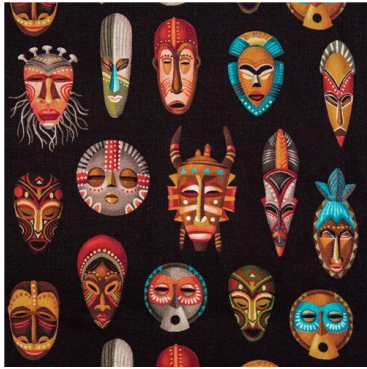


F.10. Príncipe de "La Bella Durmiente" yendo a salvar a la princesa.

En cuanto al hada que acompaña a *Link*, tiene relación con todos esos animales o compañeros que siguen a los héroes en sus aventuras para que no se sientan solos y de esta forma tengan un apoyo. Estos personajes se les puede denominar los auxiliares como menciona Vladimir Propp en su libro "*Morfología del cuento*". Algunos ejemplos podrían ser: Flounder de *La Sirenita*, Pascal de *Rapunzel*, Campanilla de *Peter Pan* o Timón y Pumba de *El Rey León*.

Por último, la máscara puede estar inspirada en las máscaras africanas debido a que tienen una similitud en el diseño, ambas tienen un estilo extravagante, con muchos colores y con unos ojos grandes que captan tu atención de inmediato. En muchas ocasiones estas máscaras en las tribus tenían un significado mágico, y eso es algo que se puede relacionar con el propio juego, puesto que cuando te la pones, ocurre un proceso de magia donde sientes como si alguien te poseyese o donde obtienes poderes extra.





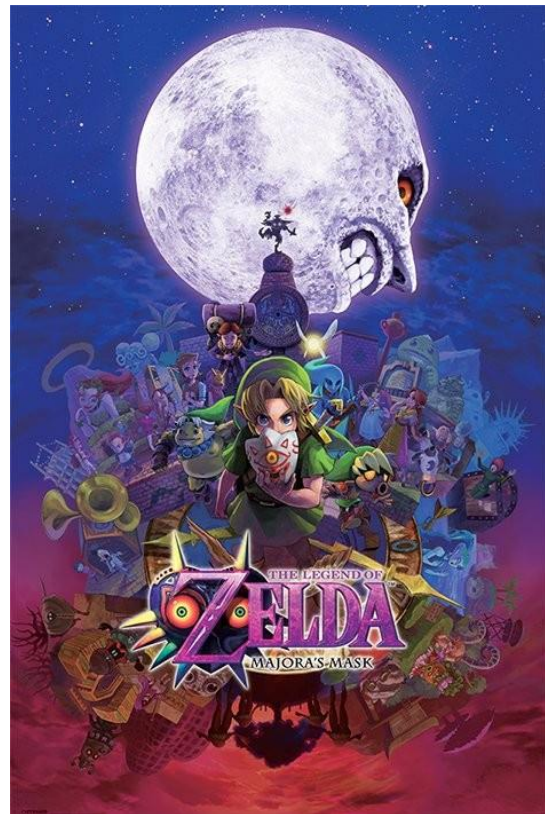
F.11. Ejemplos de máscaras



F.12. Majora's Mask en su forma completa

#### 6.4.3.6. Similitudes y diferencias con el cartel de 2015

Al ver el póster del 2015 podemos ver que han escogido un diseño totalmente diferente, aunque la idea es semejante. Los personajes secundarios de nuevo rodean a *Link*. En esta ocasión deciden mostrar a la *Luna*, ser que es utilizado para destruir *Términa*. Uno de los colores primordiales sigue siendo el morado, dando una sensación de misterio e incluso magia. Esta vez tiene de fondo por una parte un cielo oscuro, donde todavía hay esperanza de que todo salga bien; y por otra parte un cielo con un color más antinatural, como si la *Luna* hubiese llegado a cumplir su objetivo y hubiese destruido todo. Transmite un peligro distinto que el fondo negro que vimos con anterioridad.

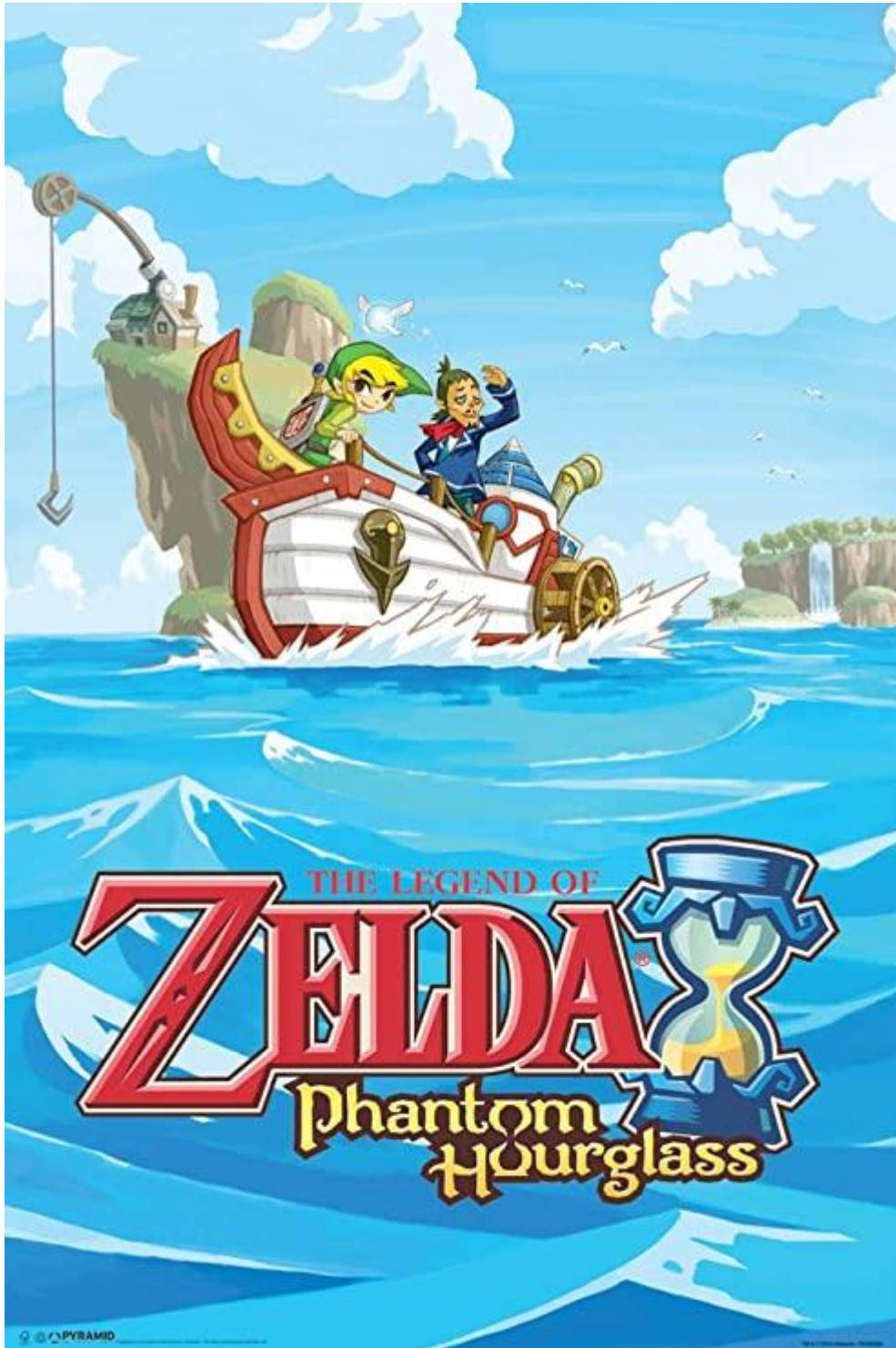


F.13. Cartel Majora's Mask de 2015

Podemos ver que *Link* aparece con el rostro serio y medio escondido por una máscara, además de tener una postura rígida con el puño apretado en posición de combate. Con esto puede llegar a transmitir ese sentimiento de secretismo y tenebrosidad. De nuevo, siendo totalmente opuesto al *Link* del cartel del 2000, donde parecía que estaba hasta incluso contento de irse de aventuras con su caballo *Epona*.

Otra de las similitudes que se pueden observar con su predecesor, es el título de la entrega, el cual tiene el mismo color y nuevamente la máscara se esconde detrás, mirándonos fijamente.

#### 6.4.4. *The Legend Of Zelda: Phantom Hourglass (2007)*



F.14. Cartel "The Legend Of Zelda Phantom Hourglass", 2007.

#### 6.4.4.1. Contexto

Un día, mientras navegan por el mar, *Tetra* y su banda de piratas van en busca del místico *Barco Fantasma*. Según *Tetra*, el *Barco Fantasma* está gobernado por oscuros piratas que no conocen ninguna de las reglas piratas. Ella espera encontrarlos y enseñarles que hay reglas para ser un pirata. Uno de sus compañeros empieza a hablar del "*Protector de las Aguas*", también conocido como el *Rey del Océano*. De repente, su barco se ve envuelto en una misteriosa niebla, encontrándose cara a cara con el *Barco Fantasma*. *Tetra* salta sobre el barco y entonces cae un rayo que la hace gritar. *Link* salta para salvarla, pero falla y cae al océano. Cuando se despierta, observa que se encuentra en una extraña isla, donde conoce a un hada llamada *Ciela* y a un anciano *Oshus*. Para poder salir en busca de su amiga *Tetra*, necesitan la ayuda de *Linebeck* debido a que es el único que posee un barco. Al principio *Linebeck* estaba reticente con la idea de ayudarlos, pero al final *Ciela* consigue convencerlo y juntos se embarcarán en una gran aventura.

#### 6.4.4.2. Código Fotográfico

En primer lugar, la configuración podría ser en profundidad debido a que hay varios puntos de interés en los que nos podemos fijar. A parte del barco donde se encuentran nuestros protagonistas de la historia, también nos fijamos en las diferentes islas, en el gran reloj de arena y en toda la superficie que nos enseñan de agua. Estos elementos nos ayudan a contextualizar el sitio donde se va a desarrollar todo.

Se trata de un plano general corto, ya que vemos a los personajes con cierta cercanía, pero a su vez podemos ver el espacio en el que se encuentran sin estar en la lejanía, que es lo que predomina a un plano general.

La angulación es un poco contrapicada, ya que parece que lo estamos viendo todo como si estuviésemos posicionados en el mar. Esto sirve para alabar y engrandecer lo que vemos. La iluminación trata de ser natural, como si fuese un día luminoso por la mañana en el que decides ir a navegar por el mar.

#### **6.4.4.3. Código Cromático**

Los colores elegidos para este cartel hacen que cuando lo miremos nos transmitan paz, tranquilidad y alegría. Esto se debe a que uno de los colores primordiales es el azul, el cual suele generarnos emociones concretas. Se trata de un color que está muy relacionado con la tranquilidad, así como con la paz. Además, los azules más claros suelen estar vinculados a la inocencia, lo cual se puede referir a *Link*, ya que se trata de un niño que sigue siendo iluso y fácil de manipular.

Otros de los colores que destacan, aunque en menor medida, son el verde y el amarillo. El verde lo podemos apreciar en el traje del héroe y en las islas, lo cual puede significar frescura, libertad, esperanza, y serenidad; todo lo positivo se asocia al verde al igual que la felicidad. Con el color verde se avanza, se progresa y se logra ser más positivo, sentimientos importantes y que en muchas ocasiones los necesitan los héroes para no quedarse atrás y seguir con sus objetivos. El amarillo únicamente se encuentra en el pelo de *Link* y en el reloj de arena, un color que es llamativo y se vincula al sol y a la alegría, seguramente decidieron escogerlo para el pelo del protagonista para intentar relacionarlo con la esperanza que genera en el resto de las personas y, por lo tanto, la alegría que transmite en los demás.

#### **6.4.4.4. Código verbal y tipográfico**

De nuevo lo primero que vemos es la palabra ZELDA en grande con el mismo diseño que en el resto de los juegos, algo ya característico de esta saga. “The Legend of”, está escrito en mayúsculas y en rojo para seguir en la misma línea que Zelda.

Esta vez la tipografía está acompañada de uno de los elementos clave del juego: el reloj de arena. Tiene un tamaño proporcional con todo el título para que no sea lo único que veamos al dirigir nuestra vista en la parte inferior.

Lo especial de este videojuego es que el título de esta nueva entrega tiene una representación única y original. “Phantom Hourglass” está presentado con el color amarillo haciendo referencia a la arena del reloj. Además, la “o” de Phantom y Hourglass, tiene la forma del reloj, volviendo a hacer hincapié en la importancia que tiene a lo largo de la historia del videojuego.

#### 6.4.4.5. Registro de lo imaginario

En primer lugar, los pájaros que podemos ver en la imagen creemos que representan la libertad que conlleva navegar por el océano o el mar; esa libertad tiene que ver con la historia debido a que puedes ir por donde quieras, no es necesario seguir un punto lineal, sino que puedes ir investigando por donde quieras.

En cuanto al barco, al observarlo una de las primeras cosas con la que lo relacionamos es con el universo de los piratas y su época dorada en los años 1710-1730. Además, la pose gestual de uno de los personajes que aparece era la típica que hacían todos los que navegaban en el mar para poder mirar al horizonte para que no les molestase el sol. Asimismo, las diferentes islas que se encuentran en el fondo vuelven a tener correlación con los piratas y los diferentes sitios a los que iban.

Por último, el paisaje que vemos puede recordar a las obras que dibujaba Alexander Dzigurski mostrando la grandiosidad del mar y a la vez su belleza, creando sentimientos contrarios. También puede recordar al póster de *Ponyo* (Miyazaki, 2008), una película creada también en Japón y que a lo mejor quiso utilizar un estilo de dibujo semejante al videojuego.



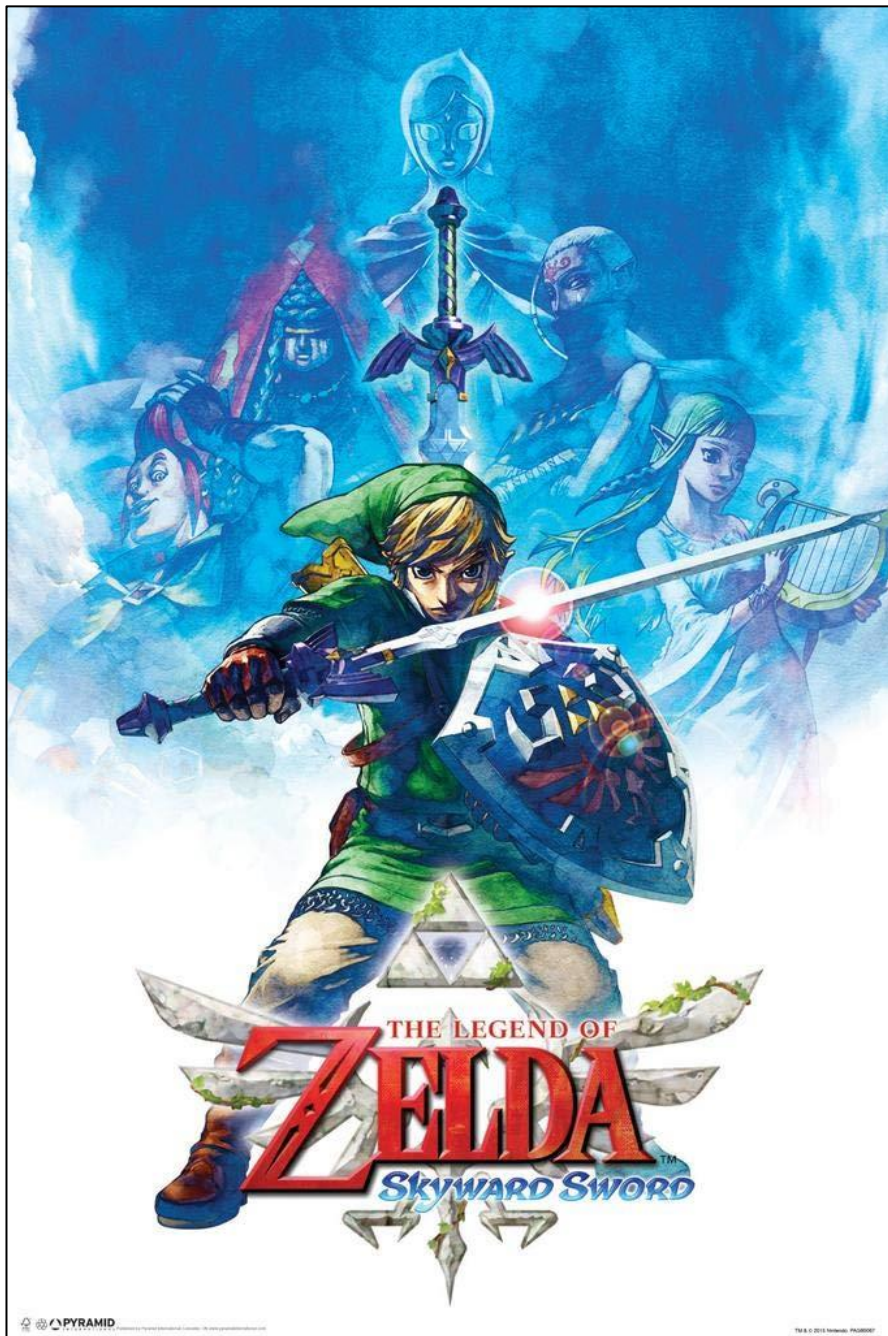
F.15. Cuadro de Alexander Dzigurski para mostrar el parecido con el cartel del Videojuego.



F.16. Póster de "Ponyo"

Creemos que es uno de los carteles más bonitos que se han hecho de esta franquicia para un público más juvenil; parece que encaja a la perfección con la temática del juego y a su vez está diseñado de una forma muy bella, haciendo que den ganas de comprarlo y ponerlo en una habitación.

#### 6.4.5. *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (2011)



F.17. Cartel de "The Legend Of Zelda Skyward Sword", 2011

##### 6.4.5.1. Contexto

Este juego comienza en una isla flotante llamada *Skyloft*, *Link* es esta ocasión es un joven que estudia en una academia para convertirse en un Caballero. Allí vive con su amiga de la infancia llamada *Zelda*. Un día, *Zelda* es secuestrada a la superficie por una entidad maligna que se creía que había sido sellada. *Link*, siendo un simple estudiante de la Academia de Caballeros de *Skyloft*, debe salvar a *Zelda* con la ayuda de la Espada Divina,

que en esta ocasión alberga un espíritu elegido por la mismísima Diosa, Fay, la cual nos facilitará información y consejos útiles durante nuestra travesía para que nos resulte todo más ameno. Lo especial de este juego es que estás constantemente viajando desde la isla flotante a la superficie y viviendo dos vidas; una de estudiante y otra de héroe.

#### **6.4.5.2. Código Fotográfico**

Al analizar este cartel podríamos decir que la configuración es en profundidad debido a que hay varios puntos que pueden captar nuestra atención, como es el caso de *Link* (nuestro protagonista), la espada que se encuentra detrás del héroe de la historia, y algunos de los personajes secundarios como *Fay* o *Zelda*, además de que tienen un tamaño considerable para que no pasen desapercibidos.

En esta ocasión nos encontramos ante un plano general corto, puesto que podemos ver al personaje principal de cuerpo entero, junto con algunos personajes que irán apareciendo a lo largo del videojuego y asimismo nos pone en contexto mostrándonos el cielo, lugar en el cual se desarrolla una parte importante de la trama del juego.

La angulación de esta imagen es neutral, podemos ver al protagonista de frente. Es una forma de hacer que sea más personal, como si estuvieras mirando a los personajes directamente a los ojos, recibiendo el desafío que se puede apreciar en la mirada de *Link* de primera mano.

#### **6.4.5.3. Código cromático**

Como he mencionado en el apartado del contexto, la vivienda de *Link* se encuentra en el cielo. Es por este motivo que la elección de los colores primordiales son el azul celeste y el blanco.

El color celeste se emplea en distintos contextos de manera simbólica normalmente haciendo referencia al cielo. El color azul se identifica con el frescor y se emplea para relajar y calmar las emociones e incluso como ayuda para la meditación. Al utilizar este color en el póster, puede hacer referencia principalmente a la tranquilidad que sientes cuando juegas en el pueblo de los cielos y al saber que allí estás a salvo gracias a lo que hizo en la antigüedad la diosa *Hylia*, al elevar una parte del pueblo por encima de las

nubes sin la necesidad de luchar contra ningún enemigo. Algo totalmente distinto a lo que ocurre cuando nos dirigimos a la parte de abajo.

En cuanto al color blanco, representa la pureza y limpieza en la sociedad japonesa tradicional y se ve como un color bendito y asociado a los Dioses. Al estar situado en la parte de inferior puede también significar el volver a tus raíces, puesto que cuando Link viaja a las tierras inferiores debe pasar por un túnel blanco de nubes. Al ser un color bendito y que se asocia a los dioses, le puede ayudar en sus futuras hazañas y sentir que está acompañado de la diosa *Hylia*, para derrotar al mal de una vez por todas.

Otro de los colores que llaman la atención es el verde, el cual se utiliza una vez más para la vestimenta de *Link* y para el musgo situado en la figura de la *Trifuerza*. El color verde en Japón se usa principalmente para referirse a la naturaleza, la vegetación y para ellos representa vitalidad, juventud y eternidad. Han podido elegir este color para el conjunto de *Link* para vincularlo al término de la eternidad, ya que es un videojuego que pasará a futuras generaciones, estando siempre presente.

#### **6.4.5.4. Código verbal y tipográfico**

De nuevo se puede apreciar que la palabra ZELDA posee la misma tipografía que en todas las entregas anteriores y nuevamente está con el color rojo característico que hemos podido observar en la mayoría de los carteles de esta saga, un color que no pasa desapercibido en ninguna de las entregas. Una vez más las palabras “The Legend of” se encuentran en rojo y mayúsculas, pero con un tamaño más pequeño para no opacar al resto de las letras.

Para esta ocasión han seleccionado unas letras más redondeadas y con un degradado de color azul para escribir “Skyward Sword”, haciendo una referencia al color del cielo y lo redondo a la forma de las nubes. La decoración que se encuentra alrededor de la tipografía es la famosa *Trifuerza* con un poco de musgo para dar la sensación de que han pasado muchos años desde su uso.



#### 6.4.5.5. Registro de lo imaginario

Lo primero que se puede apreciar al observar la imagen, es que el diseño del cartel es muy semejante a cómo hacía Marvel sus pósteres cinematográficos en el comienzo de su carrera, donde la figura principal era considerablemente más grande y a su alrededor aparecían los personajes secundarios, además del antagonista. Este estilo da la sensación de que vamos a presenciar una trama de acción e incluso fantasía, ya que normalmente se relaciona con acontecimientos que no son reales ni de este mundo. Al ser películas que salieron antes que el videojuego en cuestión y debido a su gran éxito en taquilla, puede que decidieran inspirarse y realizar una idea semejante para su propio poster.



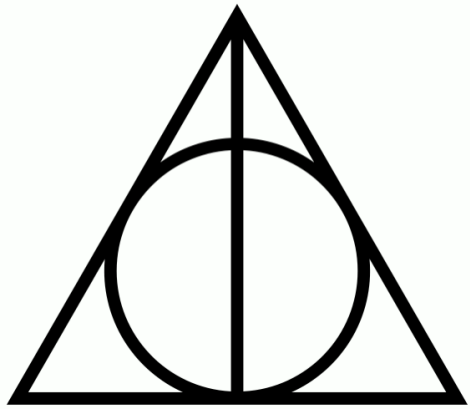
F.18. Cartel de Capitán América, 2011



F.19. Cartel de Iron Man, 2008.

Otro asunto que llama la atención es el triángulo que forman los personajes secundarios detrás de la figura principal, no solo representa la *Trifuerza* característica de la saga, sino que además tiene una similitud muy grande con el símbolo de las reliquias de la muerte de la famosa franquicia *Harry Potter*. La espada está colocada estratégicamente para que parezca la línea que tiene el símbolo, la cual es la varita de sauco, una de las varitas más poderosas que existen. Esto tiene relación con el espada puesto que es la única

espada capaz de destruir a los secuaces de *Ganon* y al propio *Ganon*, siendo una de las armas más influyentes y únicas en el sector de los videojuegos, al igual que la varita en el sector cinematográfico.



F.20. Símbolo de Las Reliquias de la Muerte, de Harry Potter, 2007



F. 21. Dibujo para representar el símbolo de las Reliquias de la Muerte.

Por último, si nos fijamos en *Zelda* (protagonista femenina a lo largo de estos videojuegos), tiene un arpa. El arpa en la Biblia es un instrumento celestial capaz de contrarrestar a los espíritus malignos. Por lo tanto si conseguías a alguien capaz de tocar el instrumento podía ayudarte a acabar con estos espíritus para que sintieses alivio y calma. De nuevo está muy vinculado a la trama del videojuego, ya que *Zelda* tenía la obligación de tocar este arpa para ayudar a *Link* en su misión de acabar con *Ganon* y restaurar la paz del mundo.

6.4.6. *The Legend Of Zelda: Breath Of the Wild* (2017)



F.22. Cartel de Breath Of The Wild,2017

#### 6.4.6.1. Contexto

Hace mil años, los habitantes de Hyrule construyeron unas bestias divinas capaces de derrotar a cualquier mal, sobre todo a Ganon. Cada una de estas bestias estaba dirigida por un campeón diferente (*Daruk, Revali, Mipha y Urbosa*), pertenecientes de distintas regiones. No obstante, *Ganon* ideó un plan para contrarrestar estas defensas y corrompió a todas las máquinas haciéndolas suyas y matando a los Campeones. Durante esta batalla *Link* queda gravemente herido y es llevado a una cámara *de* resurrección conocida como el santuario de la vida, mientras que *Zelda* usa su magia para atrapar a *Ganon*.

Después de un sueño de cien años, *Link* despertó sin recuerdos de lo que ocurrió en el pasado. Poco después, el espíritu del Rey de *Hyrule* le cuenta a *Link* lo que ocurrió antes y durante su sueño. Por lo tanto, debe ir a los pueblos que pertenecían a los cuatro Campeones, y recuperar el control de las máquinas. Allí, para liberar a los espíritus de los Campeones (*Mipha, Daruk, Revali y Urbosa*) que quedaron encerrados en las bestias, debe derrotar a los correspondientes cuatro villanos que mataron a los Campeones hace tiempo. En esos lugares también se aprende más sobre los Campeones y qué relación tenía *Link* con ellos. Al final nuestro héroe debe ir al Castillo de *Hyrule* para luchar contra *Calamity Ganon* y rescatar a *Zelda*, que se quedó allí durante los cien años para mantener los poderes de *Ganon* a raya.

#### 6.4.6.2. Código Fotográfico

Principalmente se trata de una configuración axial puesto que la figura principal está en el medio de la imagen, captando de inmediato nuestra atención. Pero también podríamos hablar de una configuración focalizada, ya que hay diferentes elementos que pueden ser líneas de fuga que te llevan al elemento protagonista. La línea que dibujan los pájaros del cielo acaba en *Link*. La roca también ayuda a que nos fijemos directamente en la figura que tiene situada encima. Y, por último, el castillo: el brillo que tiene da la sensación de que está mirando y retando a *Link*, ya que dentro se encuentra *Ganon*, el villano de la historia.

Al hablar del plano, puede tratarse de un plano general, ya que permite visualizar tanto a la figura principal como el entorno donde se encuentra, sin perder protagonismo ninguno de los dos. Nos intenta poner en contexto de cómo se encuentra el mundo en el que está situado actualmente nuestro protagonista *Link*, viendo el peligro que acecha.

En cuanto a la angulación, puede ser neutral ya que estamos viéndole la espalda de frente, sin ningún tipo de ondulación, pero, también podríamos hablar de un plano dorsal, por el simple hecho de que nos explica qué ve el protagonista, pero incluyéndolo. Podemos observar todo el paisaje y a su vez el cuerpo entero del protagonista e incluso podemos imaginarnos qué es lo que puede sentir al ver toda esa explanada.

La iluminación es uno de los puntos fuertes de esta gráfica. Intenta ser natural a pesar de que se trate de un dibujo, ya que podemos ver cómo el sol está en la parte derecha del póster, estando esa zona más iluminada que el resto. Es por este motivo que vemos al protagonista con sombra, debido a que tiene al sol de frente, originando que básicamente no haya luz en la parte de atrás.

#### **6.4.6.3. Código cromático**

Lo primero que nos llama la atención es la tonalidad de la gráfica. Se trata de colores cálidos como el amarillo o el naranja, pero tienen poca luminosidad, pareciendo que están incluso apagados. Esto se puede deber a que intenta tener un matiz más maduro debido a la gravedad en la que se encuentra *Hyrule* en comparación con otros pósters que hemos analizado, como, por ejemplo, *The Legend Of Zelda Phantom Hourglass*.

Los colores que predominan son el azul, el naranja, el amarillo, gris y verde. Todos tienen un matiz oscuro, perdiendo esa tonalidad infantil y alegre que tenían otros pósters de la saga. El azul que observamos es un azul oscuro sin ningún brillo. El naranja y amarillo son utilizados para recrear el atardecer. Hay quien asocia los atardeceres a un momento de reflexión, puesto que es el paso al final del día y nos invita a pensar sobre lo que hemos hecho o incluso nos hace pensar en el mañana y en todo lo que debe hacer *Link* para acabar con el mal que acecha en su mundo. El verde es utilizado para mostrar un poco de vegetación alrededor de la roca, lo que puede significar que todavía hay vida y esperanza, por lo tanto, no hay que rendirse. Por último, el gris de la roca se podría interpretar de dos maneras distintas. Por un lado, a pesar de que el gris oscuro no es

uno de los colores más apreciados, sí tiene un gran simbolismo. Su significado positivo tiene que ver con la experiencia y la sabiduría. Es un color que evoca emociones imparciales como la paciencia y el equilibrio en la toma de decisiones (algo con lo que tiene que lidiar nuestro héroe). Por otro lado, Este color también tiene una interpretación negativa, al asociársele con la falta de energía, la indecisión, la tristeza y la melancolía. La melancolía y la tristeza se puede vincular al hecho de que *Link* se ha despertado cien años después, solo y sin sus amigos, sin saber realmente qué hacer.

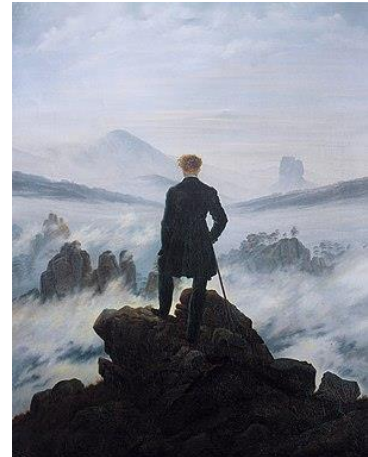
#### **6.4.6.4. Código Verbal y tipográfico**

En esta ocasión han decidido utilizar un color diferente para escribir el logo del juego. Han quitado el color rojo característico de la palabra ZELDA y han escogido uno que tenga más equilibrio con los colores del resto del póster. Además, aunque tenga la misma tipografía, el diseño es distinto, pareciendo incluso que está en ruinas y viejo, acorde con los cien años que pasan en la trama del videojuego. Como podemos observar, la espada que acompaña al nombre Zelda está oxidada, haciendo hincapié de nuevo con lo que he mencionado anteriormente.

Otro detalle curioso que no ocurre en ninguna otra entrega es que el nombre *Breath of The Wild* sigue teniendo el mismo color y tipografía que el resto de las frases que están escritas. Normalmente eligen una tipografía o un color especial para recalcar que es un título diferente. Pero como ya he comentado con anterioridad, querían hacer un póster más maduro y elegante, por eso deciden simplificarlo y seguir la misma línea para todo.

#### 6.4.6.5. Registro de lo imaginario

Al observar este póster, se puede relacionar con la época del romanticismo, en concreto con la obra *El caminante sobre el mar de nubes* del pintor romántico alemán Caspar David Friedrich. Esta obra representa a un viajero, como en el caso del póster que estamos analizando, quien se encuentra de pie en lo alto de una montaña elevada, mirando un mar de nubes que queda debajo. Está realizado de esta manera para que la figura principal no distraiga a los observantes del paisaje, elemento que también es importante. Normalmente en estas obras, el protagonista está colocado de tal manera que cubre el punto de fuga. A causa de ello, el espectador se puede colocar en el lugar de la figura, y tener la sensación de que está en su lugar. Asimismo, debido a que el personaje de la obra está situado en el centro de la pintura, puede indicar una posición de dominación, en este caso nuestro héroe *Link*, tiene una larga misión por delante que consiste en derrotar el mal de *Hyrule*. También se percibe en el individuo aislamiento y soledad, ya que en este caso debe realizar el viaje solo, es el único que puede conseguir el objetivo final.



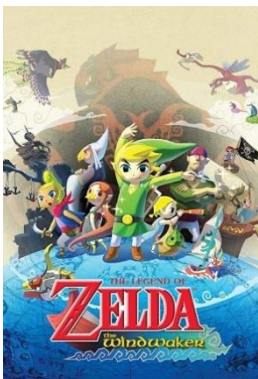
F.23. Obra "El caminante sobre el mar de nubes" de Caspar David Friedrich

Además, la estética del póster recuerda constantemente a una pintura por su forma de dibujo, pareciendo que te encuentras en un museo observando un gran cuadro que no deja indiferente a nadie.

## 7. Conclusión

Tras haber realizado este análisis, lo que más llama la atención es el cambio de arte y estilo que se ha desarrollado en los pósters desde el comienzo hasta ahora. Como hemos visto, en un principio eran mucho más básicos y parecían incluso más informativos, te enseñaban lo más esencial del videojuego, como puede ser colocar simplemente un escudo sin necesidad de ningún fondo o una espada en un bosque (de nuevo mostrando únicamente lo más importante de la entrega en cuestión). Puede que esta simpleza se debiese a que estaban comenzando a distribuir estos videojuegos y no sabían si iba a tener éxito o no, y de esta forma decidieron que lo harían simple, sin mucho color ni tanta decoración porque ni si quiera ellos habían pensado el estilo que querían adaptar para promocionar esta saga en sus comienzos ni tampoco querían crear unas expectativas al consumidor. Una vez empezó a tener más éxito, los carteles de la saga comenzaron a ser más atractivos; después del año 1991 era muy común ver al personaje principal en todos los carteles y así atraer más la atención del espectador.

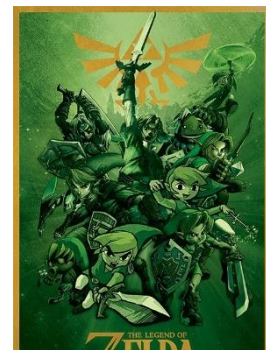
A partir del año 2000 se empezó a realizar un tipo de cartel distinto, con la utilización de algo parecido al collage en el sentido de que en la ilustración empezaron a salir reflejados muchos personajes, ya sean secundarios o principales, de los que aparecen durante el juego. Es una técnica que se ha utilizado desde entonces con varios juegos de la saga. Esto se ha podido visualizar en algunos de los carteles que hemos analizado, como es el caso de *Majorask Mask* (el antiguo y el nuevo) y *el Skyward Sword*, pero también se puede observar en el *Wind Waker*, *Ocarina of Time* y el póster para el 25 aniversario.



F.24. Cartel de "Wind Waker", 2013



F.25. Cartel de "Ocarina Of Time", 1998



F.26. Cartel 25 Aniversario de The Legend Of Zelda, 2011



Asimismo, otro punto importante es la tipografía. Desde 1991 llevan utilizando la misma tipografía para todos estos juegos, haciendo que al final sea algo característico del juego y lo acabes reconociendo al momento.

En los años consecutivos, el cartel de esta gran franquicia se ha ilustrado como si de una obra de arte se tratase, ya que es algo que se mantendrá a lo largo de la historia. Estas obras te comunican en pocas palabras y con una imagen, una gran historia que protagonizará *Link*. Es interesante ver cómo en muchos posters únicamente colocan a los personajes principales del videojuego en cuestión y con eso ya te están contando diversas cosas, como es el caso del cartel de *Phantom Hourglass*, donde observamos a *Link* junto con un hada y un pirata surcando los mares en un barco. Simplemente con eso ya podemos adivinar que en esta ocasión nuestro héroe surcará los mares en busca de un objetivo, que puede ser derrotar a algún enemigo o simplemente vivir una nueva aventura con personajes que no había conocido antes. Además, como se ha mencionado antes en el análisis, el estilo ya nos transmite tranquilidad y la sensación de que no va a ser una historia demasiado cruda o dura.

Por lo tanto, sería correcto decir que los artistas que realizan estos posters no se quedan con un único diseño y que intentan variar a lo largo de los años y ver qué modas se están siguiendo en ese momento. El caso del poster de *Breath Of The Wild* es el más especial. Se podría decir que después de tantos años creando tantos carteles para esta saga acabarían siendo monótonos, pero en este caso decidieron optar por algo diferente. En esta ocasión simplemente vemos a nuestro héroe de espaldas observando la gran inmensidad de su mundo y todo lo que conllevaría avanzar. Asimismo, la estética de la obra es la única que se asemeja a un cuadro. Parece que se ha pintado en un lienzo y está preparada para colgarse en un museo. Es el poster que más sentimientos te puede llegar a transmitir además de ser el más artístico.

Tras haber realizado este TFG podemos decir que el público potencial, los jugadores, valoran muchísimo más un poster de un videojuego que, por ejemplo, las personas que consumen películas debido a que están más expuestos a esta publicidad y al final lo que quieren es simplemente disfrutar del filme. Los carteles de estas están hechos con la idea de captar la atención en unos segundos a base de colocar una cara conocida, en cambio en los videojuegos, las empresas siguen intentado hacer obras de arte con las

cuales el público se acabe enamorando para que de esta forma decidan comprarlo y ponerlo en sus cuartos o en algún lugar especial, o simplemente para tenerlo como un salvapantallas. En esta industria el diseño del poster es *merchandising*, se utiliza no solo para el poster, sino también para decorar objetos personales del jugador como puede ser un cuaderno, un vaso, una almohada etc. Es algo con lo que al final te acabas familiarizando mucho y lo acabas apreciando mucho más.

Por último, me gustaría decir que a nivel personal ha sido gratificante realizar este TFG ya que es un tema que me parece muy interesante y me ha servido para conocer más en profundidad los motivos que han tenido para producir los carteles analizados. Me alegra saber que este tipo de publicidad no se haya quedado estancada en el sector de los videojuegos, sino más bien lo contrario, sigue avanzado y si observan que es el momento de cambiar, no tienen miedo a hacerlo. En ese aspecto lo tienen más fácil que en el medio cinematográfico donde están más cohibidos en cuanto a cambiar algo por si no llega a gustar y se quede en el olvido.

Nintendo es una compañía que ha sabido cuidar esta franquicia y la ha tratado con mucho mimo y eso es algo que se puede apreciar al ver la diferencia en los carteles a lo largo de todos estos años. Es por este motivo, por lo que siguen sacando pósteres que te cautivan con solo mirarlos y como consecuencia de esto, muchas veces nos influyen para comprar un producto. Por lo tanto, quisiera recalcar la importancia que tiene un póster en cuanto a la percepción del consumidor a la hora de decidir si adquirir algo o no, y es por ello por lo que no se debería de elaborar sin ganas y de una forma aleatoria. Requiere un estudio previo que detecte los gustos y comportamientos del consumidor (en muchas ocasiones es importante conocer la opinión del público para no repetir los mismos errores) y aplicarlos de tal manera que le demos lo que pide de una manera atractiva y atrayente, y siempre sin temor al rechazo.

## 8. Bibliografía

- Albarrán, J. M. (2013a, noviembre 28). Qué significan los colores y la tipografía de las marcas [Text]. *SEOptimizer*. <https://www.seoptimizer.com/es/blog/que-significan-los-colores-y-la-tipografia-de-las-marcas/>
- Albarrán, J. M. (2013b, noviembre 28). Qué significan los colores y la tipografía de las marcas [Text]. *SEOptimizer*. <https://www.seoptimizer.com/es/blog/que-significan-los-colores-y-la-tipografia-de-las-marcas/>
- Cabrera, A., Alonso, D., Ratto, B., Peralta, D., Manuel, R., Serida, E., Hiroshi, R., Cardozo, L., & Arturo, J. (s. f.). *ANÁLISIS DE MARKETING EN LA COMPAÑÍA NINTENDO Co., Ltd.* 69.
- Color azul*. (s. f.). Significados. Recuperado 13 de junio de 2022, de <https://www.significados.com/color-azul/>
- Color Plateado: Conoce TODOS los significados asociados | TodoSobreColores*. (s. f.). Recuperado 13 de junio de 2022, de <https://todosobrecolores.com/significado-del-color-plateado/>
- ¿Conoces la diferencia entre marketing y publicidad?* (2020, septiembre 17). Tokio School. <https://www.tokioschool.com/noticias/diferencia-marketing-publicidad/>
- El origen de los colores en japonés y su desarrollo en la historia*. (s. f.). Recuperado 13 de junio de 2022, de <https://tradumei.com/blog/2019/11/26/origen-colores-japones/>
- El significado del color en otras culturas*. (s. f.). Recuperado 13 de junio de 2022, de <http://www.peluqueriasaludable-cosmeticaconsciente.com/2014/08/el-significado-del-color-en-otras.html>
- Falcinelli, R. *Cromorama: Cómo el color transforma nuestra visión del mundo* (2019), Taurus.
- Genshin Impact: Encuentran inspiración en Zelda: Wind Waker en sus últimas novedades*. (2021, mayo 31). *Nintenderos*. <https://www.nintenderos.com/2021/05/genshin-impact-encuentran-inspiracion-en-zelda-wind-waker-en-sus-ultimas-novedades/>
- Genshin Impact: MiHoYo habla sobre la similitud con Zelda: Breath of the Wild*. (s. f.). LevelUp. Recuperado 13 de junio de 2022, de <https://www.levelup.com/noticias/592955/Genshin-Impact-miHoYo-habla-sobre-la-similitud-con-Zelda-Breath-of-the-Wild>

Heller, E. *Psicología del Color*(2007), Editorial GG.

*La correlación del Marketing con la industria de los videojuegos.* (2019, octubre 1). Universidad de Oriente Cancún. <https://cancun.uo.edu.mx/blog/la-correlaci%C3%B3n-del-marketing-con-la-industria-de-los-videojuegos>

*La importancia de la publicidad en los videojuegos.* (s. f.). Mundogamers. Recuperado 13 de junio de 2022, de <https://www.mundogamers.com/noticia/la-importancia-de-la-publicidad-en-los-videojuegos/10637>

*La importancia de los carteles y posters.* (2019, febrero 23). Serna Impresos. <https://www.sernaimpresos.com/la-importancia-de-los-carteles-y-posters/>

*La importancia del Marketing en Videojuegos y como llevarlo a cabo.* *Revista de Mercadotecnia y Publicidad.* (2020, marzo 28). S. A. G.

<https://publicidadymercados.com/marketing-en-videojuegos/>

MB, F. (2020, septiembre 12). *The Legend of Zelda: La revolucionaria aventura para NES que supuso el salto de calidad en los videojuegos.* Vidaextra. <https://www.vidaextra.com/aventura-plataformas/the-legend-of-zelda-revolucionaria-aventura-para-nes-que-supuso-salto-calidad-videojuegos>

Montero, D. (s. f.). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild explica la importancia de su cronología.* Alfa Beta Juega. Recuperado 13 de junio de 2022, de <https://alfabetajuega.com/zelda/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-explica-la-importancia-de-su-cronologia-d-117594>

Moreno, L. Modelos de análisis de los mensajes publicitarios. Análisis cromático y fotográfico.

Nates, O. C. (2013, marzo 15). *Fotografía y semiótica: Una introducción mínima.* Oscar en Fotos. [https://oscarenfotos.com/2013/03/15/fotografia\\_y\\_semiotica\\_una\\_introduccio/](https://oscarenfotos.com/2013/03/15/fotografia_y_semiotica_una_introduccio/)

Nintendo, el resultado de buenas estrategias de marketing. (2020, febrero 4). *Revista de Investigación sobre Comportamiento Humano Aplicado.*

<https://mktadstrategies.wordpress.com/2020/02/04/nintendo-el-resultado-de-buenas-estrategias-de-marketing/>

*Planos de cine según la angulación y el punto de vista—CasanovaFotoBlog.* (s. f.). Recuperado 13 de junio de 2022, de <https://www.casanovafoto.com/blog/2014/02/planos-cine-segun-angulacion/>

¿Por qué confunden los japoneses el azul y el verde? | JAPAES. (s. f.). Recuperado 13 de junio de 2022, de <https://www.japaes.com/por-que-confunden-los-japoneses-el-azul-y-el-verde/>

¿Por qué el color blanco significa una pureza en japon? (s. f.). Quora. Recuperado 13 de junio de 2022, de <https://es.quora.com/por-que-el-color-blanco-significa-una-pureza-en-japon>

Por qué los posters y flyers siguen siendo relevantes en la era digital. (2015, septiembre 11). PromocionMusical.es. <https://promocionmusical.es/por-que-los-posters-siguen-siendo-relevantes-en-la-era-digital/>

Psicología del color verde. (s. f.). Economipedia. Recuperado 13 de junio de 2022, de <https://economipedia.com/definiciones/psicologia-del-color-verde.html>

Propp, V. Morfología del cuento (1928), Ediciones Akal, S.A.

q256. (2007, julio 28). *La publicidad en los videojuegos*. Vidaextra. <https://www.vidaextra.com/industria/la-publicidad-en-los-videojuegos>

¿Qué significa el color dorado en Psicología? (2019a, diciembre 17). <https://psicologiymente.com/psicologia/que-significa-color-dorado>

¿Qué significa el color dorado en Psicología? (2019b, diciembre 17). <https://psicologiymente.com/psicologia/que-significa-color-dorado>

¿Qué significa el color dorado en psicología? - La Mente es Maravillosa. (s. f.). Recuperado 13 de junio de 2022, de <https://lamenteesmaravillosa.com/significa-color-dorado-psicologia/>

Santiago, Á. M. (2021, febrero 23). *El CEO de Tequila Works destaca la importancia de la saga Zelda en los juegos RPG y de aventuras*. Hobbyconsolas. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/ceo-tequila-works-destaca-importancia-saga-zelda-juegos-rpg-aventuras-816873>

Significado de Celeste (Qué es, Concepto y Definición)—Significados. (s. f.). Recuperado 13 de junio de 2022, de <https://www.significados.com/celeste/>

SIGNIFICADO del color BLANCO en psicología—Lo que transmite. (s. f.). psicologia-online.com. Recuperado 13 de junio de 2022, de <https://www.psicologia-online.com/significado-del-color-blanco-en-psicologia-5538.html>

Significado del COLOR PLATEADO en PSICOLOGÍA - ¡Histórico, simbólico y espiritual! (s. f.). Recuperado 13 de junio de 2022, de <https://www.psicologia-online.com/significado-del-color-plateado-en-psicologia-5935.html>

*The Legend of Zelda* | ゼルダの伝説 1 | ゼルダの伝説 | *Zelda no Densetsu* | *A Lenda de Zelda para NES* (1986). (s. f.). BD Jogos. Recuperado 18 de diciembre de 2021, de <https://bdjogos.com.br/jogo.php?id=153>

*The Legend of Zelda: La primera entrega de la popular franquicia de Nintendo marcó un antes y un después gracias a la libertad de exploración.* (2021, febrero 21). La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/videojuegos/20210221/6257263/the-legend-of-zelda-35-aniversario-nes-historia-nintendo.html>

Torino, M. (2018, enero 3). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Marketing & Not Doing What Society Says.* Medium. <https://medium.com/@matthew.torino75/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-marketing-not-doing-what-society-says-5014a36a4343>

*#ViernesRetro: The Legend of Zelda.* (s. f.). LevelUp. Recuperado 17 de junio de 2022, de <https://www.levelup.com/articulos/580648/ViernesRetro-The-Legend-of-Zelda>

*Zelda II: The Adventure of Link.* (s. f.). The Legend of Zelda Wiki. Recuperado 13 de junio de 2022, de [https://zelda.fandom.com/es/wiki/Zelda\\_II:\\_The\\_Adventure\\_of\\_Link](https://zelda.fandom.com/es/wiki/Zelda_II:_The_Adventure_of_Link)

### **Fuentes de referencia de las imágenes:**

F.1.

*Zelda Link Png Clipart—Link Zelda Phantom Hourglass , Free Transparent Clipart—ClipartKey.* (s. f.). Clipartkey.Com. Recuperado 22 de junio de 2022, de [https://www.clipartkey.com/view/iRJoRxR\\_zelda-link-png-clipart-link-zelda-phantom-hourglass/](https://www.clipartkey.com/view/iRJoRxR_zelda-link-png-clipart-link-zelda-phantom-hourglass/)

F.2.

*Download /21/spirit-tracks-wallpaper/Princess-Zelda-in-The-Legend-of-Zelda-Spirit-Tracks-.jpg.* (s. f.). Recuperado 22 de junio de 2022, de <https://cutewallpaper.org/download.php?file=/21/spirit-tracks-wallpaper/Princess-Zelda-in-The-Legend-of-Zelda-Spirit-Tracks-.jpg>

F.3.

*Ganondorf.* (s. f.). The Legend of Zelda Wiki. Recuperado 22 de junio de 2022, de <https://zelda.fandom.com/es/wiki/Ganondorf>

F.4.

*Link With Majora's Mask By Dudez01 On Deviantart Epona—Link Zelda Majora's Mask PNG Image | Transparent PNG Free Download on SeekPNG.* (s. f.). SeekPNG.Com. Recuperado 22 de junio de 2022, de [https://www.seekpng.com/ipng/u2w7r5a9u2t4r5u2\\_link-with-majoras-mask-by-dudez01-on-deviantart/](https://www.seekpng.com/ipng/u2w7r5a9u2t4r5u2_link-with-majoras-mask-by-dudez01-on-deviantart/)

F.5

*The Legend of Zelda The Legend of Zelda Nintendo NES Físico.* (s. f.). Recuperado 18 de diciembre de 2021, de <https://www.mercadolivre.com.br/the-legend-of-zelda-the-legend-of-zelda-nintendo-nes-fisico/p/MLB7575682>

F.6.

*The Legend of Zelda: A Link to the Past (Video Game 1991).* (s. f.). IMDb. Recuperado 23 de junio de 2022, de <http://www.imdb.com/title/tt0263641/mediaindex/>

F.7.

*Los Caballeros del Zodiaco—Saint Seiya—Publicaciones | Facebook.* (s. f.). Recuperado 23 de junio de 2022, de <https://www.facebook.com/S.SeiyaForever/posts/2314766158759064/>

F.8.

*modelo 3d Espada Maestra Un Enlace al Pasado—TurboSquid 1411067.* (s. f.). Recuperado 23 de junio de 2022, de <https://www.turbosquid.com/es/3d-models/sword-zelda-link-3d-model-1411067>

F.9.

*The Legend of Zelda: Majora's Mask (Video Game 2000)—IMDb.* (s. f.). Recuperado 23 de junio de 2022, de <https://www.imdb.com/title/tt0264790/>

F.10.

*21 cosas raras que pasaron en películas de Disney y que nunca fueron resueltas.* (s. f.). Recuperado 23 de junio de 2022, de <https://www.buzzfeed.com/mx/hopelasater/21-cosas-raras-que-pasaron-en-peliculas-de-disney>

F.11.

Ltd, modeS G. (s. f.). *Michael Miller tela de máscaras africanas multicolores en algodón negro.* Modes4u. Recuperado 23 de junio de 2022, de

[https://www.modes4u.com/es/kawaii/p79139\\_Michael-Miller-tela-de-mascaras-africanas-multicolores-en-algodon-negro.html](https://www.modes4u.com/es/kawaii/p79139_Michael-Miller-tela-de-mascaras-africanas-multicolores-en-algodon-negro.html)

F.12.

*Máscara de Majora (máscara) | The Legend of Zelda Wiki | Fandom.* (s. f.). Recuperado 23 de junio de 2022, de [https://zelda.fandom.com/es/wiki/M%C3%A1scara\\_de\\_Majora\\_\(m%C3%A1scara\)](https://zelda.fandom.com/es/wiki/M%C3%A1scara_de_Majora_(m%C3%A1scara))

F.13.

*The Legend Of Zelda—Majora's Mask Póster, Lámina | Compra en Posters.es.* (s. f.). Recuperado 23 de junio de 2022, de <https://www.posters.es/posters/the-legend-of-zelda-majora-s-mask-v26473>

F.14.

*Pyramid America Zelda Phantom Hourglass Sailing Cool Wall Decor Art Print Poster 12x18: Home & Kitchen.* (s. f.). Recuperado 23 de junio de 2022, de <https://www.amazon.com/Pyramid-America-Phantom-Hourglass-Sailing/dp/B00SXFR13Q?th=1>

F.15.

*El infinito tema del mar en la pintura—Pintura y Artistas.* (s. f.). Recuperado 23 de junio de 2022, de <https://www.pinturayartistas.com/el-infinito-tema-del-mar-en-la-pintura/#.Uw4-Yi5HCo4.facebook>

F.16.

*Vintage Entertainment Collection—Ponyo en el acantilado.* (s. f.). Recuperado 23 de junio de 2022, de <https://www.posterlounge.es/p/718808.html>

F.17.

*THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD Poster (A0—A2) | eBay.* (s. f.). Recuperado 23 de junio de 2022, de <https://www.ebay.es/itm/163664425339>

F.18.

*Amazon.com: Posters USA - Póster de la película del Capitán América El Primer Vengador de Marvel, acabado brillante, FIL264 (24.0 in x 36.0 in): Hogar y Cocina.* (s. f.). Recuperado 23 de junio de 2022, de <https://www.amazon.com/-/es/Posters-USA-brillante-24-0-36-0/dp/B071RNL1XD?th=1>



F.19.

*Póster definitivo para España de Iron man—BdS.* (s. f.). Recuperado 23 de junio de 2022, de <https://blogdesuperheroes.es/pster-definitivo-para-espaa-de-iron-man/>

F.20.

*Símbolo de las Reliquias de la Muerte | Harry Potter Wiki | Fandom.* (s. f.). Recuperado 23 de junio de 2022, de [https://harrypotter.fandom.com/es/wiki/S%C3%ADmbolo\\_de\\_las\\_Reliquias\\_de\\_la\\_Muerte](https://harrypotter.fandom.com/es/wiki/S%C3%ADmbolo_de_las_Reliquias_de_la_Muerte)

F.21.

*THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD Poster (A0—A2) | eBay.* (s. f.). Recuperado 23 de junio de 2022, de <https://www.ebay.es/itm/163664425339>

F.22.

*The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild - Sunset Póster, Lámina | Compra en Posters.es.* (s. f.). Recuperado 23 de junio de 2022, de <https://www.posters.es/posters/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-sunset-v35692>

F.23.

*Caminante sobre un mar de nubes—Caspar David Friedrich.* (s. f.). HA! Recuperado 23 de junio de 2022, de <https://historia-arte.com/obras/caminante-sobre-un-mar-de-nubes-de-friedrich>

F.24.

*Amazon.com: Pyramid America Poster de The Legend of Zelda Wind Waker para videojuegos, decoración de pared, 24 x 36 pulgadas: Hogar y Cocina.* (s. f.). Recuperado 23 de junio de 2022, de <https://www.amazon.com/Pyramid-America-Legend-Gaming-Poster/dp/B00SXFQZWQ>

F.25.

*THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME Poster (A1 - A2).* (s. f.). eBay. Recuperado 23 de junio de 2022, de <https://www.ebay.es/itm/163664425309>

F.26.

*POSTER THE LEGEND OF ZELDA LINK.* (s. f.). Recuperado 23 de junio de 2022, de <https://gameplanet.com/poster-the-legend-of-zelda-link.html>