

IL VENTO SULLE ONDE: L'EPICA DELL'ESPLORAZIONE MARITTIMA IN *THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER*

Francesco Toniolo
Università Cattolica del Sacro Cuore

RIASSUNTO: L'articolo propone di ricondurre e legare alcune componenti (narrative e tematiche, ma anche di *gameplay* e *level design*) del videogioco *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (Nintendo 2002), a una dimensione più ampia e accostabile all'epica marina. La ricerca è introdotta da una questione definitoria sull'accostamento del concetto di epica ai videogiochi. In seguito ci si sofferma sullo studio di caso, affiancato da altri videogiochi in cui è rintracciabile una avventurosa esplorazione del mare. Il confronto verte in particolare fra *Wind Waker* e *l'Odissea*, opera alla quale questo videogioco è stato già accostato in diverse occasioni, senza tuttavia andar mai a fondo sui loro punti di contatto. All'interno della popolare saga *The Legend of Zelda*, il caso di *Wind Waker* è l'unico in cui il viaggio dell'eroe protagonista è strettamente intrecciato con l'elemento marittimo, attraverso incontri con mostri marini, naufragi e misteriosi mondi sommersi.

PAROLE CHIAVE: videogioco, *The Legend of Zelda*, oceano, *Wind Waker*, *Odissea*

ABSTRACT: The essay proposes to connect different elements (narrative, thematic, but also related to gameplay and level design) of the video game *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (Nintendo 2002), to a broader dimension, comparable to the maritime epic. The research is introduced by a defining question on the approach of the concept of epic to video games. Then, the contribution focuses on the case study, juxtaposed by other video games in which can be traced an adventurous exploration of the sea. The comparison is focused, in particular, between the *Wind Waker* and the *Odyssey*, to which this video game has already been compared on several occasions, without however going into depth on their points of contact. Within the popular saga *The Legend of Zelda*, the case



of *Wind Waker* is the only one in which the hero's journey is closely intertwined with the maritime elements, through encounters with sea monsters, shipwrecks and mysterious underwater worlds.

KEY-WORDS: video game, *The Legend of Zelda*, ocean, *Wind Waker*, *Odyssey*

Partendo dall'idea che, come alcuni hanno sottolineato,¹ la struttura dell'*Odisea* rafforza e rilancia la componente esplorativa della narrazione, è possibile osservare come alcuni videogiochi, in cui si può esplorare liberamente un ambiente marittimo, vadano a recuperare, in forme differenti, determinate caratteristiche della tradizione epica. In particolare verrà analizzato il caso di *The Legend of Zelda: The Wind Waker*² (Nintendo, 2002), ambientato fra le isole del non meglio precisato Grande Mare.

Definire il concetto di epica in relazione ai videogiochi non è agevole.³ Nel generale uso e abuso contemporaneo del termine "epica"⁴ in differenti contesti, anche i discorsi sui videogiochi, giornalistici e non solo, ricorrono abbondantemente a questa parola senza però mai definire cosa significhi in concreto. Viene definita "epica"

¹ SILK 2004.

² Da qui in avanti chiamato solo *Wind Waker* per brevità.

³ Una ricerca definitoria che va peraltro collocata all'interno di una più ampia prospettiva di indagine sulle narrazioni videoludiche e sui rapporti fra videogiochi e letteratura. Per dare qualche riferimento di massima, in termini di metodologie di indagine va almeno ricordato il dibattito fra ludologia e narratologia (per un sunto si vedano SALVADOR 2013: 49-58 e PLANELLS DE LA MAZA 2017: 77-98) e, sul piano delle forme e dei generi, studi più specifici come quelli sulle *visual novels* (CAVALLARO 2009) e sulla letteratura elettronica (IADEVAIA 2019), cui si uniscono una discreta casistica di indagini dedicate a trasposizioni e adattamenti (come BARNABÉ - DOZO 2015) e testi di impostazione più manualistica sullo *storytelling* interattivo nei videogiochi (come LEBOWITZ - KLUG 2011).

⁴ ZATTI 2000: 6.

l'evoluzione stessa del videogioco in quanto medium,⁵ oppure si accosta il videogioco a un qualcosa che è – in vario modo – “epico”, senza estendervi necessariamente questo termine.⁶ Appare già un poco più definito l'*epic scale* presente in alcune pratiche (video)ludiche collettive, dove si intende «something that far surpasses the ordinary, especially in size, scale and intensity. Something epic is of *heroic proportions*»,⁷ che riguarda però più la risposta del videogiocatore, coinvolto in qualcosa di grande e duraturo,⁸ piuttosto che questioni di forma, genere o contenuto. Anche tentativi più elaborati, come quello di legare il concetto di epica alla spazialità videoludica,⁹ finiscono comunque per parlare in termini generali di eroi epici e battaglie epiche in un contesto fantasy. Questo perché, soprattutto a proposito di ambientazioni fantasy – come sono quelle di molti videogiochi – il richiamo all'epicità è una soluzione di comodo a cui è facile ricorrere, al pari della reinvenzione e reinterpretazione di miti.¹⁰ Restando sull'epica, per evitare di aggiungere ulteriori problemi definitivi, anche alla saga di *The Legend of Zelda* non è perfettamente sovrapponibile questa definizione, per quanto – come si vedrà a breve – ci sian comunque diversi suoi elementi che possono rendere tale scelta sensata. Occorrerebbe tuttavia, in primo luogo, comprendere a quale definizione di epica ci si stia riferendo. Considerando le problematiche e i dibattiti a proposito di definizioni univoche,¹¹ ciò che si può fare nel presente articolo è perlomeno sottolineare

⁵ KAPLAN 2013; FRAZZETTO 2014.

⁶ Per esempio «gli scenari dei video game e l'epica della pittura romantica», come titola DI RADDIO 2009.

⁷ MCGONIGAL 2012: 98. Corsivo dell'autrice.

⁸ È per esempio il caso dei MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Games*) come *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), in cui numerosi videogiocatori collaborano o si scontrano online muovendosi all'interno di un mondo virtuale condiviso. Questo senso epico, inteso come il prender parte a un grande progetto collettivo, si ritrova facilmente anche a proposito della *gamification* (VIOLA - IDONE CAS-SONE 2017), ossia di quei contesti in cui degli elementi di *game design* vengono applicati in un contesto non ludico, per generare coinvolgimento.

⁹ HUBER 2009.

¹⁰ INDICK 2012; DAL LAGO 2017.

¹¹ Si vedano per esempio le differenti posizioni e definizioni riportate in FERRARI 2020.

l'allontanamento dalle categorizzazioni più ampie, in cui per esempio «il romanzo storico dell'Ottocento e del Novecento possiede l'inequivocabile tendenza a svilupparsi in respiro epico»,¹² perché non sarebbe possibile cogliere le specificità di *The Legend of Zelda* in generale e di *Wind Waker* in particolare e risulterebbe una scelta fin troppo di comodo. D'altra parte, anche una definizione più specifica come quella di Sergio Zatti,¹³ è espressa principalmente in rapporto con i testi della tradizione occidentale, pur nella sua indicazione di universalità, mentre *The Legend of Zelda* è un prodotto contemporaneo giapponese. Un quadro completo della situazione richiederebbe perlomeno un passaggio intermedio, con un confronto volto a identificare possibili somiglianze fra *The Legend of Zelda* e il genere del *monogatari* (o almeno una sua parte), indicato in varie occasioni come una forma giapponese di epica.¹⁴ A fronte di tutto ciò, la soluzione migliore sembra quella di procedere in un ordine differente, iniziando a sottolineare quali elementi di *Wind Waker* siano accostabili a quanto la tradizione identifica come epica – e in particolare come epica marina – per tornare a quel punto su alcuni riflessioni che abbiano anche un carattere più generale.

Dall'uscita del primo *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) sono stati attualmente rilasciati diciotto videogiochi – l'ultimo dei quali è *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) – legati alla saga principale, affiancati da alcuni

¹² BOITANI - DI ROCCO 2013: 21.

¹³ «Si può dire, grosso modo, che è una poesia narrativa di ampie dimensioni che tratta in linguaggio alto di una singola figura, o di una comunità eroica, e concerne un evento storico – una guerra o una conquista, oppure ancora una ricerca eroica o altra significativa realizzazione mitica o leggendaria – che è centrale nelle tradizioni e nelle credenze della cultura che la esprime. Connesso con l'idea di epica è il concetto di inizio, di origine, di racconto delle cose prime. A epico è legata infatti l'idea di gesto, o testo fondatore: ciò che fissa in forma mitica le origini di una civiltà» (ZATTI 2000: 15).

¹⁴ Per esempio YAMAGATA 1993; THORNTON 1999 e THORNTON 2014; GOYET 2008. Si vedano anche, in generale, MUCCIOLI 2015 e SHŪICHI 2002. Si segnala, infine, HEMMANN 2019 per il suo confronto fra *The Legend of Zelda* e alcuni aspetti della tradizione narrativa e religiosa del Giappone.

remake e *spin-off*.¹⁵ Quasi tutti gli episodi della saga ruotano intorno a tre figure, fra loro strettamente collegate: l'eroe Link (protagonista e avatar del videogiocatore), la principessa Zelda e il malvagio Ganon/Ganondorf. Costoro sono i tre possessori della Triforza, una reliquia magica che racchiude l'essenza delle tre divinità creatrici di Hyrule, la terra in cui sono ambientati quasi tutti questi videogiochi. In particolare, Link possiede la Triforza del Coraggio, Zelda la Triforza della Saggezza e Ganondorf quella della Forza. Pur mantenendo quasi sempre questa triade di personaggi, tuttavia, i videogiochi che compongono la saga non si presentano come un racconto unitario: i protagonisti, anzi, non sono nemmeno effettivamente gli stessi. La storia della saga seguirebbe pertanto differenti incarnazioni di Link e Zelda che, nel corso del tempo, sono chiamate a dover fronteggiare la minaccia del malvagio e demoniaco Ganondorf, il quale sembra invece essere sempre lo stesso. Anche l'ordine cronologico degli eventi, tuttavia, è stato fissato solo a posteriori, nel 2011, con la pubblicazione di un corposo volume intitolato *Hyrule Historia*,¹⁶ all'interno del quale viene fissata la cronologia ufficiale della saga; una cronologia che genera una parziale canonizzazione retrospettiva.¹⁷ Prima di questa data si parlava di una cronologia segreta, che fissava dei rapporti di massima senza scender troppo nei dettagli, e che poteva persino essere intesa come una continua riproposizione di uno schema fisso, proprio come differenti miti e leggende raccontano lo stesso episodio con variazioni sul tema.¹⁸ In seguito alla ristrutturazione del canone non si può più parlare di riproposizioni di un singolo racconto, ma di realtà parallele, ciascuna delle quali

¹⁵ Le differenti storie del medium videoludico, di taglio accademico o divulgativo e di varia qualità e completezza, citano sempre uno o più capitoli di *The Legend of Zelda*, non mancando di sottolineare la sua importanza nel percorso evolutivo dei videogiochi. Si vedano per esempio: POOLE 2000; KENT 2001; WOLF 2008; ACCORDI RICKARDS 2014; MOSNA 2018.

¹⁶ SHIOYA 2013. Nel presente testo si fa riferimento all'edizione inglese uscita due anni dopo l'originaria pubblicazione giapponese.

¹⁷ TARANTINO - TOSONI 2013: 179.

¹⁸ DUNCAN - GEE 2008; COURCIER - EL KANAFI 2012. Di quest'ultimo si cita qui l'edizione italiana, ma l'originaria edizione francese è del 2010, pertanto antecedente rispetto all'*Hyrule Historia*.

racchiude alcuni videogiochi della serie, e che divergono dopo gli eventi di *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998). *Wind Waker* si colloca all'inizio di una di queste biforcazioni, dove, dopo che il Link di *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* ha respinto Ganondorf, il malvagio è ritornato in un'epoca successiva, nella quale non era presente nessun eroe a fronteggiarlo. Le divinità scatenano un diluvio che sommerge l'intera Hyrule e intrappola Ganondorf sul fondo dell'oceano. Il Link di *Wind Waker* è un bambino che, molti anni più tardi, si troverà ad esplorare il vasto arcipelago del Grande Mare, dopo esser entrato in contatto con la piratessa Dazel (la principessa Zelda della sua epoca).

Fatta questa generale premessa sulla collocazione di *Wind Waker* all'interno della sua saga di appartenenza, è possibile iniziare a ragionare sugli elementi in cui è accostabile all'*Odissea*. *Wind Waker* è già stato associato all'epica in generale, e all'*Odissea* in particolare, in alcune occasioni. Alle volte è un accostamento generico, inserito in una più ampia casistica di viaggi marittimi,¹⁹ mentre in altri²⁰ viene applicata al videogioco la struttura del monomito di Joseph Campbell,²¹ andando eventualmente poi a legare la storia di *Wind Waker* ai miti del diluvio da un lato e ai viaggi di Odisseo ed Enea dall'altro. Anche il testo di Hansen²² dedicato a *Wind Waker* applica il monomito a questo videogioco, ma inserisce anche un capitolo specificamente dedicato ai legami fra il viaggio di Link e quello di Odisseo. Escludendo i parallelismi di carattere più generale (legati al viaggio dell'eroe), i punti di contatto più specifici che vengono citati da Hansen non sono molti: la presenza di oracoli e profezie, il vagabondaggio per mare spesso senza

¹⁹ Come in COURCIER - EL KANAFI 2012: 117, in cui il viaggio di Link è genericamente equiparato a quello di Ulisse, Giasone e Gulliver.

²⁰ HAYSE 2011; KUNIAK 2019; ELAM 2020. A questi è possibile affiancare SIVAK 2009 e, in forma più vaga, COURCIER - EL KANAFI 2012, che propongono una analisi simile su *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

²¹ CAMPBELL 1949.

²² HANSEN 2018.

meta, il ritorno a casa, il tema della prova e il simbolismo dell'oceano.²³ Seppur appena accennati, a livello epidermico, questi punti di contatto offrono un primo spunto di riflessione sull'epica marittima di *Wind Waker*, una volta sviluppati più in profondità.

Wind Waker può essere considerato un *open world*, ovvero un «videogioco a mondo aperto, in cui tale mondo è esplorabile per la sua totalità (in alcuni casi con l'eccezione di alcune zone, sbloccabili col proseguimento dell'avventura)». ²⁴ In seguito al completamento di un paio di *dungeons*²⁵ è infatti possibile muoversi liberamente sul mare, raggiungendo la quasi totalità delle isole visitabili in un ordine a piacere.²⁶ Questa struttura esplorativa, molto aperta ma legata all'ottenimento di oggetti che man mano aumentano le possibilità a propria disposizione, era presente anche nell'originario *The Legend of Zelda* del 1986, in forma ancor più sviluppata. Derek Yu, il creatore di *Spelunky* (Derek Yu, 2012), ha dato una significativa testimonianza di quell'esperienza ludica, vissuta da bambino: il videogioco non forniva alcuna indicazione sulla strada da percorrere ed era possibile raggiungere angoli remoti di Hyrule prima di scoprire dove fosse collocato il primo *dungeon*.²⁷ Col tempo, lungo il succedersi dei vari capitoli della saga, questo abbandono del videogiocatore in un mondo privo di riferimenti e indicazioni si è progressivamente ridotto, toccando probabilmente il suo estremo opposto con *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (Nintendo, 2011), a proposito del quale Derek Yu cita un giudizio di Tevis Thompson su questo videogioco:

²³ Ivi: 146-151.

²⁴ BARBIERI 2019: 144.

²⁵ «Caverna, spelonca, segrete, luogo solitamente sotterraneo (in ogni caso quasi sempre separato dal mondo "esterno"), abitato generalmente da creature pericolose e con le quali l'avatar di un videogiocatore finirà per scontrarsi» (ivi: 73).

²⁶ «Link is encouraged to wander from island to island, filling his sea chart and discovering new locations. Sailing from island to island, sometimes with a goal, sometimes not, the player learns more about the world and the mythos of Hyrule». HANSEN 2018: 148-149.

²⁷ YU 2016: 63-64.

Skyward Sword, with its segregated, recycled areas and puzzly overworld dungeons, is not an outlier; it is the culmination of years of reducing the world to a series of bottlenecks, to a kiddie theme park [...]. But a world is not one predetermined sequence after another, and a world is not a puzzle with a single solution.²⁸

Il richiamo ai parchi a tema per spiegare la struttura di alcuni videogiochi non è una novità introdotta da Thompson,²⁹ e rende piuttosto bene l'idea di un percorso prestabilito, progettato, lungo il quale muoversi seguendo determinate tappe: si presuppone che il fruitore si stia divertendo, ma non c'è spazio per esplorazioni o avventure. *Wind Waker* lascia al videogiocatore una libertà decisamente più ampia (seppur non quanto l'originario *The Legend of Zelda* o il più recente *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*), e la posizione di Thompson (che, comunque, si focalizza su un altro capitolo della saga, pur fornendo anche un giudizio più ampio), seppur corretta, è portata all'estremo nel porre l'accento sul versante del parco a tema, della perdita di libertà esplorativa. Una annotazione più puntuale è probabilmente quella di Ian Bogost, quando mette in confronto i mondi di *Wind Waker* e di *Grand Theft Auto* (la popolare serie di videogiochi ambientata in grandi città statunitensi fittizie e che racconta il mondo della criminalità organizzata): entrambi offrono un vasto mondo liberamente esplorabile, ma *Wind Waker* offre maggiori possibilità di interazione (grazie ai numerosi oggetti che Link può utilizzare), unite però a una minor significatività delle scelte effettuabili.³⁰

²⁸ THOMPSON 2012.

²⁹ Si vedano per esempio PEARCE 2007; WALZ 2010. Si segnala anche TOTTEN 2014: 319-320, quando paragona la struttura spaziale di alcuni videogiochi (compreso *The Legend of Zelda*) a quella dei tradizionali giardini giapponesi, aggiungendo che questi ultimi, quando vengono riprodotti in Occidente, sono strutturati con una concezione "alla Disneyland". Tanto nei giardini quanto nei videogiochi è pertanto sufficiente un piccolo spostamento concettuale per oscillare fra il microcosmo liberamente esplorabile e il parco a tema strutturato.

³⁰ BOGOST 2006: 159.

In quest'ottica inizia già a delinarsi con maggior precisione come sia effettivamente qui strutturato il tema del vagabondaggio per mare senza meta. Né *Wind Waker* né *l'Odissea* sono dei “parchi a tema”, nella strutturazione dei viaggi che propongono, ma entrambi sono stati strutturati a priori: dal team di sviluppo (il quale, anche nel caso di videogiochi “aperti”, prestabilisce quali siano i limiti e i parametri di tale ventaglio di possibilità) in un caso, da una divinità ostile nell'altro. In entrambi i contesti viene stabilito un obiettivo generale, al quale il videogiocatore (Link diverrà un eroe e sconfiggerà Ganondorf) o i personaggi (Odisseo non tornerà agevolmente in patria) dovranno attenersi. All'interno di questa cornice generale, tuttavia, può esserci una moltiplicazione potenzialmente infinita di tappe intermedie, deviazioni, digressioni e missioni secondarie, a seconda del caso. Si potrebbe discutere sulle capacità delle digressioni omeriche di accrescere o distendere la tensione narrativa,³¹ così come sulla possibilità di rintracciare numerose digressioni anche nei romanzi definibili “epici” in senso lato,³² ma a prescindere da queste considerazioni si rintraccia, in entrambi i casi, la struttura di un viaggio scandito da una alternanza fra tappe che potrebbero esser definite essenziali e tappe facoltative. La principale differenza risiede nella natura dei due media: il piano ludonarrativo³³ del videogioco è sempre variabile, pertanto due partite a *Wind Waker* produrranno esiti differenti, mentre la storia dell'*Odissea* è sempre la stessa. O, più precisamente: è sempre la stessa nella versione che è stata tramandata, la quale andrebbe invece considerata come un tassello e una declinazione di una più ampia tradizione di *nostoi*.³⁴ Inoltre è rimasto del tutto aperto il destino di Odisseo dopo le vicende dell'*Odissea*, col segreto³⁵ che si cela dietro all'ambivalenza delle profezie ricevute, fattore che ha portato numerosi autori a immaginare proseguimenti differenti, come

³¹ LENTINI 2015.

³² ZATTI 2000: 8.

³³ FULCO 2004.

³⁴ GUERRIERI 2017.

³⁵ SAFFIOTI 2007.

Dante col suo Odisseo «centrifugo»³⁶ o Pascoli, con un Odisseo che «parte verso il già noto, il già sperimentato, verso il ritorno a mete già raggiunte».³⁷

Questi viaggi, inoltre, avvengono per mare, e ciò risulta fondamentale sotto diversi aspetti, il primo dei quali è la dicotomia fra viaggio lungo e teletrasporto. Partendo dall'osservazione di *Wind Waker*, i viaggi necessari per coprire le distanze fra le quarantanove isole del Grande Mare sono piuttosto lunghi. Questa decisione nasce in primo luogo da una necessità tecnica, perché la *console* Nintendo GameCube avrebbe faticato a caricare tutti i dati delle varie isole, se queste ultime fossero state troppo ravvicinate.³⁸ Nel *remake* del videogioco, uscito alcuni anni più tardi per Nintendo Wii U e intitolato *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD* (Nintendo, 2013), la velocità di movimento della barca è stata aumentata, infatti, proprio perché era stato possibile superare le sopra citate limitazioni tecniche. Basandosi sulle parole del *director* Eiji Aonuma e degli sviluppatori, tuttavia, le motivazioni originarie erano anche altre: la lunghezza dei viaggi doveva servire anche a stimolare la voglia di esplorazione, ad «abbandonare momentaneamente la *quest* principale e partire all'avventura, dedicandosi alla scoperta delle varie isole che costellano il mondo».³⁹ Certamente una dilatazione degli spazi – e, di conseguenza, dei tempi – trasmette con maggior efficacia l'idea di un viaggio avventuroso, in cui emergono pericoli e imprevisti, ma anche possibili deviazioni rispetto al tracciato. Il viaggio turistico oggi largamente prevalente è basato sull'annullamento degli imprevisti, su una minuziosa scansione delle tappe nella logica del *tour operator*, e anche le narrazioni di viaggio si sono modificate di conseguenza.⁴⁰ Questo comporta la perdita dello smarrimento, della nostalgia e, in generale, dell'avventura: «siamo orfani di un sentimento, orfani della nostalgia. Non c'è più un qui o un là. Non c'è più il senso

³⁶ BOITANI 2006: 460.

³⁷ DE CAPRIO 2010: 45. Si vedano anche NAVA 1997 e DE CAPRIO 2011.

³⁸ YAMAMORI 2017: 261.

³⁹ COURCIER - EL KANAFI 2012: 121.

⁴⁰ CATTANEO 2002.

struggente di una lontananza. [...] E il vagabondaggio a sua volta non ha più senso, perché tutto è orientato chiaramente nella rete globale della disponibilità della merce». ⁴¹ In questa prospettiva, determinati viaggi videoludici, strutturati come quelli di *Wind Waker*, sarebbero una forma, pur surrogata, per tornare a viaggiare «con l'occhio di Ulisse», ⁴² per usare una espressione di Philip Sidney: muoversi con curiosità, spinti dal desiderio di scoperta e arricchimento, senza forzare le tappe e senza preoccuparsi solo dell'arrivo. Contemporaneamente, però, *Wind Waker* prevede la possibilità di teletrasportarsi. Giunto a un certo punto della sua avventura, Link impara la Melodia del Tifone, grazie alla quale potrà evocare un piccolo tornado che lo trasporterà istantaneamente in un altro luogo. L'impiego di questa melodia «sembra sconfessare la filosofia di un gioco che ambisce a proporsi come mondo virtuale, giacché privilegia il gameplay rispetto all'esplorazione». ⁴³ In termini di meccaniche di gioco, teletrasportarsi è molto più funzionale rispetto alla necessità di dover ripercorrere un tragitto già compiuto, e il fatto che la Melodia del Tifone sia disponibile solo da un certo punto in poi del videogioco ne riduce certamente l'uso (e l'abuso), considerando anche che solo alcune isole del Grande Mare possono essere raggiunte grazie ai tifoni. Rimane comunque un esempio indicativo delle continue negoziazioni interne ai videogiochi fra diverse necessità, una delle quali rimane quella di intrattenere a lungo il fruitore, necessità che qui interseca tre piani differenti: uno narrativo (il proseguimento della storia principale), uno spaziale (l'esplorazione, la possibilità di muoversi liberamente) e uno di meccaniche interne (ridurre il ripetersi delle azioni, velocizzare i processi). Nell'alternanza fra lunghi spostamenti e teletrasporti è tuttavia anche rintracciabile un legame con l'*Odissea* e con altri testi epici. Generalmente la tempesta «è legata, correlata al naufragio, etimologicamente alla rottura della nave (*navis fragium, shipwreck*). Generalmente una

⁴¹ RIVA 2018: 32. Si veda anche PRETE 2008.

⁴² SIDNEY 1633: 75, citato in BRILLI 2006: 18.

⁴³ WILSON 2006: 127. Una versione similare del contributo si trova anche in WILSON 2008.

nave affonda dopo una tempesta, anche se esistono numerose eccezioni nella realtà e nella finzione letteraria». ⁴⁴ Ma la tempesta può anche avere la funzione narrativa dello spostamento rapido, seppur non desiderato né richiesto: l'imbarcazione si trova in un certo punto, e dopo la tempesta si scopre che è stata trasportata a una considerevole distanza. L'episodio di Eolo nell'*Odissea* è probabilmente il più emblematico: il dio dona a Odisseo l'otre dei venti, che i compagni dell'eroe aprono durante il suo sonno, ritrovandosi ancor più lontani di prima dalla meta. È un episodio particolarmente significativo perché è legato a un dono e al controllo dei venti, simile alla bacchetta che viene donata a Link in *Wind Waker*, con la quale – grazie alle melodie man mano apprese – egli ha sotto il suo comando i venti del mare. Ma anche altre tempeste dell'*Odissea* sono delle – drammatiche e pericolose – accelerazioni di un viaggio altrimenti lento e progressivo.

È insomma presente un elemento di controllo sul vento e, tramite esso, sui movimenti per mare: una meccanica di gioco che avrebbe avuto molto meno impatto in un contesto prevalentemente terrestre. Da qui emerge un nuovo spunto di riflessione, legato proprio alla centralità del mare in termini di *design* dello spazio videoludico in *Wind Waker*. In numerosi videogiochi, mari e oceani indicano i confini della mappa: «Because water tends to be a natural repellent in open-world games, it's often the ideal world boundary. Many open-world games feature coastal or island environments, in part because of how useful water is as an alternative to a more artificial boundary type». ⁴⁵ Piuttosto che ricorrere a soluzioni innaturali, come mura invisibili o basse staccionate insuperabili, un'ampia distesa d'acqua è una soluzione decisamente più naturale, che è stata utilizzata anche all'interno della saga di *The Legend of Zelda*: in particolare *The*

⁴⁴ DI MAIO 2006: 199.

⁴⁵ BURGESS 2017: 250. Si aggiunge anche: «A game needs borders. These can be macro borders that define the gameworld (e.g. an ocean shore as the end of the world) or micro borders that guide, restrict, or divert the player (e.g. a street, an open door, obstacles blocking the player's path)» (WALZ 2010: 48).

Legend of Zelda: Link's Awakening (Nintendo, 1993) è interamente ambientato sull'isola di Koholint, dove peraltro Link giunge in seguito a un naufragio provocato da una tempesta. Al di fuori della saga c'è poi un'ampia casistica di videogiochi con spazi aperti più o meno liberamente esplorabili e circondati da un mare non percorribile. Per far almeno un esempio si può ricordare *Risen* (Piranha Bytes, 2009), ambientato sull'isola di Faranga, che potrebbe essere ispirata alla Sicilia, considerando la forma del suo vulcano (piuttosto simile all'Etna) e le scelte architettoniche. In altri casi le isole sono più di una, ma non si può controllare la propria imbarcazione e, anzi, il viaggio marittimo non viene neppure effettivamente mostrato, riducendosi a una schermata di caricamento o a un momento di pausa sulla nave, in cui dialogare con altri personaggi. È il caso per esempio di *Rise of the Argonauts* (Liquid Entertainment, 2008), piuttosto curioso visto che rimuove la componente del viaggio per mare proprio da uno dei miti legati alla navigazione. In altri casi ancora l'esplorazione dello spazio si sviluppa secondo una progressione piuttosto fissa, che consente di muoversi prima per terra, poi per mare e infine anche nel cielo. Fra gli esempi si possono ricordare *Ni No Kuni: La minaccia della Strega Cinerea* (Level-5, 2011), diversi capitoli della serie *Tales of* (Namco/Bandai Namco, 1995-2016) o *Final Fantasy XV* (Square Enix, 2016); in quest'ultimo si tratta peraltro di navigazione da diporto,⁴⁶ essendo l'imbarcazione utilizzata principalmente per andare a pesca. Anche in questi ultimi casi, più elaborati, la navigazione è comunque temporalmente limitata e legata a un numero ristretto di funzioni. *Wind Waker*, invece, oltre a moltiplicare le interazioni possibili, dilata ampiamente il tempo trascorso in mare, rendendo l'oceano – che in molti casi è il bordo, il confine della mappa, di ciò che è propriamente “area di gioco” – una parte integrante, se non primaria, della mappa. I casi

⁴⁶ Il che non esclude comunque la possibilità dell'avventura, ma non ci si pone in mare per «ragioni di “utilità”» in casi come questo (ORVIETO 2006: 375). Il caso di *Final Fantasy XV* è peraltro emblematico, perché non solo la navigazione, ma tutta l'avventura, viene strutturata come una sorta di vacanza vissuta da un gruppo di quattro amici che, quasi incidentalmente, sono anche eroi, il che configura il loro lungo viaggio più come una scoperta dell'amicalità maschile che come un'impresa eroica (GREEN 2019).

assimilabili non sono particolarmente numerosi e fra di essi si possono citare *Sea of Thieves* (Rare, 2018), *Stranded Deep* (Beam Team Games, 2015) e le battaglie navali di *Assassin's Creed IV: Black Flag* (Ubisoft, 2013).

Mare aperto e navigazione non solo come elementi di contorno, dunque, ma come elementi di primaria importanza nell'economia interna del videogioco; è in questi casi che si possono rintracciare quella frequenza e varietà di situazioni marittime capaci di richiamare l'epica del mare. Tornando all'*Odissea*:

Tra i dati determinanti dell'epica del mare [...], oltre la prevedibile lotta con gli elementi, con le tempeste dell'acqua violenta (spesso messe in moto dall'ostilità di esseri divini), c'è l'incontro con mostri, con entità estranee e minacciose che si collocano al di là dell'umano e che spetta agli eroi domare, sconfiggere, o almeno sfiorare rimanendone indenni, conservando la propria umana identità.⁴⁷

Volendo fare un rapido confronto, questi elementi sono tutti rintracciabili in *Wind Waker* e vanno a definire con maggior approfondimento quel vagabondaggio per mare segnalato in precedenza. Delle tempeste si è già parlato, ma si può aggiungere che anche in questo caso sono scatenate da esseri divini (due rane chiamate Fuu e Rai).⁴⁸ Gli incontri con mostri ed entità sovranaturali abbondano, come calamari giganti e navi fantasma, in un vasto repertorio che mescola le tradizionali leggende del mare (che continuano a esser recuperate e vivificate nella cultura popolare contemporanea)⁴⁹ a nemici ricorrenti della saga di *The Legend of Zelda*. Alcuni di questi mostri, almeno inizialmente, non possono essere sconfitti, come Re Elmaroc, un gigantesco mostro volante contro cui Link

⁴⁷ FERRONI 2006: 115. Si noti peraltro, a margine, come Odisseo non inserisca mai, fra le qualità che vanta, l'essere un abile navigatore o timoniere, pur avendo certamente tali caratteristiche (BRACCESI 2010: 9-10) e similmente Link, che affronta con abilità i pericoli del mare, non viene elogiato per questa sua qualità.

⁴⁸ In inglese Zephus e Cyclos, mentre nella traduzione italiana Zeolo e Beolo.

⁴⁹ HACKETT - HARRINGTON 2018.

sarà impotente, durante i primi incontri con la creatura. Ci sono anche diverse battaglie navali, contro pirati e imbarcazioni nemiche, a differenza dell'*Odissea* dove scontri di questo genere son quasi del tutto assenti,⁵⁰ sebbene non manchino invece in altri testi legati all'epica del mare: dalla *Pharsalia* di Lucano, che contiene «una delle più formidabili descrizioni di battaglia navale di ogni tempo»⁵¹ ai tardi casi sette-ottocenteschi.⁵²

Il tema del ritorno a casa invece, che Hansen inseriva nel suo elenco di parallelismi fra *Wind Waker* e l'*Odissea*,⁵³ sembra decisamente meno rilevante. A differenza di Ulisse, personaggio «sostanzialmente centripeto, “nostalgico” (letteralmente, ‘malato di ritorno’) e mai dimentico dei propri affetti fondamentali»,⁵⁴ il Link di *Wind Waker* è certamente legato al suo luogo di nascita, l'Isola Primula, e agli affetti che ha laggiù, ma ci sono alcune differenze fondamentali. Il ritorno a casa è l'obiettivo di Link solo per la prima parte del suo viaggio, quando si imbarca con i pirati di Dazel per salvare la sorellina Aril, rapita dal mostruoso Elmaroc; ma questo primo compito è solo ciò che muove gli eventi e che porterà infine Link a diventare l'eroe della leggenda e a sconfiggere Ganondorf. Link inoltre può tornare quando vuole all'Isola Primula, una volta ottenuta una certa libertà nel movimento sul mare (sostanzialmente dopo il superamento dei primi due *dungeons*), per cui anche il gesto stesso del ritorno viene simbolicamente depotenziato. Infine, dopo la sconfitta del malvagio Ganondorf,

⁵⁰ «La navigazione di Odisseo non comporta peraltro scontri di tipo propriamente militare [...]. Nel lungo viaggio uno scontro di tipo “normale”, se così si può dire, si ha solo all'inizio, e di esso Odisseo parla rapidamente proprio cominciando il racconto ad Alcínoo, nel libro IX 39-62: alla partenza da Ilio, con le sue navi egli ha aggredito e incendiato la città dei Cíconi, Ismaro, facendo una ricca preda, ma è stato poi costretto a sostenere una battaglia presso le navi con altri Cíconi dell'interno giunti in soccorso dei loro» (FERRONI 2006: 116).

⁵¹ Ivi: 125.

⁵² TAVAZZI 2014.

⁵³ HANSEN 2018: 146-151.

⁵⁴ BOITANI 2006: 454.

Link si imbarcherà di nuovo con Dazel/Zelda e la sua ciurma, in cerca di nuove terre da esplorare. È quel che farà anche Odisseo, in numerose opere successive all'*Odissea*, ma non è in tal modo che si conclude il poema omerico. Come riporta la *Hyrule Historia*,⁵⁵ dopo una lunga navigazione Link e i suoi compagni scopriranno un nuovo continente, in cui sorgerà un nuovo regno di Hyrule; le vicende del loro viaggio e del futuro regno sono in parte raccontate in *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass* (Nintendo, 2007) e in *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* (Nintendo, 2009). Almeno sotto questo aspetto Link è più vicino a una figura come Abramo, piuttosto che a Odisseo, perché quest'ultimo «parla le parole del passato. Abramo lascia invece tutto quello che ha per un viaggio senza ritorno. [...] Abramo rischia tutto per una parola destinata: una promessa fatta neppure solo a lui, ma a molti altri attraverso di lui che non conoscerà mai».⁵⁶ La promessa, in *Wind Waker*, viene fatta dall'antico re di Hyrule dopo la sconfitta di Ganondorf: il sovrano decide di scomparire per sempre insieme al regno sommerso, ma è felice perché i giovani Link e Zelda troveranno un nuovo mondo, una terra che sarà loro, in cui potranno ricominciare senza il peso degli errori passati. Questa promessa finale, che ha il respiro di una profezia, è l'ultima di una serie di elementi profetici presenti in *Wind Waker*, che vanno in generale a collocarsi nella chiamata di Link a diventare un eroe, uno dei tanti Link che nel corso delle epoche hanno ottenuto la Triforza del Coraggio e combattuto Ganondorf. Non sono pertanto profezie sul ritorno, tema epico ricorrente dei *nostoi*,⁵⁷ ma contengono ugualmente un legame piuttosto interessante con l'*Odissea* e in particolare con la visita all'Ade. Tale sequenza «è collocata significativamente al centro della trama dell'*Odissea*: perché costituisce l'esperienza suprema di ciò che non è più, del mondo della morte dal quale l'eroe è toccato»⁵⁸ e

⁵⁵ SHIOYA 2013: 69.

⁵⁶ RIVA 2018: 99.

⁵⁷ GUERRIERI 2017.

⁵⁸ BOITANI 2006: 457.

«costituisce una tappa fondamentale per l'intera Odissea e per tutto il futuro mitico di Ulisse». ⁵⁹ Anche le vicende di *Wind Waker* hanno un forte elemento di cesura nel momento in cui Link raggiunge l'antico castello di Hyrule, sotto la superficie del mare. Non si tratta propriamente dell'aldilà, ma è un mondo morto, grigio, in cui il tempo si è fermato. È quaggiù, dinnanzi alle vetrate che ritraggono i saggi di *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, che Link ottiene la Master Sword, la spada che decreta la sua elezione a eroe. E nello stesso luogo anche la piratessa Dazel scoprirà di essere la principessa Zelda. Si ha così per entrambi un primo compimento della profezia espressa all'inizio del videogioco, sul futuro ritorno di un eroe che avrebbe affrontato il male, e che culminerà nella sconfitta di Ganondorf per mano dei due giovani.

Resta fuori il grande tema della simbologia del mare, altro punto che Hansen ⁶⁰ cita fra i parallelismi che uniscono *Wind Waker* e *Odissea*, mescolando però con molta rapidità testi e simbologie molto lontani fra loro. Una riflessione simbolica sul mare in *Wind Waker*, tanto più se comparato con testi della tradizione epica, richiederebbe un ampio spazio a sé stante, ma può essere utile sottolineare qui almeno un aspetto, nemmeno strettamente simbolico in realtà ma comunque collegato a una certa visione del rapporto col mare. Muoversi oggi per mare, nella realtà, significa spesso «navigare tra un groviglio di imbarcazioni mostruose con la prospettiva di intravedere all'orizzonte i mobili confini di un'enorme isola galleggiante fatta dei rifiuti plastici di un'umanità sconsiderata», ⁶¹ per di più rassegnati «a essere per sempre privati della gratificazione dell'esplorazione, in un mondo ormai già tutto mappato». ⁶² I racconti di viaggio, le grandi avventure legate al mare – nel caso dell'autrice delle parole qui riportate si parla in particolar modo di Joseph Conrad – consentono di poter perlomeno sognare un

⁵⁹ Ivi: 458.

⁶⁰ HANSEN 2018: 146-151. Egli parla, in particolare, del viaggio per mare come metafora della vita e della valenza che assumono le prove da superare nel corso del viaggio.

⁶¹ BENDELLI 2012: XIII.

⁶² Ivi: XIV.

differenti viaggi per mare, di immedesimarsi in una storia. Anche un videogioco può avere una funzione analoga, declinata in modo differente grazie al rapporto che esso offre con l'esplorazione di un ambiente: in *Wind Waker* non si assiste all'esplorazione del Grande Mare, ma si decide attivamente come esplorarlo, mantenendo il controllo sul proprio personaggio e muovendosi insieme a lui. Quel che *Wind Waker* propone con il mare, altri videogiochi lo fanno con differenti ambienti: in *Journey* (thatgamecompany, 2012), per esempio, viene proposto un viaggio in direzione di e poi su una imponente montagna, e lungo tale percorso riecheggia quell'esperienza concreta «che in rari momenti di grazia si rivela a chi salga un monte di primo mattino, scoprendo nuove prospettive e visioni di valli che troveranno compimento nel raggiungimento della vetta». ⁶³ Forse sta proprio in questa esplorazione degli spazi – con differenti gradazioni di libertà lasciate al videogiocatore, a seconda dei casi – che si potrebbe partire per ragionare sul senso dell'epica videoludica. Certamente un gran numero di videogiochi sono legati a (fittizi) miti delle origini o fondazioni di civiltà, così come hanno una durata estesa (“da epica”) e accompagnano il videogiocatore per molte ore, presentano spesso battaglie e scontri e il tema dell'onore ha una sua rilevanza, giusto per citare alcuni degli indicatori di varie definizioni di epica. ⁶⁴ Questi sono elementi di carattere generale, che vanno a fissare un certo *mood* di fondo e, unendosi poi a eventuali somiglianze più specifiche – come quelle fra *Wind Waker* e l'*Odissea*⁶⁵ – costruiscono perlomeno un contesto epico, su cui si innesta poi la specificità videoludica: sentirsi padroni del viaggio di un eroe in un territorio da esplorare, come il Grande Mare di *Wind Waker*.

⁶³ GASPARINI 2018: 118.

⁶⁴ Almeno in quelle raccolte da FERRARI 2020.

⁶⁵ E l'elenco si sarebbe potuto ulteriormente ampliare, analizzando per esempio l'importanza della musica e del canto nelle due opere considerate: SEGAL 2001; RONE 2020.

BIBLIOGRAFIA⁶⁶

- ACCORDI RICKARDS 2014 = Marco Accordi Rickards, *Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta a oggi*, Roma, Carocci, 2014.
- BARBIERI 2019 = Simone Barbieri, *Glossario dei videogiochi. La lingua videoludica fra produzione, economia e gioco*, Milano, Unicopli, 2019.
- BARNABE - DOZO 2015 = Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo (dir.), *Jeu vidéo et livre*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2015.
- BENDELLI 2012 = Giuliana Bendelli, *Joseph Conrad: la figura del mare*, Milano, Vita e Pensiero, 2012.
- BOGOST 2006 = Ian Bogost, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge (MA), MIT Press, 2006.
- BOITANI 2006 = Piero Boitani, *I mari di Ulisse*, in *La letteratura del mare*. Atti del convegno (Napoli, 13-16 settembre 2004), Roma, Salerno Editrice, 2006, 453-469.
- BOITANI - DI ROCCO 2013 = Piero Boitani - Emilia di Rocco, *Guida allo studio delle letterature comparate*, Roma - Bari, Laterza, 2013.
- BRACCESI 2010 = Lorenzo Braccesi, *Sulle rotte di Ulisse: l'invenzione della geografia omerica*, Roma - Bari, Laterza 2010.
- BRILLI 2006 = Attilio Brilli, *Il viaggio in Italia. Storia di una grande tradizione culturale*, Bologna, il Mulino, 2006.

⁶⁶ Nel caso di alcuni saggi in opere collettanee non sono state indicate le pagine perché è stata consultata la versione Kindle di quei libri.

- BURGESS 2017 = Joel Burgess, *Level Design Planning for Open-World Games*, in *Level Design. Processes and Experiences*, edited by Christopher W. Totten, Boca Raton, CRC Press, 2017, 243-275.
- CAMPBELL 1949 = Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, New York, Pantheon Books, 1949.
- CATTANEO 2002 = Arturo Cattaneo, *Morfologia del viaggio: dal Grand Tour al tour operator*, in *Tipologia dei testi e tecniche espressive*, a cura di Giovanni Gobber e Celestina Milani, Milano, Vita e Pensiero, 2002, 3-23.
- CAVALLARO 2009 = Dani Cavallaro, *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*, Jefferson, McFarland, 2009.
- COURCIER - EL KANAFI 2012 = Nicolas Courcier - Mehdi El Kanafi, *Zelda. Cronaca di una saga leggendaria*, trad. it. Leonardo Taiuti, Terni, Multiplayer.it edizioni, 2012 [I ed. 2010].
- DAL LAGO 2017 = Alessandro Dal Lago, *Eroi e mostri. Il fantasy come macchina mitologica*, Bologna, il Mulino, 2017.
- DE CAPRIO 2010 = Vincenzo De Caprio, *Pascoli e i ritorni di Ulisse*, in «Misure Critiche. Nuova serie», IX (2010), 2, 30-53.
- DE CAPRIO 2011 = Vincenzo De Caprio, *Il nostos di Ulisse nei Poemi conviviali*, in *Gli antichi e i moderni: studi in onore di Roberto Cardini*, a cura di Lucia Bertolini e Donatella Coppini, Firenze, Polistampa, 2011, 455-476.
- DI MAIO 2006 = Mariella Di Maio, *Tempeste e naufragi*, in *La letteratura del mare. Atti del convegno* (Napoli, 13-16 settembre 2004), Roma, Salerno Editrice, 2006, 199-214.
- DI RADDO 2009 = Elena Di Raddo, *Apocalissi sublimi: gli scenari dei video game e l'epica della pittura romantica*, in *The Art of Games. Nuove frontiere tra gioco e bellezza*, a cura di Debora Ferrari e Luca Traini, Aosta, TraRari TIPI, 2009, 136-138.

- DUNCAN - GEE 2008 = Sean C. Duncan - James Paul Gee, *The Hero of Timelines*, in *The Legend of Zelda and Philosophy. I Link Therefore I Am*, edited by Luke Cuddy, Chicago, Open Court, 2008.
- ELAM 2020 = Michael David Elam, *The Domestic Champion in The Wind Waker*, in *Mythopoeic Narrative in The Legend of Zelda*, edited by Anthony G. Cirilla and Vincent E. Rone, New York - London, Routledge, 2020.
- FERRARI 2020 = Fulvio Ferrari, *Esiste un'epica germanica? Alcune note su una questione sfuggente*, in «AOQU», I (2020), 103-134.
- FERRONI 2006 = Giulio Ferroni, *Il mare nell'epica, l'epica del mare*, in *La letteratura del mare. Atti del convegno (Napoli, 13-16 settembre 2004)*, Roma, Salerno Editrice, 2006, 113-135.
- FRAZZETTO 2014 = Giuseppe Frazzetto, *Epico caotico. Videogiochi e altre mitologie tecnologiche*, Bologna - Milano, Lupetti, 2014.
- FULCO 2004 = Ivan Fulco, *Lo zero ludico. Decostruzione del videogioco e fondamenti della pulsione ludica*, in *Per una cultura dei videogames. Teoria e prassi del videogiocare. Nuova edizione ampliata ed aggiornata*, a cura di Matteo Bittanti, Milano, Unicopli, 2004 [I ed. 2002].
- GASPARINI 2018 = Gianni Gasparini, *Un libro della natura. Poesia, ambiente, montagna*, Milano - Udine, Mimesis, 2018.
- GOYET 2008 = Florence Goyet, *Narrative Structure and Political Construction: The Epic at Work*, in «Oral Tradition», XXIII, 1 (2008), 15-27.
- GREEN 2019 = Amy Green, *A Cure for Toxic Masculinity. Male Bonding and Friendship in Final Fantasy XV*, Pittsburgh, ETC Press, 2019.
- GUERRIERI 2017 = Stefano Guerrieri, *Profezie di nostoi nell'epica greca arcaica: un "inherited prophecy pattern"?*, in «Seminari Romani di cultura greca», VI (2017), 1-24.

- HACKETT - HARRINGTON 2018 = *Beasts of the Deep. Sea Creatures and Popular Culture*, edited by Jon Hackett and Sean Harrington, Herts, John Libbey Publishing, 2018.
- HANSEN 2018 = Jared Hansen, *The Symbolism of Zelda. A Textual Analysis of The Wind Waker*, self-publishing, 2018.
- HAYSE 2011 = Mark Hayse, *The Mediation of Transcendence within The Legend of Zelda: The Wind Waker*, in *The Legend of Zelda and Theology*, edited by Jonathan Walls, Hollywood, Gray Matter Books, 2011.
- HEMMANN 2019 = Kathryn Hemmann, *I Coveted That Wind: Ganondorf, Buddhism, and Hyrule's Apocalyptic Cycle*, in «Games and Culture», 2019, 1-19.
- HUBER 2009 = William H. Huber, *Epic Spatialities: the Production of Space in Final Fantasy Games*, in *Third Person: Authoring and Exploring vast Narratives*, edited by Pat Harrigan and Noah Wardrip-Fruin, Cambridge (MA), MIT Press, 2009, 373-384.
- IADEVAIA 2019 = Roberta Iadevaia, *La letteratura elettronica italiana nel contesto internazionale. Storia, autori, generi, tematiche, strumenti e linguaggi*, tesi di Dottorato in Visual e Media Studies, ciclo XXXII, IULM, 2018/2019.
- INDICK 2012 = William Indick, *Ancient Symbolology in Fantasy Literature: A Psychological Study*, Jefferson, McFarland, 2012.
- KAPLAN 2013 = Arie Kaplan, *The Epic Evolution of Video Games*, Minneapolis, Lerner Publishing, 2013.
- KENT 2001 = Steve L. Kent, *The ultimate history of video games: from Pong to Pokémon and beyond: the story behind the craze that touched our lives and changed the world*, New York, Three Rivers Press, 2001.
- KUNIAK 2019 = Stephen F. Kuniak, *It's Dangerous to Go Alone: The Hero's Journey in The Legend of Zelda*, in *The Psychology of Zelda*, edited by Anthony M. Bean, Dallas, BenBella Books, 2019.

Il vento sulle onde: l'epica dell'esplorazione marittima in *The Legend of Zelda: the Wind Waker*

- LEBOWITZ - KLUG 2011 = Josiah Lebowitz and Chris Klug, *Interactive Storytelling for Video Games. A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*, Burlington, Focal Press, 2011.
- LENTINI 2015 = Giuseppe Lentini, *La cicatrice di Odisseo e il 'riflettore' di Erich Auerbach*, in «Gaia: revue interdisciplinaire sur la Grèce Archaique», XVIII (2015), 375-385.
- MCGONIGAL 2012 = Jane McGonigal, *Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, London, Vintage Books, 2012.
- MOSNA 2018 = Lorenzo Mosna, *Il videogioco. Storia, forme, linguaggi, generi*, Roma, Dino Audino, 2018.
- MUCCIOLI 2015 = Marcello Muccioli, *La letteratura giapponese. Nuova edizione riveduta e aggiornata*, Roma, L'Asino d'oro, 2015 [I ed. 1969].
- NAVA 1997 = Giuseppe Nava, *Il mito vuoto: L'ultimo viaggio*, in «Rivista pascoliana», IX (1997), 101-113.
- ORVIETO 2006 = Paolo Orvieto, *Il mare da diporto. Il mito di Ulisse in età moderna*, in *La letteratura del mare. Atti del convegno* (Napoli, 13-16 settembre 2004), Roma, Salerno Editrice, 2006, 375-423.
- PEARCE 2007 = Celia Pearce, *Narrative Environments. From Disneyland to World of Warcraft*, in *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, edited by Friedrich von Borries, Steffen P. Walz and Matthias Bottger, Basel, Birkhäuser Publishing, 2007, 200-205.
- PLANELLS DE LA MAZA 2017 = Antonio José Planells de la Maza, *Possible Worlds in Video Games. From Classic Narrative to Meaningful Actions*, Pittsburgh, ETC Press, 2017.
- POOLE 2000 = Steven Poole, *Trigger Happy. The Inner Life of Video Games*, London, 4th Estate, 2000.

- PRETE 2008 = Antonio Prete, *Trattato della lontananza*, Torino, Bollati Boringhieri, 2008.
- RIVA 2018 = Franco Riva, *Filosofia del viaggio, Nuova edizione riveduta e ampliata*, Roma, Castelvechi, 2018 [I ed. 2013].
- RONE 2020 = Vincent E. Rone, *Twilight and Faërie: The Music of Twilight Princess as Tolkienesque Nostalgia*, in *Mythopoeic Narrative in The Legend of Zelda*, edited by Anthony G. Cirilla and Vincent E. Rone, New York - London, Routledge, 2020.
- SAFFIOTI 2007 = Francesca Saffioti, *Geofilosofia del mare. Tra oceano e Mediterraneo*, Parma, Diabasis, 2007.
- SALVADOR 2013 = Mauro Salvador, *Il videogioco*, Brescia, La Scuola, 2013.
- SEGAL 2001 = Charles Segal, *Singers, Heroes, and Gods in the Odyssey*, New York, Cornell University Press, 2001.
- SHIOYA 2013 = Masahiko Shioya, *Hyrule Historia*, Milwaukee, Dark Horse, 2013 [2011].
- SHŪICHI 2002 = Katō Shūichi, *Storia della letteratura giapponese. Dalle origini al XVI secolo*, a cura di e tradotto da Adriana Boscaro, Venezia, Marsilio, 2002 [I ed. 1975].
- SIDNEY 1633 = Philip Sidney, *Profitable Instructions: Describing what Special Observations are to be Taken by Travellers in all Nations, States and Countries*, London, 1633.
- SILK 2004 = Michael Silk, *The Odyssey and Its Explorations*, in *The Cambridge Companion to Homer*, Cambridge, Cambridge University Press, 2004, 31-44.
- SIVAK 2009 = Seth Sivak, *Each Link in the Chain is a Journey. An Analysis of The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, in *Well Played 1.0. Video Games, Value and Meaning*, edited by Drew Davidson, Pittsburgh, ETC Press, 2009, 297-330.

- TARANTINO - TOSONI 2013 = Matteo Tarantino - Simone Tosoni, *Raccontare mondi possibili. Transmedialità, videogiochi e problemi di canone*, in «Comunicazioni Sociali», XLIII (2013), 2, 173-183.
- TAVAZZI 2014 = Valeria Tavazzi, *Casi sette-ottocenteschi di vitalità del "genere" epico-oceanico*, in *Epica e Oceano*, a cura di Roberto Gigliucci, Roma, Bulzoni, 2014, 155-171.
- THOMPSON 2012 = Tevis Thompson, *Saving Zelda*, 12/02/2012, <<http://tevisthompson.com/saving-zelda/>>.
- THORNTON 1999 = Sybil Thornton, *Epic and Religious Propaganda from the Ippen School of Pure Land Buddhism*, in *Religions of Japan in Practice*, edited by George Joji Tanabe, Princeton, Princeton University Press, 1999, 185-192.
- THORNTON 2014 = Sybil Thornton, *Meitokuki: Spirit Pacification and Political Legitimacy in the Late Medieval Japanese Epic*, in «History Compass», XII (2014), 7, 550-558.
- TOTTEN 2014 = Christopher W. Totten, *An Architectural Approach to Level Design*, Boca Raton, CRC Press, 2014.
- VIOLA - IDONE CASSONE 2017 = Fabio Viola e Vincenzo Idone Cassone, *L'arte del coinvolgimento. Emozioni e stimoli per cambiare il mondo*, Milano, Hoepli, 2017.
- WALZ 2010 = Steffen P. Walz, *Toward a Ludic Architecture. The Space of Play and Games*, Pittsburgh, ETC Press, 2010.
- WILSON 2006 = Douglas Wilson, *Guardati intorno prima di teletrasportarti! Viaggi istantanei e frammentazione della presenza*, in *Virtual Geographic. Viaggi nei mondi dei videogiochi*, a cura di Ivan Fulco, Milano, Costa&Nolan, 2006, 123-131.
- WILSON 2008 = Douglas Wilson, *Look Before You Warp*, in *The Legend of Zelda and Philosophy. I Link Therefore I Am*, edited by Luke Cuddy, Chicago, Open Court, 2008, 17-28.

- WOLF 2008 = *The Video Game Explosion. A History from Pong to PlayStation and Beyond*, edited by Mark J.P. Wolf, Westport - London, Greenwood Press, 2008.
- YAMAGATA 1993 = Naoko Yamagata, *Young and Old in Homer and in "Heike Monogatari"*, in «Greece & Rome», XL, 1 (1993), 1-10.
- YAMAMORI 2017 = Takashi Yamamori, *The Legend of Zelda. Enciclopedia di Hyrule*, trad. it. di Alessandro Aprea e Alberto Locca, Firenze, Salani, 2017.
- YU 2016 = Derek Yu, *Spelunky*, Los Angeles, Boss Fight Books, 2016.
- ZATTI 2000 = Sergio Zatti, *Il modo epico*, Bari, Laterza, 2000.