

La fiaba *The Legend of Zelda*

Funzioni, spazi e tempi visti con gli occhi del giocatore-eroe

di Alessandro Perlini

*A Luna,
per il sostegno che mi hai donato,
sia per la stesura di questa tesi, che è tutta tua,
sia per tutto il resto
Grazie*

1. Introduzione

Valentina Pisanty, nel suo “Leggere la fiaba”, descrive questo genere narrativo come un ramo importante della letteratura, associato spesso a un pubblico di giovane età solo per un preconcetto sbagliato. La fiaba può essere letta, vissuta e reinterpretata in diversi modi anche da un pubblico adulto, pur mantenendo intatte alcune strutture basilari e con la coscienza che mondo della fiaba e realtà quotidiana non condividono affatto le stesse regole. La narrazione fiabesca vuole creare una sospensione dell’incredulità, coinvolgendo il lettore in una realtà alternativa, popolata da strane creature che vivono secondo leggi bizzarre e surreali. Proprio per questa motivazione il genere non nasceva apertamente come letteratura per bambini in quanto non è sempre facile, per un infante, distinguere la verità dalla fantasia. Il gioco possiede lo stesso potere: coinvolgere il giocatore con le sue regole per introdurlo in un mondo di scelte lontane dalla quotidianità, votate alla risoluzione di un problema o di un enigma. Il videogioco costituisce l’unione perfetta di questi due elementi: il giocatore, attraverso una protesi o un avatar, è chiamato ad entrare in un mondo diverso dal proprio e a destreggiarsi fra storie e ostacoli di ogni genere. Lo studioso di folclore Vladimir J. Propp analizza, nel suo “Morfologia della fiaba”, la struttura delle fiabe russe attingendo a un vasto corpus di circa 450 racconti. Il russo definisce quello che per lui è la struttura fissa di una fiaba, dividendola in 31 funzioni a loro volta ripartite in 7 sfere d’azione: eroe, falso eroe, cattivo, aiutante, figlia del re, mandante e donatore. Secondo Propp questa struttura è salda e immutabile: viene da chiedersi come faccia un videogioco a poter risultare, comunque, una buona fonte di intrattenimento quando tutto quello che accade sembra essere già previsto. *The*

Legend of Zelda, serie di videogiochi Nintendo nata dalla mente di Shigeru Miyamoto (già creatore della serie *Super Mario Bros.*), fornisce una buona risposta a questo interrogativo. Ogni episodio sembra attingere a grandi mani dalle analisi dello studioso russo, restituendo ogni volta un prodotto eccellente e mai noioso, nonostante i minimi interventi effettuati sulla struttura principale della fiaba come essa è definita in “Morfologia della fiaba”.

Scopo di questo elaborato è analizzare nove dei titoli ritenuti più rappresentativi della serie, partendo dal primo *The Legend of Zelda* fino a *Twilight Princess*: videogiochi che rappresentano, uno dopo l'altro, un gradino evolutivo della narrativa videoludica e dell'interazione del giocatore con il mondo di gioco e il contesto dove questo cresce e si sviluppa. Per ognuno di questi giochi verranno analizzate analogie e differenze narrative con lo schema proppiano esaminando personaggi, spazi e tempi di gioco attraverso gli occhi del giocatore e quelli della sua protesi digitale personaggio, Link, insieme alle loro capacità di interagire e manipolare la struttura di queste realtà, modificando nel contempo la storia delle fiabe in essi narrate attraverso le interfacce sempre più complesse che i vari titoli, di volta in volta, offrono. La documentazione cartacea è stata accompagnata dall'esperienza di gioco di ogni singolo titolo preso in considerazione in modo tale da garantire un'analisi più accurata, altrimenti irraggiungibile con la sola lettura di testi e saggi.

2. Funzioni e sfere d'azioni costanti

Per quanto la struttura della fiaba secondo la divisione di Propp venga reinterpretata di volta in volta in maniera differente, ogni episodio della serie *The Legend of Zelda* poggia le sue basi narrative sulle funzioni e sulle sfere d'azione dei personaggi definite dallo studioso russo. Ogni storia si apre con un allontanamento da parte dell'eroe o di un personaggio non giocante, seguito da una mancanza o da una sciagura, fino alla conclusione con il ritorno allo stato iniziale. Lo sviluppo di queste funzioni è affidato a un minimo di tre personaggi, che coprono una o più sfere d'azione e che restano stabili in quasi tutti gli episodi: Link, il personaggio giocante, l'avatar controllato dal giocatore, copre la sfera d'azione dell'eroe; la principessa Zelda, personaggio non giocante, copre insieme le sfere d'azione di mandante e figlia del re (quando presente), fino a diventare l'oggetto della ricerca ristabilirà la situazione iniziale o, in casi estremi, aiutante magico; Ganon, personaggio non

giocante, copre le sfere d'azione di cattivo e, alle volte, di falso eroe. Questi tre personaggi sono le figure costanti sulle quali vengono fissati i pilastri della narrazione zeldiana: in ogni racconto questi personaggi vengono riproposti con metodi differenti, con un'aggiunta sempre maggiore di PN relativi al loro ruolo, ma sempre rimanendo fedeli ad alcune caratteristiche fondamentali comuni. Tutto questo avviene sebbene la narrazione prenda piede in ambientazioni e epoche differenti, rendendo le figure sopracitate diverse e insieme simili. Non tutte le fiabe di questa serie rispecchiano perfettamente lo schema proppiano, soprattutto nei casi in cui non è stato possibile raccontare una storia attraverso dialoghi o complicate interazioni. La prima cosa da fare è analizzare quelli che sono i punti cardine della serie prima di prendere in considerazione ogni fiaba in maniera più specifica.

1.1 Link, l'eroe del coraggio

Link, un ragazzino fiero e coraggioso, è l'avatar che il giocatore può controllare, la propria protesi digitale all'interno di ogni gioco. In tutta la serie esistono almeno cinque ragazzi che condividono lo stesso nome e lo stesso destino, tutti appartenenti a spazi e luoghi, a volte, molto diversi. Nonostante queste diversità superficiali, però, i vari Link posseggono alcune caratteristiche comuni, fisiche e non, tra le quali spiccano le orecchie a punta e una veste verde corredata di cappello, richiamo al tradizionale aspetto di elfo. Link inizia le sue avventure privo di ogni possibilità di azione che lo possa condurre alla fine della fiaba: sono i PNG a determinare, di volta in volta, lo sviluppo dell'avatar, aumentandone man mano le competenze, prima su tutte la conquista di un'arma, in questo caso una spada. La spada può essere considerata come il mezzo magico principale della fiaba, in quanto fornisce a Link, e quindi anche al giocatore, la competenza minima necessaria all'annientamento del proprio nemico e alla conseguente risoluzione dello stato negativo. L'eroe, tuttavia, è in possesso di quelle che si potrebbero definire competenze primordiali: tra queste, la competenza di essere l'unico a poter portare a termine la propria missione, in quanto possessore predestinato della Triforza del Coraggio, e la competenza di movimento esplorativo. Il giocatore possiede completo potere su Link e può decidere in ogni situazione quali siano le scelte più opportune per portare a termine una determinata azione: controlla tutti i movimenti del suo avatar attraverso il supporto di gioco, solitamente un joystick. Il giocatore, quindi, può esplorare le zone di gioco iniziali,

nonostante l'ovvia costrizione alla fuga alla vista del primo pericolo, e può interagire con tutti i PNG nella speranza di veder incrementate le competenze dell'eroe. Le caratteristiche di eroe buono si rispecchiano in un'altra singolare peculiarità: Link non parla. Il giocatore ha così modo di immedesimarsi completamente con una propria protesi digitale, priva di una voce o di pensieri propri: spesso, infatti, molti PNG incontrati nel cammino si rivolgeranno a Link aiutandolo con indicazioni riferite a gesti che è il giocatore a dover compiere, citando, per esempio, alcune combinazioni di tasti, tanto inutili per l'avatar quanto essenziali per colui che ne possiede il comando. Così i vari personaggi, pur “dialogando” direttamente con Link guardandolo in faccia, rompono la parete che divide gioco e giocatore. Queste sue peculiarità rispondono a una delle caratteristiche della fiaba che Pisanty richiama: la mancanza di caratterizzazione dei personaggi e la loro reazione meccanica agli eventi esterni senza una vera e propria ragione intima per portare a termine il compito assegnato (Pisanty 1993, p. 33). Shigeru Miyamoto ha dichiarato di aver scelto il nome “Link” proprio per aumentare la sensazione che questo ragazzo sia un vero e proprio collegamento (dalla traduzione inglese del nome) con il giocatore che lo controlla come protesi: è il giocatore a decidere cosa Link pensa, cosa dice, come e perché agisce, senza che gli sia negata la libertà di dover rispondere al proprio dovere seguendo valori non condivisi. Il giocatore può deciderne perfino di cambiarne il nome e di utilizzare il proprio, aumentando ancora di più la sensazione di immedesimazione. Questo è il motivo per cui si è indecisi se definire Link una protesi digitale personaggio o una protesi digitale maschera, pur essendo noi a completa conoscenza del suo aspetto fisico e della sua natura benigna.

1.2 Zelda, la principessa della saggezza

La principessa Zelda è la seconda figura costante di tutte le fiabe della serie. Il suo ruolo come personaggio non giocante può sembrare molto marginale, tuttavia rappresenta il motore dell'azione che spinge l'eroe ad agire, per rispondere a un suo ordine o salvare sia lei che il regno di Hyrule da Ganon.

Zelda ricopre la sfera d'azione di mandante e rappresenta spesso l'oggetto di ricerca dell'eroe: durante la serie la sua figura è stata oggetto di evoluzioni drastiche, trasformandola da semplice ragazza inoffensiva a vero e proprio sostegno per l'eroe e per il giocatore che lo controlla. Non sono chiari i motivi per i quali Link decida di

assecondare le richieste della giovane fanciulla: l'unica motivazione riscontrabile prende forma nella necessità della sua presenza attiva come governante per il mantenimento dello stato iniziale della fiaba, obiettivo che l'eroe e il giocatore perseguono in seguito al suo sconvolgimento. Così come Link, ogni Zelda è raffigurata sempre con lo stesso aspetto, con lunghi capelli castano chiaro e un vestito bianco: la principessa, inoltre, è la detentrica prescelta della Triforza della Saggezza. Questa qualità si rispecchia anche nel suo regnare su Hyrule con bontà e decisioni assennate, così come vuole il prototipo fiabesco della principessa. L'interazione fra il giocatore e il PNG Zelda è fondamentale per lo sviluppo della narrazione: è lei a consegnare a Link l'oggetto magico principale, il cui utilizzo riporterà la storia alla sua iniziale stabilità.

1.3 Ganon, l'indemoniato ladro del potere

Ganondorf Dragmire è un ladro di prima classe privo di ogni scrupolo: la follia e la sete di gloria lo hanno portato a diventare una figura demoniaca molto simile a un grosso maiale antropomorfo, assumendo il nome di Ganon. Questo è il personaggio non giocante che copre la sfera d'azione del cattivo nella maggioranza dei titoli *The Legend of Zelda* ed è il possessore della Triforza del Potere, ultimo tassello del triangolo divino, che gli conferisce capacità incredibili con le quali è pronto a mettere in scacco ogni volta il regno di Hyrule. Lo scopo principale di Ganon non è tanto intralciare direttamente l'eroe quanto ottenere il pieno controllo di tutti i frammenti della Triforza per poter realizzare tutti i suoi desideri: la funzione fiabesca del danneggiamento si risolve quindi nel rapimento della principessa Zelda, che diventa oggetto di ricerca comune sia dell'eroe Link che del cattivo Ganon, con differenti obiettivi. Non sempre però la figura di Ganon fa in modo che la fiaba si sviluppi così come Propp insegna: il demone può prendere la forma di un falso eroe, di un subordinato della principessa stessa o di un altro nemico, per poi rivelarsi soltanto alla fine del gioco, lasciando spiazzato il giocatore e, alle volte, incapace di gestire una situazione nuova che gli si è improvvisamente posta di fronte. Ganon stesso, inoltre, non è immediatamente a conoscenza dell'esistenza dell'eroe e si limita a mantenere il clima di terrore spargendo i suoi servi in tutte le zone del regno. Il ladro si rende conto della presenza di Link solo quando questi acquisisce competenze tali da apparire come un reale ostacolo alla realizzazione del suo piano;

la struttura della fiaba viene, così, nuovamente alterata, non rendendo Link la vittima principale del danneggiamento iniziale.

1.4 Gli aiutanti magici, evoluzione della fiaba zeldiana

Durante le sue prime avventure, il giocatore che controlla Link ha sempre dovuto riportare la storia al suo stato iniziale esclusivamente attraverso le competenze dell'eroe, il contatto e il dialogo con i pochi PNG presenti e l'utilizzo di alcuni oggetti magici. Inoltre in questi primi episodi i PN d'uso dei PNG rispondono tutti a canoni primitivi e non sempre rappresentano un vero e diretto aiuto al completamento dell'avventura. Quando la tecnologia lo ha permesso sono stati introdotti aiutanti, personaggi di varia forma che assistono l'eroe durante il suo viaggio, incentivandone le competenze. Non sempre nelle fiabe zeldiane l'aiutante magico si offre come supporto dell'eroe con il preciso obiettivo di sostenerlo: capita, a volte, che venga fornito aiuto solo per un tornaconto personale, per questioni precedenti alla storia o addirittura per errore e controvoglia. Allo stesso modo, non è mai l'eroe a scegliere di prendere con sé o meno un aiutante ma è sempre il gioco ad imporlo. Questo comporta per il giocatore una lieve limitazione della libertà e un'impossibilità di pensare alla storia senza queste presenze, anche in quelle occasioni dove il loro ruolo risulta poco rilevante o portatore più di impedimenti che di reali vantaggi.

1.5 Libertà e “Paidia” come guida alla fiaba

I concetti di ludus come gioco guidato da eventi e istruzioni e di paidia come stimolo alla libertà del giocatore sono affrontati da Frascini nel suo saggio “Videogiochi e New Media” (Frascini 2004, pp. 120 – 121, in Bittanti 2004). Pensando allo schema fiabesco risulta impensabile per il giocatore poter uscire dai limiti imposti dallo sviluppo lineare del racconto, poiché l'azione del giocatore potrebbe finire per alterare l'ordine degli eventi e la loro fruizione secondo i canoni della fiaba e del videogioco stesso. Drzaic e Rauch, nel loro saggio “Slave Morality and Master Swords”, recuperano questo problema in relazione al personaggio di Link: come è già stato spiegato, Link è costruito come un involucro essenzialmente vuoto, in modo tale da garantire una quasi completa immedesimazione del giocatore con questa sua protesi digitale, con l'avatar presente sullo schermo (Drzaic – Rauch 2008, pp. 66 – 71, in Cuddy 2008). Proprio questa condizione permette al giocatore di eludere la

trama del racconto per procedere in una “libera” esplorazione, avendo come unici ostacoli l’assenza delle competenze necessarie o l’impossibilità di accesso dovuta alla necessità dello sviluppo del racconto: tuttavia lo schema delle fiabe non ne risulta sconvolto nei suoi ordine e forma. Questa libertà comporta il distacco totale da un’altra caratteristica della fiaba secondo la definizione di Pisanty: la completa assenza di profondità spaziale e temporale all’interno del racconto (Pisanty 1993, p. 35). È questa insolita necessità di gestire in maniera oculata il tempo e lo spazio, scomponendoli, manipolandoli e annullandoli, a garantire gli sviluppi narrativi di alcune di queste fiabe, con l’inaspettata conseguenza del suo essere fondamentale all’avatar in quanto, senza esplorazione non guidata, la conclusione effettiva della fiaba risulterà, in alcuni casi, improbabile o impossibile.

2. Le prime fiabe zeldiane

The Legend of Zelda nasce nel 1986 su Nintendo Entertainment System. Trattandosi di titoli di vecchia data, l’aspetto narrativo è sviluppato in maniera abbastanza grezza per le ovvie limitazioni tecnologiche dell’epoca. La narrazione zeldiana inizia comunque a delinearsi, proponendo funzioni e ruoli già discussi nel capitolo precedente. Link, Zelda e Ganon fanno la loro comparsa già nel primo episodio. Le prime interfacce gettano le basi della relazione Link-giocatore, dotandolo del pieno controllo sul personaggio e mettendolo nella condizione di effettuare le proprie scelte a seconda delle competenze acquisite. Per la prima volta appaiono i PNG, fonte di aiuto o portatori di sventura grazie alla varietà dei loro PN d’uso, che gli conferiscono il potere di dare e togliere possibilità tanto al giocatore quanto alla sua protesi digitale all’interno di una Hyrule tanto primitiva quanto complessa.

2.1 La semplicità non lineare: *The Legend of Zelda*

Il primo episodio della serie *The Legend of Zelda* si apre con un’introduzione che spiega a grandi linee la storia che il giocatore si vedrà narrare davanti agli occhi: vista l’impossibilità di rappresentare su schermo una narrazione articolata, il giocatore viene invitato a controllare il manuale incluso nella scatola del gioco per conoscere meglio i personaggi e le vicende. Artefice di questo invito è Link stesso: il ragazzino comincia la sua “carriera” di protesi digitale come non-protesi, un’offerta di aiuto, un altro dal giocatore, invitandolo a consultare il manuale di istruzioni

attraverso una pergamena che cita “Per favore, controlla il manuale per i dettagli” (“Please look up the manual for details”), da lui sollevata a introduzione conclusa. Cominciata la partita, il giocatore può controllare i movimenti di Link, muovendolo in quattro differenti direzioni, ma non può effettuare altre azioni. L’utente può leggere, nella parte alta dello schermo, alcuni riferimenti ai pulsanti del suo joypad (B e A) ma non può fare nulla, perché è sprovvisto delle competenze necessarie. Qui si delinea una prima separazione di conoscenze tra Link e giocatore: quest’ultimo conosce il modo per attaccare, avendolo letto poco prima sul manuale, ma non può farlo. Link non ha interagito ancora con il PNG che gli donerà la sua spada, preoccupato per la sua incolumità. Da questo punto la prima fiaba di *The Legend of Zelda* si sviluppa priva di ogni linearità: il giocatore può attraversare gli spazi di Hyrule e proseguire nella storia come meglio crede, alla condizione minima di avere i mezzi per farlo. Lo spazio di gioco è definito da Siabra-Fraile nel saggio “Constructing NESpace in Zelda” come “spazio logico” (Siabra-Fraile 2008, pp. 135 – 136 in Cuddy 2008): lo spazio logico zeldiano si definisce attraverso quella che è chiamata “distanza logica”, una distanza che aumenta di pari passo con la consapevolezza che non bastano competenze semplici per proseguire nella storia. L’apertura di una porta richiede una chiave, la quale richiede rupie (valuta del mondo di Hyrule) per essere acquistata, le rupie si recuperano eliminando i nemici e così via, secondo le regole del mondo simulato. Questa complessità della costruzione spaziale è il primo ostacolo alla fruizione da parte del giocatore e la prova evidente della profondità di questa semplice fiaba. Questa definizione dello spazio, con la sua non linearità di fruizione, è il punto più affascinante e problematico di *The Legend of Zelda*. Il PNG cattivo Ganon può essere abbattuto soltanto con l’ottenimento di due specifici oggetti magici da parte dell’avatar: la Spada Magica (Magical Sword) e le Frecce d’Argento (Silver Arrows), che presuppongono il possesso dell’oggetto magico Arco (Bow) e di alcune rupie per essere utilizzate. Si tratta quindi non di una competenza semplice, incentrata attorno al PN dell’attacco, ma di una catena di competenze. La linearità della fiaba risulta stravolta dal momento in cui questi due oggetti magici sono reperibili solo alla condizione che il giocatore porti la sua protesi digitale ad esplorare zone fuori dal percorso minimo della storia, innescando il meccanismo di Paidia e contravvenendo alle regole della fiaba. Questa necessità, tuttavia, amplifica la relazione tra Link e il proprio controllore. Per la prima volta,

l'utente non si trova costretto a seguire dei binari prestabiliti dalla programmazione ma può, anzi deve, vagare per un mondo costruito per lui grazie all'aiuto di PNG nascosti, ottenendo indizi sufficienti per portare a termine la fiaba e ristabilire l'ordine delle cose, pur sovvertendolo volontariamente in un primo momento.

2.2 L'eroe stravolto: *Zelda II: The Adventure of Link*

Il secondo episodio è considerato la pecora nera tra i titoli della serie. Esso incarna le prime confusioni sulla fiaba zeldiana e presenta una struttura di gioco rivoluzionata che rompe gli schemi precedenti e inserisce nuove potenzialità e limitazioni. Per quanto sia certo che il Link che si controlla in questo gioco è lo stesso del titolo precedente e, quindi, non si abbiano incertezze sull'identità del giocatore-eroe, sono le sfere d'azione della principessa e del cattivo a far sorgere dei dubbi. In *Zelda II*, la principessa perde il suo ruolo di PNG: Zelda è vittima di un incantesimo, lanciato da un avversario mai nominato, che la costringe a un sonno profondo, annullando tutti i suoi possibili PN e trasformandola in un elemento di sfondo. Allo stesso tempo è impossibile associare a Ganon il ruolo del cattivo, in quanto deceduto nel capitolo precedente. Scopo finale della missione di Link è ottenere la terza parte della Triforza, la Triforza del Coraggio, allo scopo di rompere l'incantesimo che intrappola la principessa. Il giocatore deve guidare il suo avatar attraverso sei palazzi, liberare i loro sigilli e recuperare quest'ultimo frammento per portare la fiaba al lieto fine. Questo episodio si discosta dal precedente per la completa rivoluzione delle abilità di Link: questa mutazione della prospettiva implica un cambiamento nel rapporto giocatore-eroe. Lo spazio di gioco è diviso in due fasi: fase di esplorazione e fase di azione. Nella prima fase tutte le competenze dell'avatar spariscono e al giocatore resta solo la possibilità di muovere la protesi nelle quattro direzioni concesse dal gioco. Il contatto con alcune rappresentazioni simboliche di mostri attiva le fasi di azione, durante le quali il giocatore perde la possibilità di muoversi in alto e in basso ma guadagna le competenze di salto e di attacco, disponibili per il personaggio Link fin dal principio. La stessa eliminazione dei nemici ha un ruolo rilevante nello sviluppo del personaggio: per ogni nemico eliminato si ottengono diversi punti esperienza che aumentano vitalità, potere magico e potere d'attacco dell'avatar durante l'avventura. I PNG all'interno della Hyrule di *Zelda II* sono maggiormente definiti rispetto al precedente primo episodio: grotte e città ospitano cinque tipi di

PNG, ognuno con il suo PN d'uso specifico. I capivillaggio insegnano a Link nuove magie (Link può, solo per questo episodio, lanciare magie senza utilizzare oggetti magici, anche se non è chiaro come abbia ottenuto questa inedita competenza), migliorando le sue competenze esplorative e di combattimento; i soldati aumentano l'abilità con la spada; le vecchie streghe restituiscono tutti i punti magia persi; le giovani donne si occupano dei punti ferita; gli abitanti forniscono a Link informazioni sulla situazione e sul suo viaggio. Queste figure non giocanti incidono sulle capacità del protagonista ma non su quelle del giocatore. Per compiere qualsiasi azione egli deve affidarsi alle istruzioni presenti nel manuale, essendo assente ogni tipo di aiuto su schermo (ogni riferimento al joypad del NES è sparito nel nulla). I PNG non embrayano il giocatore all'interno della fiaba ma si limitano a comunicare con Link: quello che gli viene insegnato non trova una corrispondenza fisica nella realtà del giocatore umano. Riguardo alle sfere d'azione, l'impianto fiabesco è rispettato solo in parte, vista la completa assenza della sfera d'azione del cattivo: al termine della fiaba, Link è sottoposto da un PNG a un prova, mirata al conseguimento della Triforza del Coraggio, oggetto magico finale. Durante questo scontro, uno stregone alleato del regno creerà dal nulla Link Oscuro (Dark Link), uno sfidante ombra simile a un secondo avatar, in quanto capace di replicare perfettamente ogni singola azione del giocatore per utilizzarla a svantaggio della sua protesi. Nulla, comunque, che possa definirsi come lo "scontro finale con il cattivo" per eccellenza.

2.3 Due mondi, due spazi: *A Link To The Past*

A Link To The Past è un'importante tassello nella serie *The Legend of Zelda*: ne evolve il gioco e la fiaba pur rimanendo fedele al suo originale predecessore. Il retro della scatola informa il giocatore di essere davanti a dei personaggi differenti: Link e Zelda sono i predecessori dell'eroe e della principessa che hanno vissuto le avventure dei primi titoli (dal retro della confezione, "The predecessors of Link and Zelda face monsters on the march when a menacing magician takes over the Kingdom"), ma nel differenziarsi da loro ne mantengono intatti il ruolo e l'aspetto. *A Link To The Past* comincia con un breve racconto di come il regno di Hyrule sia stato creato da Din, Nayru e Farore, le tre dee che hanno lasciato in eredità agli esseri umani la Triforza, il manufatto divino già inserito negli episodi precedenti. Ganon sembra non coprire

la sfera d'azione del cattivo nemmeno questa volta poiché sigillato in un mondo parallelo, il Mondo Oscuro (Dark World), dai Sette Saggi (Seven Sages) di Hyrule. In un primo momento, la sua sfera d'azione è coperta da Aghanim, uno stregone che, intrappolate le Sette Fanciulle (Seven Maidens), discendenti dai Sette Saggi, all'interno di cristalli magici, vuole riportare in vita il demone ladro. La principessa Zelda è una di queste sette giovani e quindi copre le funzioni di principessa, mandante e oggetto di valore. Link copre la sfera d'azione dell'eroe solo in seguito a una mancanza conseguente a una sciagura: lo zio di Link è il primo eroe del gioco ma, a causa di un suo apparente decesso, il ruolo, la spada e lo scudo con tanto di relative competenze passano in eredità a Link. Le interfacce del gioco costituiscono di nuovo una guida alle azioni dell'eroe, replicando su schermo le indicazioni e i colori del joypad di un Super Nintendo: a ogni tasto-colore è possibile assegnare uno e un solo tipo di azione. Questa interfaccia complessa si situa nello spazio rappresentante, sovrainpresso allo spazio di gioco rappresentato: negli episodi precedenti i due spazi non erano sovrapposti ma nettamente divisi. In *A Link To The Past* viene ampiamente valorizzato lo spazio fiabesco: vi è una netta distinzione degli spazi di finzione nelle due Hyrule, appartenenti rispettivamente ai mondi di luce e tenebre, che non sempre condividono le stesse regole. Il passaggio fra i due mondi è possibile in ogni momento qualora Link entri in possesso di un determinato oggetto magico, lo Specchio Magico (Magical Mirror). Una volta entrato nel mondo oscuro Link può ritornare nel mondo di luce solo attraverso un portale aperto in corrispondenza del suo punto di arrivo. Questa nuova considerazione dello spazio segna il distacco definitivo dalla concezione semplicistica delle ambientazioni fiabesche visto in precedenza. I PNG semplici restano la maggior fonte di informazioni per il giocatore; ad essi si aggiunge il primo aiutante della serie, il mago Sahsarahla. Costui, dopo aver donato a Link alcuni oggetti magici in seguito al completamento di alcune prove, continuerà a comunicare telepaticamente con lui attraverso delle placche di pietra, nascoste all'interno di prigioni e passaggi. Per la prima volta, inoltre, sono introdotti alcuni elementi che richiedono azioni intuitive del giocatore-eroe: durante uno scontro con Aghanim il giocatore può decidere di riflettere le sfere infuocate da lui lanciate facendo roteare la spada o equipaggiando Link con la Rete Cattura-Insetti (Bug Catcher Net), utilizzata solitamente, come lo stesso nome indica, per tutt'altro scopo.

2.4 Spazi negli spazi e contaminazioni: *Link's Awakening*

The Legend of Zelda: Link's Awakening è uno degli episodi più singolari dell'intera serie. I canoni della fiaba zeldiana e lo schema di competenze del giocatore e di Link che erano stati sviluppati nel corso del tempo vengono ridefiniti. La sfera d'azione dell'eroe è l'unica che resta immutata, benché non sia chiaro se si tratti di un nuovo Link o di uno dei due eroi conosciuti nei primi episodi. Un naufragio lo trascina in un luogo completamente diverso da Hyrule, Koholint Island: qui viene salvato da una ragazza di nome Marin e da suo padre Tarin. Per quanto la ragazza sia fisicamente simile alla principessa Zelda non ne condivide le funzioni e riveste il ruolo di un PNG importante ma privo di sfere d'azione. E' sempre assente la figura del cattivo: non c'è traccia di Ganon, l'unico motivo per il quale l'eroe combatte è ottenere la possibilità di ritornare a casa, risvegliando il Pesce del Vento (Wind Fish) con l'ausilio di otto magici strumenti musicali. In questa fiaba sono presenti due figure che coprono la sfera d'azione dell'aiutante: uno è un narratore extradiegetico eterodiegetico, che interviene con alcune informazioni. Link, ad esempio, può tentare di sollevare una roccia: se è sprovvisto dell'oggetto magico adatto, il Bracciale della Forza (Power Bracelet), il narratore interviene con un commento e un ammonimento: "Quello sembra molto pesante! Non puoi sollevarlo a mani nude!" ("That looks pretty heavy! You can't lift it with your bare hands!"). Il narratore si rivolge a Link come prolungamento del giocatore, embrayando quest'ultimo nel mondo di gioco. Un tipo di aiuto diverso è offerto dalle cabine telefoniche del vecchio Ulrira: attivando i telefoni all'interno di queste case scavate negli alberi i giocatori possono ottenere informazioni sul prossimo passo da compiere per proseguire nella narrazione. "DRIN! DRIN! Qui Ulrira! Un fantasma ti tormenta? Prova ad ascoltare quello che ha da dire! Ciao! 'CLICK'" ("BRRING! BRRING! This is Ulrira! A ghost is hauntin' you? Try to listen to what he has to say! Bye! 'CLICK)"): l'aiutante Ulrira parla direttamente con il giocatore. Tutto questo è comprovato dall'effettiva presenza del PNG Ulrira in un villaggio, ma dalla sua assenza di PN d'uso come PNG: alla vista di Link il vecchio, timido, tace.

Lo spazio di finzione è diviso in tre parti: Koholint Island come sogno di Link, il sotterraneo dell'Ocarina come sogno di Link all'interno del sogno e spazio di Link da sveglia nel filmato introduttivo che riproduce il naufragio e nella sequenza finale.

La consapevolezza di questa divisione degli spazi si fa sempre più viva nel giocatore con l'acquisizione di informazioni: Link non è mai realmente cosciente che il suo tentativo di risvegliare l'animale porterà alla "distruzione" di Koholint Island come isola inesistente generata da un suo sogno. Il giocatore, dunque, non agisce mai in uno spazio reale ma solo in uno spazio fittizio presente nella mente di Link, finendo per addentrarsi in un livello ancora inferiore, esplorando il sogno nel sogno nel tentativo di recuperare l'Ocarina. Da ultimo, in *Link's Awakening* il giocatore è messo di fronte alla necessità di affrontare alcuni avversari inventando nuovi utilizzi delle proprie competenze: nei labirinti del gioco sono nascosti diversi nemici provenienti dalla serie *Super Mario Bros.*. Questa fiaba è completamente estranea all'ambiente zeldiano ed è interessante notare che, nonostante la sfera d'azione del cattivo non sia coperta dal drago Bowser (nemico principale della fiaba di Mario), Koholint Island pullula di suoi subordinati. Il giocatore si trova di fronte ad alcune possibilità di scelta: eliminare questi nemici con le competenze acquisite durante la fiaba di *Link's Awakening*, utilizzando la spada, oppure recuperando alcune competenze da *Super Mario Bros.* ed eliminare i nemici, per esempio saltandovi sopra, mediante l'utilizzo della Piuma di Roc (Roc's Feather). Si assiste ad una vera e propria contaminazione di fiabe e delle loro regole di gioco, il giocatore è messo di fronte alla possibilità di decidere come comportarsi, a seconda che abbia precedentemente affrontato o meno questi nemici che Link non ha mai incontrato prima e mai più incontrerà.

3. L'evoluzione del tempo

Dopo aver approfondito e sviluppato la struttura primaria della fiaba e riscritto le regole di creazione e gestione degli spazi, la serie *The Legend of Zelda* prosegue la sua evoluzione esaminando il concetto di tempo e del suo scorrere. Pisanty ritiene che, come lo è lo spazio, così anche il tempo della fiaba sia poco profondo e che giochi un ruolo di scarso rilievo all'interno della narrazione (Pisanty 1993, 35 – 36): i due episodi di *The Legend of Zelda* usciti per Nintendo 64 stravolgono questa regola esattamente come i capitoli precedenti avevano negato la piattezza dello spazio. In queste due particolari occasioni il giocatore può manipolare il tempo attraverso uno strumento musicale, l'Ocarina del Tempo (Ocarina of Time). Questo oggetto magico è identico in tutte e due le storie, pronto a fornire a Link le competenze necessarie

per riportare la narrazione al suo stato originale, controllando il fluire del tempo e modificando passato, presente e futuro, a piacimento del giocatore.

3.1 Link come Koriki: nuovi spazi, tempi e reazioni

The Legend of Zelda: Ocarina of Time segna il passaggio più complesso nell'evoluzione della serie e del personaggio di Link. L'avvento delle tre dimensioni nel campo videoludico fornisce all'eroe nuove possibilità e caratteristiche: il giocatore deve imparare a gestirle per muoversi all'interno di una Hyrule sempre più affascinante e vitale. L'ambiente tridimensionale obbliga a una nuova analisi e concezione degli spazi di gioco, sempre più simili a quelli del mondo umano. Una roccia è identica all'altra negli episodi bidimensionali mentre con questa rivoluzione spaziale possono esistere, per esempio, rocce basse o alte, scalabili o non scalabili, che obbligano il giocatore a riorganizzare e rielaborare ogni volta le regole del mondo di gioco per trovare la soluzione adatta. Link, nel rispetto delle sue caratteristiche fisiche, possiede un insieme di competenze esplorative molto superiori: è in grado di muoversi, saltare automaticamente piccoli baratri, arrampicarsi e spostare alcuni particolari blocchi per aprirsi nuove vie. Il giocatore, inoltre, può passare dalla classica visuale in terza persona ad una visuale in prima persona, come se guardasse il mondo con gli occhi di Link, trasformandolo momentaneamente in una protesi digitale maschera ai minimi termini. Link guadagna finalmente una voce, pur limitandosi a piccole urla e versi assortiti, e un insieme più variegato di espressioni.

Queste nuove caratterizzazioni del personaggio non vogliono distaccarlo dal giocatore: ogni espressione sul suo volto è finalizzata a una sempre maggiore immedesimazione, in quanto il ragazzo reagisce agli eventi con gioia, paura e rabbia così come questi sentimenti sono suscitati dalla narrazione nel giocatore stesso. In queste due storie, Link appartiene alla razza dei Koriki, i bambini della foresta, e si presenta con due corpi diversi: ragazzino e adolescente. Pur facendo parte di una comunità composta da piccoli elfi che non possono invecchiare, l'eroe si distacca da questa sua vita da Peter Pan, da quell'Isola che non c'è che è il Bosco Perduto (Lost Woods), e ritorna ad Hyrule, sua vera patria. La differenza d'età, dovuta ai continui viaggi nel tempo, propone al giocatore competenze basilari variegate: Link da ragazzino può utilizzare alcune armi "giocattolo", come la fionda o lo scudo di legno,

mentre l'età matura prevede l'utilizzo di grosse spade o archi. Allo stesso modo, i PNG reagiscono in maniera differente: un abitante di un villaggio sarà molto diffidente e, a volte, maleducato nei confronti di un ragazzino mentre mostrerà maggior rispetto a un uomo maturo dall'aspetto eroico e dall'innata bontà. I PN d'uso dei PNG, dunque, cambiano con il mutare dell'età dell'eroe e il giocatore deve rendere conto di questo doppio aspetto, gestendo le varie situazioni a seconda dei rapporti sociali che legano bambini e adulti nel mondo reale, regole che non si imparano certo nell'ambiente videoludico. Unico tratto a non evolversi è l'interfaccia, posta sempre nello spazio rappresentante, la quale continua a richiamare la conformazione dei pulsanti del gamepad (in questo caso, quello del Nintendo 64), come negli episodi precedenti. Tale interfaccia, tuttavia, presenta una lieve mutazione nel momento in cui questi titoli vengono trasposti su Nintendo GameCube: in questo caso, tutto lo spazio rappresentato resta intatto mentre lo spazio rappresentante delle interfacce si adatta ai colori dei pulsanti del nuovo gamepad. Una scelta particolare che permette, tuttavia, una comprensione completa delle combinazioni di gioco pur utilizzando una periferica differente.

3.2 Manipolazione musicale: *Ocarina of Time*

Il modo migliore per presentare una narrazione nuova e completa è il definire l'eroe come qualcosa di diverso, di unico rispetto agli altri suoi simili. In *Ocarina of Time*, Link è diverso dagli altri koriki per una mancanza: Link, infatti, è l'unico bambino del suo villaggio a non avere una fata. L'eroe è colui che possiede qualcosa in meno rispetto agli altri: dopo una breve introduzione, che narra con una veste nuova la creazione del regno di Hyrule, questa condizione viene immediatamente risolta con l'apparizione di Navi, una fatina mandata dall'Albero Deku (Deku Tree), primo mandante della fiaba, come supporto al prescelto delle leggende. Navi è il primo aiutante magico della serie *The Legend of Zelda* pronto ad accompagnare l'eroe durante tutta la durata della storia, diversamente dagli aiutanti precedenti che si limitavano a dare supporto a Link solo in determinate occasioni senza seguirlo fisicamente (si veda la comunicazione di Sahsarahla attraverso le placche sui muri o le telefonate al vecchio Ulrira). Navi conosce tutti i percorsi per attraversare la terra di Hyrule e le tecniche per eliminare i nemici ma possiede anche un ruolo esterno alla storia: diventa una vera e propria guida per mantenere l'atteggiamento di Ludus,

suggerendo all'avatar e al giocatore, con snervante insistenza, la direzione da prendere per proseguire linearmente nella narrazione. La fatina, a differenza di Link, parla la lingua inglese, una scelta forse dettata dalla distribuzione del gioco in tutto il mondo. Ciononostante con i suoi suggerimenti non fa che mettere inconsciamente in difficoltà il giocatore il quale, spinto ad obbedirle, potrebbe rinunciare alla libera esplorazione, al Paidia, evitando di acquisire alcune competenze vantaggiose per proseguire nel gioco più agevolmente (come ad esempio il cavallo Epona, che permette di attraversare velocemente la piana di Hyrule e di saltare alcuni ostacoli altrimenti insormontabili). Questi difetti, se non fosse per le sue conoscenze utili al giocatore per procedere nel racconto, potrebbero screditare Navi come aiutante magico del giocatore, in quanto dispensatrice di consigli utili e fuorvianti allo stesso tempo.

Le sfere d'azione del mandante e del cattivo sono coperte, come di consueto, dalla principessa Zelda e da Ganon, ma in modo molto peculiare: nessuno dei due è presente fin dal principio ma entrambi entrano nella narrazione solo successivamente. Ganon introduce se stesso come Ganondorf, il re delle guerriere Gerudo, una tribù in cerca di una pacifica convivenza con i regnanti di Hyrule: il cattivo si maschera da falso eroe e ne copre inizialmente la sfera d'azione solo per rapire la principessa Zelda, tenerla imprigionata e conquistare il regno durante la sua assenza, dando corpo alla sciagura maggiore all'interno della struttura di questa fiaba zeldiana. Durante la fuga, però, la principessa riesce a gettare a Link l'Ocarina del Tempo: come già spiegato, con l'ausilio di questo oggetto magico Link può attraversare e insieme manipolare il tempo e lo spazio nel corso dell'avventura. Insieme all'Ocarina, Link utilizza la sua spada, la Master Sword, per viaggiare di sette anni avanti e indietro nel tempo, per poi salvare Hyrule sconfiggendo Ganon in entrambe le sue forme, umana e demoniaca. Durante l'avventura Link si imbatte spesso in uno strano personaggio, Sheik. Quest'uomo dal carattere evasivo conosce molte delle canzoni che Link può suonare con la sua ocarina e che, una volta imparate, lo porteranno ad aumentare le proprie competenze di manipolazione di spazio e di tempo. Dietro Sheik, però, si nasconde un personaggio che Link già conosce: la principessa Zelda. La figura della principessa fiabesca debole e indifesa viene abbattuta per mutare in un PNG più evoluto in grado di fornire al giocatore quanto serve per portare a termine l'avventura grazie al suo PN d'uso di suonatrice di

lira. Con la vittoria dell'eroe, la principessa Zelda, dismesse le spoglie di Sheik, riporta il ragazzo indietro nel tempo, annullando di fatto tutta l'avventura appena vissuta. La fiaba, una volta ritornata al suo stato originale, finisce per annullarsi, ritornando ai momenti precedenti la situazione di pericolo iniziale, anche se molti sembrano non dare più importanza alla cosa. La fiaba di *Ocarina of Time* tradisce le sue stesse regole e l'Ocarina distorce l'ordine delle funzioni, portandola a una vera e propria non-conclusione e lasciando la gestione del tempo ancora imprecisa e semplicistica.

3.3 Tre giorni di Game e Play: *Majora's Mask*

The Legend of Zelda: Majora's Mask comincia lì dove *Ocarina of Time* finisce: Link e il giocatore hanno memoria degli eventi dei sette anni futuri, ma in realtà non è accaduto nulla all'interno del mondo di gioco. La timeline diventa confusa e fuorviante e *Majora's Mask* punta su questa nuova condizione per giocare con il personaggio di Link e con la gestione di eroe, spazio e tempo. La struttura narrativa della fiaba di *Majora's Mask* si distacca dai canoni della fiaba zeldiana senza uscire dallo schema proppiano. Link, nella sua forma più giovane, continua a coprire la sfera d'azione dell'eroe mentre la principessa sparisce per essere sostituita da un mandante molto più oscuro e singolare: l'Happy Mask Seller. La sfera d'azione del cattivo è coperta da un Ragazzo Teschio (Skull Kid), un individuo mostruoso che si è impossessato di una maschera magica di proprietà del sopraccitato venditore, la Maschera di Majora, e con essa ha acquisito il potere di far crollare la Luna sul suolo terrestre per distruggere diverse città, tra le quali la città di Termina, dove si svolge l'avventura. Secondo le definizioni proppiane, la Maschera di Majora si posiziona come oggetto magico, ma in possesso del cattivo: è necessario rientrarne in possesso non tanto per ottenere competenze ulteriori, quanto per eliminare quelle del Ragazzo Teschio, un'acquisizione che fornisce opportunità per l'eroe generando un'ulteriore mancanza. Proseguendo nella narrazione iniziale, il giocatore vede il proprio avatar trasformarsi più volte: la prima volta a causa di una stregoneria del Ragazzo Teschio, che muta Link in una specie di uomo-pianta, un Deku Scrub, e in seguito grazie a delle maschere, oggetti magici che faranno assumere all'eroe le fattezze di alcuni abitanti del mondo di Hyrule appartenenti a tribù non umane, come Zora e Goron. Queste continue trasformazioni dell'eroe costringono il giocatore a reinventare

costantemente le combinazioni di competenze di gioco. Per esempio, la competenza d'attacco principale (ovvero l'utilizzo della spada) sparisce quando Link assume forme tali da non permettergli di impugnarne una; altre volte Link può essere in grado di sollevare grandi rocce altrimenti impossibili da smuovere o di respirare sott'acqua, tutto a seconda della sua forma. La competenza si trasforma in forma o, quantomeno, è unita ad essa da un legame inscindibile: anche se il giocatore ricorda la combinazione di tasti utile a sollevare una roccia non potrà farlo se Link non ne è in grado, pur avendo già compiuto l'azione in precedenza.

La sfera d'azione dell'aiutante magico è coperta da Tatl, un'altra piccola fata. Nonostante la somiglianza fisica, le differenze con il personaggio di Navi sono numerose. Tatl, infatti, è una delle due fate che lavorano per il Ragazzo Teschio: l'aiutante magico del cattivo si ritrova ad essere supporto per l'eroe per errore. Questa sua posizione la porta ad essere scortese ed arrogante nei confronti di Link ma comunque pronta ad aiutarlo con consigli e suggerimenti, in modo da poter raggiungere i suoi scopi attraverso il protagonista. Il giocatore si ritrova inizialmente a dover seguire forzatamente le indicazioni dell'aiutante solo per il fatto che vuole riunirsi al cattivo del quale ha smarrito le tracce, senza quindi voler apparentemente rispettare l'andamento lineare della fiaba, ancora parzialmente sconosciuto.

Questa prosecuzione lineare è messa a rischio anche da una nuovissima gestione del tempo, punto cardine di *Majora's Mask*: il giocatore deve portare a termine la sua missione in settantadue ore precise, passate le quali la Luna si schianterà su Termina, concludendo la partita. Lee Sherlock, nel suo saggio "Three days in Termina: Zelda and temporality", afferma dopo un veloce calcolo che ventiquattro ore all'interno del gioco corrispondono a diciotto minuti di tempo reale del giocatore (Sherlock 2008, pp. 122 – 123 in Cuddy 2008). L'avventura, quindi, dovrebbe essere completata in circa cinquantaquattro minuti, un tempo fin troppo breve per un titolo della serie *The Legend of Zelda*, caratterizzata da sempre da un'alta longevità. Si definisce in questa situazione la differenza fra i tempi di Game e Play o, come Sherlock li definisce citando Jesper Juul, "event time" e "play time". Event time è il tempo che scorre secondo le regole del mondo di gioco, play time è il tempo che passa nel mondo reale, il tempo del giocatore. L'event time è segnalato dal gioco mediante una piccola interfaccia nella parte bassa dello schermo, inserita anch'essa nello spazio rappresentante, che simboleggia i movimenti di alba e tramonto del sole e di

apparizione e scomparsa della luna. Ogni ventiquattro ore il gioco si blocca, mostrando una schermata nera con una frase che indica il tempo rimasto, come “Alba del secondo giorno – Rimangono 48 ore” (“Dawn of the second day – 48 hours remain”), per poi far riprendere l’azione lì dove era stata fermata. In questo modo il valore del tempo all’interno della narrazione aumenta esponenzialmente, in quanto il gioco lo ritiene importante tanto da mostrarlo al giocatore bloccando la narrazione stessa. Una volta concluse le settantadue ore concesse, nel caso si fosse in possesso di tutte le competenze necessarie a sconfiggere il cattivo (che in questo caso non sono note né al giocatore né, tantomeno, a Link) è possibile utilizzare l’Ocarina del Tempo per ritornare all’inizio del primo giorno e salvare la partita, senza perdere nessuno degli oggetti acquisiti nei tre giorni “precedenti”, ruppe a parte. Attraverso l’Ocarina il giocatore può intervenire sull’event time in diversi modi: la Canzone del Tempo (Song of Time), recuperata dai ricordi che Link ha della “mai avvenuta” avventura di *Ocarina of Time*, può essere suonata ripetendo le note due volte o al contrario, ottenendo rispettivamente gli effetti di viaggiare di dodici ore di event time in avanti o di dimezzare la velocità dello scorrere del tempo, trasformando ventiquattro ore di event time in circa trentasei minuti di play time. Grazie a questi accorgimenti il giocatore può manipolare il tempo di gioco, trasgredendo le regole della fiaba e del mondo simulato e portando la narrazione alla sua struttura e lunghezza effettiva.

4. Nuove interfacce, nuove atmosfere

L’alto potenziale tecnologico offerto dalle ultime console Nintendo ha offerto alla serie *The Legend of Zelda* la spinta necessaria a portare lo sviluppo dell’eroe, la sua relazione con il giocatore e la narrazione ai massimi livelli oggi possibili. Si fanno avanti nuove interfacce e diversi cambiamenti nelle sfere d’azione: Link, Zelda e Ganon vengono ridefiniti, diventando prima divertenti poi tetri e oscuri. Avviene una reinterpretazione dello schema proppiano, sempre più vicino a un punto di rottura con la tradizione. Il giocatore vive l’avventura senza sapere come un PNG potrebbe reagire e quali PN d’uso possa avere: tutto diventa, quasi come un ossimoro, imprevedibile pur nella sua prevedibilità strutturale. L’evoluzione dell’interfaccia migliora l’immedesimazione fra giocatore e Link. Le normali istruzioni grafiche a schermo diventano superflue nel fornire al giocatore le competenze necessarie per il

completamento della storia, e non possono spiegare quanto quest'ultimo sia realmente immerso nel mondo di gioco, dovendo addirittura sfruttare i propri arti per intervenire sui luoghi che esplora rispettando le loro nuove leggi.

4.1 Link e Zelda, nuove forme e caratteri : *The Wind Waker*

The Legend of Zelda: The Wind Waker è il primo episodio della serie uscito sulla console Nintendo GameCube. I vecchi personaggi vengono rievocati con un aspetto nuovo, tenero e sorridente, che ben si sposa con la tecnica grafica del cel-shading scelta per quest'avventura. L'eroe del gioco è sempre Link con una nuova, infantile apparenza. L'introduzione del gioco mostra una slide show di disegni simili ad antichi affreschi che raccontano le gesta dell'eroe del tempo, quel Link di *Ocarina of Time* che, dopo aver sconfitto Ganon, è scomparso nel nulla lasciando la popolazione in balia dei futuri attacchi dei nemici, obbligando le tre dee a sigillare Hyrule con un'inondazione. Il giocatore sa che quell'eroe è tornato indietro nel tempo di sette anni ma il gioco stesso sembra non esserne al corrente: questi viene così a conoscenza degli avvenimenti che sono seguiti a quell'avventura, precedentemente sconosciuti a causa dell'inaspettato ritorno allo stato e tempo iniziali di *Ocarina of Time*. Questa introduzione pone il giocatore di fronte alla sciagura di un mondo parallelo, dove nessun eroe è riuscito a far tornare le cose com'erano sconfiggendo il cattivo di turno. Nel mondo del nuovo Link, originario dell'Isola Primula, un'isola del Grande Mare, l'Eroe del Tempo è una figura sulla quale si narrano leggende: l'avventura comincia il giorno del compleanno di Link, durante il quale si trova costretto, per tradizione, a vestire contro voglia i panni del leggendario eroe, cuciti dalla nonna come regalo. Link, quindi, inizia la narrazione vestito diversamente: il suo vestito azzurro gli conferisce un'aria di innocenza e ingenuità. La tunica verde viene presentata quasi come un oggetto magico, utile a conferire al bambino capriccioso quell'alone di eroismo che circondava i vecchi protagonisti, come se il vestito assumesse la funzione stessa della sfera d'azione dell'eroe della fiaba. La narrazione vera e propria comincia subito dopo questa acquisizione: un falco apparso dal nulla rapisce Aril, sorella di Link, creando di fatto la mancanza che spingerà l'eroe ad abbandonare la sua casa. A dare supporto al ragazzo c'è un personaggio apparentemente nuovo: la piratessa Dazel ("Tetra" nella sua traduzione originale), una giovane ragazza bionda a capo di una stralunata ciurma di pirati. Sorgono i primi

dubbi: Link si chiede chi sia questa ragazza e il giocatore è sorpreso quanto il protagonista. Come sospettabile, Dazel non è un semplice PNG ma una reincarnazione della principessa Zelda: l'adattamento italiano del nome, ottenuto scambiando la posizione delle sillabe, funge da informazione per il giocatore che può azzardare autonomamente alcune preliminari deduzioni impossibili per Link.

Nel saggio "The Legend of Feminism", Joyce C. Havstad e Iris M. Jahng esaminano la figura delle donne nelle favole di *The Legend of Zelda*, concentrandosi sulla principessa Zelda: secondo le due autrici il personaggio di Dazel è, insieme a Sheik, quello che segna un maggiore distacco dalla stereotipata immagine fiabesca della principessa. Invece che essere una nobile saggia e tranquilla, Dazel vive alla giornata solcando il Grande mare con la sua nave, incosciente della sua importanza che invece viene riconosciuta da Ganondorf (Havstad – Jahng 2008, pp. 234 – 239). Ciò la definisce, oltre che come oggetto di valore, anche come aiutante magico, grazie al suo aiuto durante il viaggio (Zelda permette a Link di raggiungere l'isola dov'è imprigionata sua sorella Aril con la sua nave) e alla fine dell'avventura (Zelda aiuta Link nella lotta contro Ganon scagliando ripetutamente le frecce di luce contro il nemico). *The Wind Waker* pone di nuovo l'accento sulla gestione degli spazi: il giocatore-eroe può viaggiare sul Grande Mare insieme a Re Drakar, il vecchio re di Hyrule trasformato in una barca a vela, il quale, come le fatine Navi e Tatl, copre la sfera d'azione dell'aiutante magico, senza discostarsi da quella di semplice oggetto magico, utilizzabile da Link per solcare i vasti spazi marittimi che dividono le varie isole. Link, inoltre, è in possesso di un ulteriore oggetto magico, la Bacchetta del Vento, grazie alla quale guadagna una serie di competenze magiche legate al controllo del vento, che lui manovra come un direttore d'orchestra. Appresi i movimenti giusti, il giocatore può modificare la direzione del vento, trasportarsi fino determinate isole e controllare la mente di alcuni PNG. In questo caso si verifica un cambio di protesi digitale: il giocatore muta momentaneamente avatar per poter portare a termine alcuni compiti altrimenti impossibili, costringendolo a gestire inaspettatamente una nuova serie di temporanee competenze.

Su un altro livello si pone la Melodia del Tifone, una delle canzoni che Link può "dirigere" utilizzando la Bacchetta del vento: il suo potere di teletrasporto annulla di fatto la vastità dello spazio d'enunciazione, lasciando che il giocatore possa muoversi da una parte all'altra del mondo di gioco senza viaggiare. Douglas Wilson, nel suo

saggio “Look before you warp”, descrive questo processo di teletrasporto, inserito in un contesto dove il viaggio riveste una funzione di grande importanza, come un annientamento dello spazio e del tempo. Citando Castells, l’autore definisce questa tecnica come l’arma del giocatore per sminuire il significato di un luogo e trasformarlo in semplice spazio dei flussi. (Wilson 2008, pp. 22 – 26). Durante la storia, approdando su una piccola isola, è possibile incontrare Tingle, un fastidioso PNG che ha fatto la sua prima comparsa in *Majora’s Mask*: oltre al suo PN d’uso di venditore e decifratore di mappe, Tingle consegna a Link un oggetto, la Radio-Tingle. Ogni tentativo di Link di utilizzarla, però, risulta vano se non è supportato da una competenza che può essere propria solo del giocatore in carne ed ossa: per utilizzare l’oggetto magico e sfruttarne i poteri, il giocatore deve essere in possesso di un Game Boy Advance e di un cavo per collegarlo al Nintendo GameCube. Solo quando le due console sono connesse è possibile utilizzare la Radio-Tingle, facendo acquisire nuove competenze a Link: il Game Boy Advance, console portatile del mondo reale, diventa un vero e proprio oggetto magico nel mondo della fiaba (per quanto il suo funzionamento non sia essenziale per il completamento della storia). Da ultimo è interessante notare come la conclusione della storia si allontani dalle previsioni dello schema proppiano: Link, invece di rimanere nella sua patria, una volta sconfitto Ganondorf, decide di partire sulla nave pirata di Dazel. L’eroe, quindi, lascia la casa sia per ovviare alla sciagura e ristabilire l’ordine sia una volta che la situazione è stata riportata alla normalità, evenienza che rende questo *The Wind Waker* il titolo della serie con la struttura narrativa più dissimile da quella prevista dallo studioso russo.

4.2 L’aiutante-protesi: *Phantom Hourglass*

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass è il primo episodio della serie sviluppato per la console portatile Nintendo DS. La presenza di due schermi, uno dei quali caratterizzato dalla tecnologia touch screen, ha segnato un profondo distacco con il gameplay del resto della serie, scardinando il rapporto giocatore-eroe costruito negli episodi precedenti. La narrazione di questa fiaba è la prosecuzione della trama di *The Wind Waker*. Dopo una breve introduzione che racconta gli eventi dell’episodio precedente con dei disegni a matite colorate, Link e Dazel si ritrovano, per la loro

eccessiva curiosità, vittime di un oscuro vascello fantasma. Dazel sparisce nel nulla e Link si ritrova disteso su una spiaggia, come era già accaduto in *Link's Awakening*. A svegliarlo è una nuova fata, Sciela, il primo aiutante magico presentato al giocatore, premurosa e gentile come vuole la tradizione fiabesca (Navi e Tatl erano caratterizzate, rispettivamente, dall'apatia e dall'arroganza). Il suo ruolo va ben oltre il semplice aiuto: Sciela, infatti, non è un PNG, bensì è la protesi che il giocatore controlla durante tutta l'avventura. La sfera d'azione dell'eroe è coperta da Link ma il giocatore non ne possiede il controllo e si limita a guidarlo in giro per lo schermo, utilizzando Sciela come cursore attraverso lo stilo e il touch screen: una protesi digitale trasparente-personaggio che guida un secondo personaggio giocante. Le azioni dell'eroe sono conseguenze di particolari movimenti di questa fata-cursore: trascinando Sciela in giro Link cammina o corre, con un leggero taglio Link utilizza la spada mentre con un tocco si interagisce con PNG e oggetti. Ogni oggetto magico acquisito durante la fiaba, come il boomerang, le bombe o l'arco, reagisce a un diverso movimento di Sciela sul touch screen.

La narrazione è arricchita dalla presenza di un altro aiutante, difficile da definire "magico": si tratta di Linebeck, un uomo di mare avido e codardo, desideroso di sfruttare Link per soddisfare la sua fame di ricchezza. La sua presenza è, tuttavia, necessaria per attraversare lo spazio di questo mondo: questa nuova sezione del Grande Mare è costellata da vari arcipelaghi, esplorabili con l'imbarcazione di Linebeck solo dopo aver ottenuto le dovute mappe. Linebeck svolge una triplice funzione: quella di PNG che informa Link e il giocatore sullo stato della nave e sui metodi di guida, quella di aiutante magico, in quanto persona parlante, e quella di oggetto magico, definendo la sua barca (necessaria per ottenere una delle competenze più importanti del gioco, navigare) come un prolungamento della sua stessa persona. La sfera d'azione del cattivo in *Phantom Hourglass* è coperta da Bellum, uno strano mostro parassita che minaccia di rubare la forza vitale agli abitanti di tutto il Grande Mare. Finalmente la regola sostenuta da Pisanty sulla superficialità dei personaggi della fiaba trova una sua conferma: oltre ad avere una personalità inesistente e indefinita, cosa che per Ganon non è mai avvenuta, Bellum fa la sua apparizione solo e soltanto durante lo scontro finale, costringendo Link a combattere sia contro la sua forma normale sia quando controlla il corpo di Linebeck, trasformandolo in un grosso cavaliere. Il cattivo muta la sua forma

prendendo il possesso di un aiutante: questa crisi porta alla creazione di una figura simile al falso eroe, contro la quale l'eroe deve scontrarsi per riportare la fiaba allo stato iniziale. Una volta sconfitto Bellum la storia appena narrata viene cancellata insieme al suo mondo. Come in *Ocarina of Time*, Link e Zelda ricordano gli eventi appena vissuti ma nessuno dei pirati crede alle loro parole in quanto, nel mondo "reale", i due giovani sono semplicemente rimasti svenuti solo per pochi minuti. Da ultimo è interessante osservare come le interfacce si siano evolute grazie alla presenza del touch screen e del doppio schermo. Uno degli schermi visualizza costantemente una mappa che rappresenta alcuni punti interessanti del mare e delle isole, nonché la loro conformazione. Ciò che la differenzia dalle altre mappe della serie *The Legend of Zelda* o di altri videogiochi è la possibilità per il giocatore di scrivervi sopra, come se avesse in mano un foglio di carta. Lo stilo diventa la penna che Link tiene in mano per prendere appunti o aggiornare il contenuto di una mappa: il giocatore viene embrayato nel contesto dell'enunciazione, in quanto può agire direttamente su un oggetto appartenente all'universo fittizio come se fosse una reale pergamena e con la libertà di poter scrivere, appuntare e scarabocchiare qualsiasi cosa. Lo spazio rappresentante risulta più spoglio in quanto occupato solo da alcuni dati e da menù che il giocatore può attivare con la pressione dello stilo sul touch screen: questo diventa interfaccia totale, annullando di fatto l'utilizzo dei tasti della console che diventano utilizzabili ma comunque superflui. *The Phantom Hourglass* presenta alcune interessanti novità sia per quanto riguarda la struttura narrativa, che fugge dai cardini della tradizione fiabesca, sia sul fronte dell'interazione e del rapporto giocatore-eroe, un rapporto lasciato da parte per incentivare un'immersione totale nel mondo di gioco tramite l'interazione diretta con alcune sue parti. Solo con *Twilight Princess*, ultimo gioco preso in esame in questo elaborato, vengono riscritte le regole del collegamento fra il giocatore e Link, trasformando quest'ultimo in un prototipo della protesi assoluta, l'avatar definitivo.

4.3 Braccia umane e zampe di lupo: *Twilight Princess*

The Legend of Zelda: Twilight Princess vede la luce su Nintendo GameCube e Nintendo Wii. La struttura della narrazione è identica per entrambe le versioni ma il Nintendo Wii rivoluziona il sistema di controllo e di interazione con l'eroe e il mondo, portando il giocatore a un livello di immedesimazione con Link del quale

non poteva fare esperienza prima. La narrazione di *Twilight Princess* fa un passo indietro rispetto alla varietà strutturale mostrata negli episodi precedenti: l'eroe Link ritorna ad essere un semplice ragazzino, abitante di un villaggio alla periferia del regno di Hyrule chiamato Villaggio Tauro. Il ragazzo conduce una tranquilla vita da contadino e mandriano quando, un giorno, il suo villaggio viene attaccato da strane forze oscure e lui si ritrova improvvisamente trasformato in lupo, senza sapere dove siano finiti il suo cavallo Epona ed i suoi amici. Già la premessa della narrazione mostra chiare somiglianze con i personaggi e gli spazi già visti nella Hyrule di *Ocarina of Time*: Link stesso è molto simile al Link adolescente dell'episodio per Nintendo 64 e altrettanto simili sono la conformazione di villaggi e terreni. Il giocatore può dedurre da queste somiglianze alcune regole basilari del mondo di gioco: quali luoghi siano esplorabili e quali no, quali le competenze concesse o negate a seconda della zona e quali le reazioni dei PNG di fronte alle richieste di Link. A questo si aggiunge la divisione del mondo fittizio in due spazi differenti: il Mondo di Luce e il Mondo dell'Oscurità. Al loro interno Link può assumere, rispettivamente, la forma umana e quella di lupo. Una volta trasformato in lupo, egli fa la conoscenza di Midna, un piccolo demone, che lo accompagnerà per tutta la durata della fiaba: questa aiutante magica particolarmente arrogante e insensibile è, in realtà, un'alleata di Zelda, la principessa del crepuscolo, la quale è stata cacciata dal suo trono da Ganon, il demone che comanda le ombre e l'oscurità stessa. Ritornano le sfere d'azione della principessa e del cattivo nella loro forma più classica: Zelda, costretta a nascondersi dal male, è oggetto di valore per il nemico e mandante per Link e Midna, mentre Ganon vuole semplicemente conquistare Hyrule grazie all'aiuto dei suoi servi oscuri. Questo ritorno alla tradizione riporta in scena anche la Triforza, il manufatto divino, l'oggetto magico che in alcune delle narrazioni più recenti aveva cominciato a perdere rilevanza. La struttura della fiaba proppiana ritorna ad essere rispettata nella sua interezza: l'eroe è costretto da alcune sciagure (l'avvento dell'oscurità e il rapimento dei suoi amici) a lasciare la propria casa, poi prosegue nell'avventura grazie a oggetti magici, un aiutante stabile e competenze di vario genere, fino ad arrivare allo scontro con il cattivo, concluso il quale la principessa viene salvata, la situazione si ristabilisce e si ritorna allo stato iniziale. La principale rivoluzione di questo capitolo è la presenza di un sistema di controllo tale da garantire una completa immedesimazione tra Link e il giocatore.

Quest'ultimo controlla il suo avatar tramite due periferiche distinte: nella mano destra il WiiMote, telecomando contenente un sensore che rileva i movimenti e un piccolo altoparlante, e nella mano sinistra il Nunchuck, estensione del WiiMote che comprende uno stick analogico e un accelerometro. Le due periferiche di controllo trasformano le braccia del giocatore in quelle dell'eroe, che diventa in questo modo una protesi personaggio totale. Con un rapido movimento del braccio destro Link fende la sua spada mentre l'altoparlante ne riproduce il rumore, con la pressione di un tasto e un movimento del polso sinistro utilizza lo scudo per proteggersi dagli attacchi: ogni movimento del giocatore viene immediatamente replicato dall'eroe. Questa nuova possibilità, oltre ad influire sul rapporto giocatore-Link, diminuisce il numero di interfacce e simboli dello spazio rappresentante, lasciando una maggiore estensione allo spazio rappresentato che resta coperto in minima parte solo da alcune informazioni essenziali. Per quanto riguarda gli oggetti magici, purtroppo solo alcuni di questi si adattano a questa regola di immedesimazione. Il gioco, originariamente concepito per una console dai controlli standard, interpreta i movimenti del corpo come la pressione di un pulsante, rendendo impossibile l'implementazione di movimenti più complessi come il tendere la corda di un arco o il sollevare una bomba. Tutte le competenze acquisite da Link nella sua forma umana finiscono per svanire quando il ragazzo entra nel Mondo dell'Oscurità e si trasforma in lupo. Il giocatore, controllando l'eroe in questa forma inedita, deve individuare un nuovo insieme di competenze traendo spunto dal mondo canino in generale. Quando è trasformato in lupo Link può scavare la terra, sentire gli odori, vedere oggetti nascosti nei luoghi bui o seppelliti (questo è possibile grazie all'attivazione della modalità "istinto", con la quale si può rendere più buio l'ambiente per evidenziare alcune aree d'interesse) e attaccare le creature d'ombra, invisibili nel Mondo Di Luce. I due mondi contengono leggi e regole differenti che il giocatore deve rispettare, vestendo il ruolo di un eroe bipolare. Sfortunatamente, la trasformazione in lupo prevede un distacco tra Link e il giocatore, sia secondo i canoni stabiliti dalla serie (dove Link è sempre stato umano, quindi molto simile al giocatore in quanto a caratteristiche ed aspetto) sia secondo i criteri del gioco. Le braccia sinistra e destra del giocatore non corrispondono alle zampe sinistra e destra del lupo ma i loro movimenti servono solo a generare azioni predefinite, senza una vera e propria replica su schermo. Gli stessi suoni emessi dall'altoparlante, inoltre, non mutano

minimamente, lasciando rumori di spada pur non essendovene la minima traccia.

5. Conclusione

Con l'analisi di *The Legend of Zelda: Twilight Princess* questo elaborato giunge alla conclusione. I nove titoli proposti sono stati esaminati osservando la struttura narrativa, comparandola con lo schema fiabesco definito da Vladimir Propp e analizzandone le sfumature e le evoluzioni rispetto alla fiaba tradizionale. È stato verificato anche un costante miglioramento delle interfacce di gioco, mirato a garantire una sempre maggiore immedesimazione tra l'eroe Link e il giocatore che viene di conseguenza embrayato all'interno della storia e dello spazio dell'enunciazione videoludica in modi differenti. L'elaborato si è prefissato l'intento di mostrare in che modo una struttura metodica e statica, come lo schema proppiano, possa essere resa sempre più intrigante tramite gli sforzi combinati di innovazione tecnologica e fantasia di sceneggiatura. Ogni tassello della narrazione zeldiana è una modifica raggianti di una formula che potrebbe risultare altrimenti stantia e ripetitiva: la fiaba riacquista il suo valore come genere letterario fruibile piacevolmente sia dai bambini che dagli adulti, edificando le sue basi su una tradizione solida e collaudata e ricostruendola grazie al potere dell'immedesimazione e dell'interattività. Il guscio vuoto di Link viene riempito ogni volta dalla volontà e dalla curiosità di un giocatore che finisce per essere introdotto e inglobato da un mondo lontano dalla quotidianità, sfogando la sua voglia di libertà senza deragliare dai binari di una narrazione fiabesca dentro la quale ognuno può, metaforicamente, trovare la sua Triforza del divertimento.

Bibliografia

Bittanti, M. (a cura di)

2004, *Per Una Cultura Dei Videogames. Teoria E Prassi Del Videogiocare*
Unicopli, Milano

Cuddy, L. (a cura di)

2008, *The Legend Of Zelda and philosophy – I Link therefore I am*
Open Court, Chicago and La Salle – Illinois

Johnson, S.

2006, *Tutto quello che fa male ti fa bene: perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono più intelligenti*
Mondadori, Milano

Juul, J.

2005, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*
The MIT Press, Cambridge – Massachusetts – London – England

Meneghelli, A.

2007, *Dentro Lo Schermo: Immersione E Interattività Nei God Games*
Unicopli, Milano

Pisanty, V.

1993, *Leggere la fiaba*
Bompiani, Milano

Propp, V. J.

2006, *Morfologia Della Fiaba*
Newton Copton, Roma

-0-

Alessandro Perlini si è laureato nel luglio 2009 in Scienze della Comunicazione (LT) presso la Facoltà di Lettere e Filosofia, Dipartimento di Discipline della Comunicazione, dell'Università di Bologna con questa tesi in Semiotica dei Nuovi Media.

Relatore: Prof. Giovanna Cosenza. Sottocommissione: Proff. Fabrizio Bercelli, Giovanna Cosenza, Celestino Ferrari, Roberto Grandi. Anno Accademico 2008/2009.

Videogiocatore dall'età di 3 anni, è un amante di tutta la tecnologia nel suo insieme, con uno sguardo specifico ed affezionato sui videogiochi, dei quali è grandissimo appassionato e collezionista. Attualmente lavora come Caporedattore per il portale Cyberludus (<http://www.cyberludus.com>), per il quale gestisce due sezioni, Retrogaming e Wii. Contemporaneamente, gestisce un blog dedicato al Commodore 64 - suo primo sistema – chiamato READY e un blog di meditazioni videoludiche assortite, Nocturnal Gaming.

(<http://quadratinolampeggiante.splinder.com> - <http://nocturnalgaming.splinder.com>).

hnztarma@yahoo.it