



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

DIPARTIMENTO DEI BENI CULTURALI:
Archeologia, Storia dell'arte, del Cinema e della Musica
Corso di laurea in Discipline delle Arti, Musica e Spettacolo

Tesi di laurea Triennale

Da Disneyland a Movieland: il cinema diventa attrazione

Laureanda:
GIADA BIASIN

Relatore:
Prof. ALESSANDRO FACCIOLI

Matricola:
1231259

Correlatore:
Prof. CARLO ALBERTO ZOTTI MINICIO

Anno Accademico 2022 - 2023

INDICE

INTRODUZIONE

CAPITOLO I

- 1.1 Disneyland: un nuovo concetto di parco tematico
- 1.2 Da attrazioni a film
 - 1.2.1 Pirates of the Caribbean
 - 1.2.2 Jungle Cruise
 - 1.2.3 The Haunted Mansion
- 1.3 Dal grande schermo ai parchi: il caso Lucasfilm
 - 1.3.1 Star Tours
 - 1.3.2 Galaxy's Edge

CAPITOLO II

- 2.1 Movieland, il cinema come tema
 - 2.1.1 Nascita e storia
 - 2.1.2 Attrazioni da protagonisti
 - 2.1.3 Gli show
 - 2.1.4 Il successo
- 2.2 Gardaland e il rapporto con il cinema
 - 2.2.1 La città del divertimento
 - 2.2.2 Time Voyager e Jumanji

CAPITOLO III

- 3.1 Focus: Le dark ride come esperienza immersiva
- 3.2 La tematizzazione, la scenografia dei parchi

CONCLUSIONI

BIBLIOGRAFIA

INTRODUZIONE

L'industria cinematografica e l'industria del divertimento sono profondamente legate. Lo scopo di questa tesi è di analizzare questa connessione, precisamente all'interno dei parchi tematici, e per farlo mi focalizzerò su tre parchi: Disneyland, Movieland e Gardaland. In ognuno di essi il cinema è entrato a far parte della storia, a volte con singole attrazioni e a volte come tema principale.

Il primo, Disneyland, ha aperto le sue porte nel 1955 cambiando la concezione dei parchi tematici: con esso nacque il concetto di parco preorganizzato, all'interno del quale l'unitarietà è garantita dal tema¹. Non si vuole più solo far divertire tramite le attrazioni, ma emozionare con storie uniche.

Il rapporto di questo parco con il cinema appare quasi ovvio: nato dalla volontà di Walt Disney, al suo interno tutto è collegato a film d'animazione prodotti dalla casa di produzione Walt Disney Pictures. Appurato questo, la mia analisi per questo parco si focalizza sul fenomeno di trasposizione cinematografica delle attrazioni e viceversa, della realizzazione di attrazioni ispirate a fenomeni cinematografici esterni e interni alla casa di produzione Disney.

Dopo una breve introduzione storica sulla nascita di Disneyland, mi soffermerò su tre delle sue attrazioni più conosciute: Pirates of the Caribbean, Jungle Cruise e The Haunted Mansion. Tutte e tre condividono una particolarità: esse hanno ispirato la realizzazione di lungometraggi basati sulla loro narrazione interna. Addirittura, nel caso di Pirates of The Caribbean è nata la saga cinematografica targata Disney di maggior successo, con la produzione di cinque film.

Per concludere il capitolo riguardante Disneyland tratterò un caso di collaborazione diretta tra una casa di produzione e un parco tematico: è il caso di Lucasfilm, fondata dal regista George Lucas. Essa ha contribuito alla costruzione inizialmente di una singola attrazione, un simulatore denominato Star Tours, e nel 2016 alla realizzazione di un'intera area tematica nella quale è stato riprodotto nei minimi dettagli un pianeta appartenente all'universo di Star Wars.

¹ Francesca Gabetti, *Breve storia dei parchi divertimento*, 19 gennaio 2002; <https://www.parksmania.it/articoli-tecnici/breve-storia-dei-parchi-tema/>

Dall’America mi sposterò poi in Italia, precisamente sulle coste del Lago di Garda, dove sono situati i due parchi di cui tratterò. Partirò da MovieLand, il primo parco italiano interamente dedicato al cinema: al suo interno gli ospiti hanno la possibilità di vivere da protagonisti per un giorno grazie a numerosi spettacoli che coinvolgono in prima persona il pubblico e attrazioni uniche nel loro genere, ispirate a film e serie televisive americane iconiche come *Terminator* e *Hazard*.

Il secondo è Gardaland, nato sulla spinta del successo dei parchi Disney nel mondo e dalla volontà del suo ideatore Livio Furini di portare qualcosa di simile in Italia. Il cinema non è mai stato il focus principale del parco nei primi trent’anni di attività ma lo è diventato nell’ultimo periodo con la nuova gestione da parte della compagnia Merlin Entertainments. La grande maggioranza delle novità introdotte, tra spettacoli e attrazioni, ha a che fare con lungometraggi (spesso d’animazione, per i più piccoli): ultima tra tutte è Jumanji – The Adventure, prima attrazione al mondo dedicata alla celebre saga cinematografica, della quale tratterò nella mia ricerca.

Per concludere la mia tesi ho dedicato un breve capitolo alla spiegazione di due termini tecnici: dark ride, tipologia di attrazione in cui l’immersione dell’ospite nella narrazione è totale, e tematizzazione, ovvero ciò che caratterizza il parco tematico come tale. Per farlo mi sono basata sulle testimonianze dei fratelli Mazzoli (Claudio e Valerio), professionisti del settore che hanno contribuito con le loro opere alla realizzazione di attrazioni nei parchi Disney di tutto il mondo e a Gardaland.

La ricerca bibliografica è stata difficile, dato che in Italia non sono state condotte ricerche su questo argomento. Molte delle informazioni sono state reperite da articoli online e pagine di blog riguardanti i parchi tematici, come Parksmania.it.

L’idea per questa ricerca nasce dalla volontà di unire la mia grande passione per i parchi tematici con il mio percorso di studi indirizzato al cinema, trovando ciò che accumuna due settori che all’apparenza non hanno molto da condividere ma che in realtà, come si leggerà in queste pagine, rappresentano un sodalizio.

CAPITOLO I

1.1 Disneyland: un nuovo concetto di parco tematico

To all who come to this happy place: Welcome. Disneyland is your land. Here age relives fond memories of the past and here youth may savor the challenge and promise of the future. Disneyland is dedicated to the ideals, the dreams and the hard facts that have created America, with the hope that it will be a source of joy and inspiration to all the world.²

Walt Disney

Walter Elias “Walt” Disney era un sognatore. Basò la sua carriera sull’immaginazione, fondando la sua casa di produzione oggi nota come The Walt Disney Company negli anni ’20.

Fu un pioniere anche per l’industria del divertimento grazie al suo sogno, Disneyland. L’idea di un parco tematico si instaurò nella mente di Walt mentre si trovava con le figlie Diane e Sharon a Griffith Park³, a Los Angeles: le osservava andare su un giostra dei cavalli, seduto su un panchina, e pensò che dovesse esistere un luogo in cui genitori e figli potessero condividere momenti di gioia⁴. Nello stesso periodo, c’è da aggiungere, gli amanti del mondo Disney avevano iniziato a chiedere all’imprenditore un modo per incontrare i loro personaggi preferiti e visitare i luoghi dove la magia aveva inizio. Walt sapeva però che un semplice tour degli Studios non avrebbe accontentato i fan e anzi, sarebbe stato ritenuto noioso osservare un disegnatore lavorare ore e ore per ottenere una breve sequenza animata. Come scrisse Sue Beeton <<*he believed that the tourists wanted to be a part of the illusion but did not want to take hours to see just a few seconds of footage being filmed.*>>⁵

Inizialmente il suo progetto prevedeva la costruzione di un parco giochi nei pressi dei suoi uffici di Burbank, ma il consiglio comunale della città si oppose, con il timore che questa aggiunta avrebbe portato un’aria carnevalesca al quartiere. Disney non si perse d’animo: nel 1952 nacque WED Enterprise, una compagnia che aveva come unico scopo la progettazione di quello che sarebbe divenuto Disneyland. Per la formazione di questa

² Citazione tratta dal discorso inaugurale di Disneyland pronunciato da Walt Disney

³ Griffith Park è un parco cittadino della città di Los Angeles

⁴ Dietro le quinte dei parchi Disney, ep.1 *Il posto più felice sulla terra*, min 4:16 – 4:49 (intervista a Walt Disney)

⁵ Beeton Sue, *Film-induced Tourism* p.222

compagnia selezionò dai suoi studi di animazione i collaboratori che, a parere suo, si esprimevano meglio a livello visivo e che si distinguevano per le loro idee innovative. Chiamò in seguito questo gruppo Imagineers, dall'unione delle parole Imagination ed Engineers: queste persone uniscono infatti l'immaginazione all'ingegneria, portando alla luce le ambiziose idee di Walt Disney.

Come ubicazione venne scelta la città di Anaheim, in California, per via del basso costo dei terreni. Anaheim si trova ad una quarantina di chilometri da Los Angeles e a circa un chilometro dalla nuova autostrada i cui lavori di costruzione stavano per iniziare.⁶ Sussisteva ancora un problema economico per la continuazione del progetto: le banche si rifiutavano di finanziare l'eccentrico progetto e persino il fratello di Walt, Roy Disney, vietò l'utilizzo dei fondi della compagnia, terrorizzato dal possibile fallimento. Anche in questo caso Walt non si diede per vinto: innanzitutto incassò a soli cinquantadue anni la sua assicurazione sulla vita; poi, intuendo l'opportunità, stipulò un contratto con l'allora agonizzante network ABC. L'accordo prevedeva questo: ABC avrebbe ricevuto il cento per cento dei profitti sulle forniture alimentari del parco per un periodo di dieci anni e l'accesso al suo catalogo dei film Disney per otto anni. I film sarebbero stati mostrati in programmi televisivi settimanali di un'ora, con Walt in persona come ospite fisso, ottenendo un budget annuale di cinque milioni di dollari⁷. Disney userà il programma televisivo per promuovere il nascente parco, mostrando al pubblico l'avanzamento dei lavori e esponendo la filosofia di Disneyland. Il primo episodio della serie denominata "Disneyland" venne trasmesso il 27 ottobre 1954: si intitolava The Disneyland Story, ed era appunto pubblicità al parco, con spezzoni di film e un aggiornamento sui progressi dei lavori (figura 1).⁸

Per il layout del parco si pensò ad un motivo geometrico di radiali che portavano ad un fulcro centrale rappresentato dal castello (figura 2), come la pianta di Parigi. In questo modo il visitatore non si sarebbe mai sentito smarrito mentre si spostava tra le quattro land⁹, denominate Frontierland, Fantasyland, Adventureland e Tomorrowland. Queste zone dovevano essere dei film a tre dimensioni, nelle quali il visitatore potesse entrare e

⁶ Elliot Marc, Il principe nero di Hollywood, pp. 245

⁷ Elliot Marc, il principe nero di Hollywood, pp.247

⁸ Ibidem, pp. 249

⁹ Le zone tematiche

muoversi.¹⁰ Main Street, il corso principale, fu costruito come una replica di quello della città nella quale Walt era cresciuto, Marceline in Missouri. Lui stesso insistette che venisse costruito in scala cinque a otto e che i piani delle abitazioni fossero più piccoli man mano che si saliva, in modo da contrarre e dilatare al tempo spesso la percezione dello spazio.¹¹

Dopo una corsa contro il tempo, il 17 luglio 1955 Disneyland aprì ufficialmente i suoi cancelli, nonostante non fosse interamente completo. L'evento venne trasmesso in diretta dall'ABC e tra gli ospiti erano presenti grandi nomi, tra cui l'attore Ronald Reagan¹² (figura 3). Il giorno dell'inaugurazione venne ricordata come "La domenica nera": i visitatori furono il triplo di quelli previsti a causa della vendita di biglietti falsi, il cemento gettato la sera prima dell'apertura non si asciugò in tempo e per il caldo della giornata si sciolse e le scarpe delle signore si incastravano nella strada, le attrazioni ebbero numerosi guasti tecnici. Nonostante le critiche, dopo due mesi si raggiunse quota un milione di visitatori.¹³

Nel 1971 venne inaugurato il secondo grande parco, Disneyworld, ad Orlando in Florida. Walt non vide mai terminato questo progetto, il tumore ai polmoni che lo aveva colpito lo portò via prima.

Dopo un iniziale periodo di smarrimento senza il loro leader gli Imagineers tornarono all'opera per continuare a portare nel mondo la visione di Walt Disney. Da più di cinquant'anni la compagnia Disney continua ad avere il primato nel mondo dei parchi tematici. Nel corso degli anni ha esportato il suo concept di parco all'estero: prima a Tokyo (1983), poi a Parigi (1992), Hong Kong (2005) e infine Shangai (2016).

E come disse Disney, rispondendo alle critiche sulle sue attrazioni, <<*Disneyland will never be completed. It will continue to grow as long as there is imagination left in the world.*>>¹⁴

¹⁰ Ibidem, pp. 251

¹¹ Ibidem, pp.251

¹² Ibidem, pp. 255

¹³ Dietro le quinte dei parchi Disney, ep.1 *Il posto più felice sulla terra*, min 23:40- 23:52

¹⁴ Dietro le quinte dei parchi Disney, ep.1 *Il posto più felice sulla terra*, min 56:45 – 57:00



Figura 1: Walt Disney durante le riprese della serie The Disneyland Story



Figura 2: Walt Disney con la pianta originale di Disneyland



Figura 3: L'attore (e successivamente Presidente degli Stati Uniti d'America) Ronald Reagan all'inaugurazione di Disneyland, 1955

1.2 Da attrazioni a film

1.2.1 *Pirates of the Caribbean*

Pirates of the Caribbean venne inaugurata il 18 marzo 1967 e fu l'ultima attrazione che Walt Disney disegnò prima della sua morte.

Il concetto originale per l'attrazione, nato negli anni Cinquanta, era un museo delle cere visitabile a piedi dove i visitatori avrebbero potuto ammirare le statue dei pirati più famosi della storia. Il progetto non venne mai realizzato e dopo i successi ottenuti alla New York World's Fair del 1964 con la presentazione dell'attrazione "It's a small world" Walt decise di utilizzare lo stesso concetto di attrazione per la sua *Pirates of The Caribbean*. Entrambe funzionano allo stesso modo: gli ospiti salgono a bordo di piccole imbarcazioni che si muovono sull'acqua seguendo un percorso su binari subacquei. I pirati non sarebbero stati statue di cera ma audio-animatronics¹⁵, ulteriore innovazione proveniente dalla World's Fair. (figura 4)

L'attrazione ha un percorso che dura circa otto minuti, durante i quali gli ospiti vengono immersi in una storia ben articolata: il viaggio inizia in una buia palude ma ben presto si viene catapultati in un mondo nuovo, abitato da pirati. Si passa davanti a barche arenate di sfortunati pirati morti mentre cercavano tesori e si sfugge ad un bombardamento, fino ad arrivare in un allegro paese dove si respira aria di festa, con pirati che cantano e ballano sulle note di "A pirates's Life for me"¹⁶. Qui il viaggio finisce e si ritorna alla palude iniziale, lasciando gli ospiti con il dubbio che tutto ciò che avevano appena vissuto fosse un sogno ad occhi aperti.¹⁷

Nel 2003, in risposta al successo della trilogia *Il signore degli anelli* anche Disney puntò alla realizzazione della propria trilogia di genere epico-fantastico. Nonostante il direttore Michel Eisner non fosse convinto di utilizzare un'attrazione come base per questo progetto per timore di un flop, diede l'autorizzazione per il proseguimento dei lavori.¹⁸

¹⁵ Audio-animatronic è un marchio registrato Disney, usato per descrivere animazioni robotiche create dai Walt Disney Imagineers. Gli audio-animatronic sono robot che possono muoversi e parlare grazie a dei nastri registrati.

¹⁶ La celebre canzone venne scritta e composta da Xavier Atencio appositamente per l'attrazione, su richiesta di Walt Disney

¹⁷ *Pirates of the Caribbean (ride)*; [https://pirates.fandom.com/wiki/Pirates_of_the_Caribbean_\(ride\)](https://pirates.fandom.com/wiki/Pirates_of_the_Caribbean_(ride))

¹⁸ Caroline Fox, *Pirates of the Caribbean: every movie scene taken from the Disney ride*, 18 ottobre 2020; <https://screenrant.com/pirates-caribbean-movies-disneyland-ride-scenes-copy/>

Nel 2003 uscì nelle sale *Pirati dei Caraibi: La maledizione della prima luna*, con protagonisti Johnny Depp e Orlando Bloom. Questo primo lungometraggio fu il punto di partenza per quella che non divenne una trilogia, ma la saga cinematografica di maggiore successo targata Disney. Uscirono negli anni successivi altri quattro film: *La maledizione del forziere fantasma* (2006), *Ai confini del mondo* (2007), *Oltre i confini del mare* (2011) e *La vendetta di Salazar* (2017).

I riferimenti all'attrazione all'interno dei film sono molteplici e per la maggior parte si trovano nei primi usciti in sala. In *La maledizione del forziere fantasma* la palude nella quale è situata l'abitazione di Tia Dalma è ripresa dalla scenografia dell'attrazione; la celebre canzone *A Pirate Life for me* viene intonata più volte durante *La maledizione della prima luna*; la sala del tesoro in *La maledizione della prima luna* è identica a quella visibile durante il percorso a Disneyland (figura 6); molti degli animatronics presenti nell'attrazione sono stati portati trasformati in personaggi veri e propri, come ad esempio una donna chiamata Redd, comparsa nel primo film della saga come una delle molteplici amanti del capitano Jack Sparrow.¹⁹

L'attrazione è un inesorabile fonte di idee, da intere scene a piccoli dettagli, e grazie ad essa Disney ha guadagnato più di quattro miliardi di dollari dal franchise *Pirati dei Caraibi*.

A seguito dell'uscita del secondo film della saga nel 2006 all'interno dell'attrazione di Anaheim vennero inseriti dettagli provenienti dai lungometraggi, uno tra questi è l'animatronic con le sembianze di Jack Sparrow (figura 5), doppiato da Johnny Depp stesso.²⁰

Ad oggi ogni parco Disney nel mondo possiede la propria versione di *Pirates of the Caribbean*, l'ultima aperta nel 2016 a Shanghai, la prima basata interamente sulla saga cinematografica.

¹⁹ Caroline Fox, *Pirates of the Caribbean: every movie scene taken from the Disney ride*, 18 ottobre 2020; <https://screenrant.com/pirates-caribbean-movies-disneyland-ride-scenes-copy/>

²⁰ [https://pirates.fandom.com/wiki/Pirates_of_the_Caribbean_\(ride\)#Pre-2006_changes](https://pirates.fandom.com/wiki/Pirates_of_the_Caribbean_(ride)#Pre-2006_changes)



Figura 4: La realizzazione degli animatronics per Pirates of the Caribbean



(a sinistra) Figura 5: Animatronic con le sembianze di Jack Sparrow, aggiunto a seguito dell'uscita del primo capitolo della saga

(a destra) Figura 6: La sala del tesoro all'interno dell'attrazione, replicata poi nel primo capitolo della saga

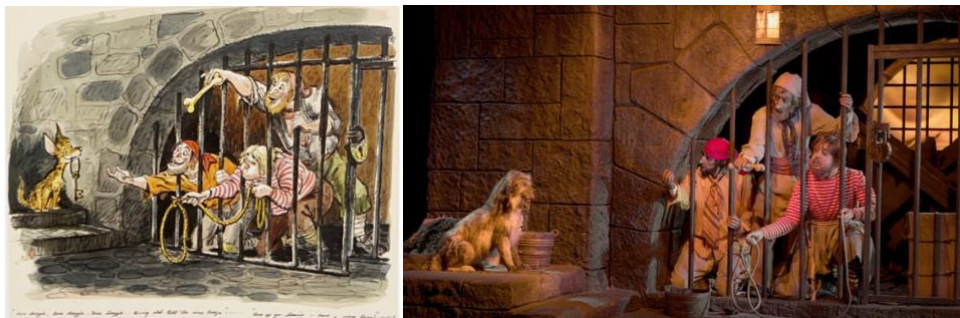


Figure 7 e 8: Art work di Claude Coats per una scena di Pirates of the Caribbean, a lato il risultato all'interno dell'attrazione

1.2.2 *Jungle Cruise*

L'attrazione originale venne aperta il 17 luglio 1955 ad Anaheim, California, all'interno di Disneyland. Walt la volle inserire nel parco a seguito del grande successo riscosso con i film *True Life Adventure*, una serie di documentari che la Walt Disney Productions rilasciò a partire dal 1948. *Jungle Cruise* voleva essere infatti un'attrazione dal tono educativo, che facesse scoprire ai visitatori le bellezze della giungla africana.

Come i fratelli Lumiere, che fecero scoprire le bellezze del mondo alla borghesia europea di fine Ottocento tramite i loro filmati, Walt portò un mondo "inesplorato" e selvaggio alla media borghesia americana degli anni '50.²¹

Il disegnatore e ideatore di *Jungle Cruise*, Harper Goff, si ispirò al film *The African Queen*²², che raccontava le vicende di uno skipper in viaggio lungo un fiume africano.²³

Il progetto originale prevedeva che l'attrazione fosse un vero e proprio safari, con animali veri, ma ciò non venne realizzato per non annoiare il pubblico, dato che ci si rese presto conto che gli animali avevano l'abitudine di dormire molte ore al giorno. Si dovette pensare ad un modo per ovviare al problema mantenendo il concept del safari. Si scelse di costruire degli animali meccanici²⁴ e la realizzazione di quest'ultimi venne assegnata alla squadra degli effetti speciali di *Ventimila leghe sotto il mare*, già vincitrice di un Oscar per il loro incredibile lavoro nel film.

Il 17 luglio 1955 Disneyland venne inaugurato e con esso *Jungle Cruise*: l'attrazione era stata completata e pronta a far viaggiare gli ospiti alla scoperta delle giungle inesplorate. L'attrazione consisteva infatti in un percorso a bordo di una nave capitanata da uno skipper, il quale raccontava fatti e aneddoti sugli animali e piante presenti nel percorso che attraversava idealmente giungle dell'Asia, Africa e Sud America. Il tono educativo dell'attrazione finì ben presto per annoiare gli ospiti e Walt Disney, che era solito visitare il parco per ascoltare le opinioni di chi lo visitava, prese atto di ciò e immediatamente introdusse delle novità. Si rivolse a Marc Davis, responsabile della vena umoristica dei film d'animazione Disney, che capì subito quale fosse il problema: l'attrazione non era divertente. Davis si mise all'opera e sistemò lo storytelling dell'attrazione, aggiungendo

²¹ I segreti delle attrazioni, Ep. 1 *Jungle Cruise*, min 5:40-6:06

²² *The African Queen* diretto da John Huston, 1952

²³ I segreti delle attrazioni, Ep. 1 *Jungle Cruise*, min 7:00-7:22

²⁴ *Ibidem*, min: 13:21-14:06

delle gag visive come gli esploratori bloccati sul palo o gli elefanti che spruzzavano acqua dalla loro proboscide (figura 9). Aggiunse così tanti dettagli in ogni zona che la gente era costretta a fare il giro più volte per vederli tutti.²⁵

A rendere unica l'attrazione sono anche gli skipper a bordo, che raccontano curiosità sulla natura che li circonda ma che soprattutto, grazie allo script scritto da Davis, divertono gli ospiti con divertentissime battute, diventate ormai parte integrante dell'attrazione.

Nel 2021 la storia dell'attrazione divenne la base per un film targato Disney, *Jungle Cruise*, con protagonisti Dwayne Johnson ed Emily Blunt e diretto da Jaume Collet-Serra. L'idea di un nuovo lungometraggio basato su un'attrazione Disney nacque già nel 2004, a seguito del successo di *La maledizione della Luna*, ma per oltre quindici anni non si riuscì a trovare un produttore. Solo quando Dwayne Johnson mostrò interesse al progetto, data la sua passione per l'attrazione fin da bambino, si cominciò a trasformare il progetto da idea a fatto reale²⁶.

Il copione del film contiene molte delle famose battute, considerate “così brutte da essere belle”, scritte da Marc Davis per gli skipper dell'attrazione. La più famosa è la cosiddetta “backside of water”, che in entrambi i casi, film e attrazione, viene detta nel momento in cui l'imbarcazione passa dietro una cascata: una battuta senza senso, ma per qualche motivo diventata leggenda (figure 10 e 11).²⁷

L'occasione dell'uscita del film è stata sfruttata per apportare delle modifiche alla scenografia dell'attrazione: da qualche tempo, infatti, il pubblico criticava le scene in cui le popolazioni tribali venivano raffigurate in maniera dispregiativa e da un punto di vista del colonizzatore. Con la novità del film in uscita, si colse l'occasione per rimuovere tutto ciò che potesse risultare uno stereotipo culturale offensivo. Anche nel lungometraggio si scelse di non inserire nulla che avesse dei rimandi alle popolazioni Indigene e gli antagonisti divennero un gruppo di Conquistadores spagnoli colpiti da una maledizione.²⁸

La trama del film si basa sull'attrazione per il soggetto, ma per quanto riguarda la narrazione si dovette lavorare alla stesura di una sceneggiatura che mescolasse elementi presi da Disneyland con una storia che catturasse il pubblico. Il film racconta di Frank,

²⁵ I segreti delle attrazioni, ep.1 *Jungle Cruise*, min 24:30-27:26

²⁶ https://www.imdb.com/title/tt0870154/trivia/?ref_=tt_trv_trv

²⁷ I segreti delle attrazioni, ep.1 *Jungle Cruise*; min 31:40-33:03

²⁸ Todd Martens, *How the Jungle Cruise Movie helped bring change to Disneyland's ride*, 29 luglio 2021; <https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2021-07-29/jungle-cruise-movie-ride-disneyland-disneyplus>

interpretato da Dwayne “The Rock” Johnson, capitano di un battello fluviale (come già detto, ispirato agli skipper dell’attrazione) ingaggiato per accompagnare due fratelli (interpretati da Emily Blunt e Jack Whitehall) e alla ricerca di un albero dai poteri miracolosi. Durante il loro viaggio affronteranno i pericoli della foresta e saranno ostacolati da Conquistadores spagnoli colpiti da una maledizione che li ha trasformati in mostri.

Il film ha incassato al botteghino nel mondo più di duecentoventi milioni di dollari a fronte di un budget di duecento milioni, ma nonostante lo scarso successo il produttore Hiram Garcia ha annunciato che un team di scrittori è all’opera per la stesura della sceneggiatura di un sequel.²⁹



Figura 9: Disegni di Marc Davis, elefanti che spruzzano acqua dalla proboscide



Figure 10 e 11: A confronto, i disegni preparatori e una scena tratta dal film, entrambi nel momento della celebre battuta “the backside of water”

²⁹ Carlo Giuliano, *Jungle Cruise 2 è in sviluppo: ecco le nuove idee per il sequel del film Disney*, 2 gennaio 2022; <https://cinema.everyeye.it/notizie/jungle-cruise-2-sviluppo-nuove-idee-sequel-film-disney-561743.html>

1.2.3 Haunted Mansion

Come ogni parco che si rispetti anche Disneyland doveva avere la sua casa dei fantasmi. Ma Walt non volle qualcosa di banale e passarono molti anni prima che fosse in grado di sviluppare un'idea concreta, così tanti che non la vide mai realizzata. La Haunted Mansion aprì i suoi cancelli solo nel 1969, dopo più di dieci anni di lavori e pause dovute ad altri progetti quali la partecipazione alla World Fair del 1964 e l'inizio dei lavori per Pirates of The Caribbean³⁰; inoltre, a rallentare ulteriormente l'avanzamento della realizzazione della Haunted Mansion fu una questione che non trovava risposta: la Mansion avrebbe dovuto essere spaventosa oppure divertente? Per dare una risposta alla domanda Walt assegnò due direttori artistici, Marc Davis e Claude Coats³¹. Davis era conosciuto per le sue gag comiche e la sua visione di come si sarebbe dovuta impostare la storia della casa infestata prevedeva molta comicità, mentre Coats era conosciuto per il suo lavoro preciso e ricco di dettagli e al contrario di Marc Davis voleva che la casa trasmettesse un senso di inquietudine ai suoi visitatori. I due avevano visioni opposte sulla questione ma il risultato finale, che ad oggi è rimasto pressoché invariato, è un mix perfetto tra le due.

Situata in una nuova area tematica denominata New Orleans Square (la stessa di Pirates of The Caribbean), dall'esterno l'attrazione appare come un'imponente villa, con una facciata che ricorda un tempio greco ma che allo stesso tempo si mescola perfettamente all'ambiente "Southern" della zona circostante³². Nonostante si tratti di una casa infestata da fantasmi l'esterno appare ordinato ed elegante: questa scelta è dovuta al desiderio di Walt di avere una facciata pulita come il resto del suo parco. Lasciava poi, come disse lui stesso, liberi i fantasmi di rendere fatiscente l'interno³³ (figura 12). Nonostante il suo aspetto innocente l'atmosfera di inquietudine è palpabile appena si oltrepassano i cancelli della villa, dove non troviamo un rigoglioso giardino, bensì un cimitero. Gli amanti dell'attrazione tutt'oggi possono leggere i nomi di coloro che hanno contribuito alla

³⁰ I segreti delle attrazioni, ep. 2 *The Haunted Mansion*, min 07:30-09:46

³¹ I segreti delle attrazioni, ep. 2 *The Haunted Mansion*, min 10:20-11:40

³² Sasha Coles, *The Haunted Mansion: Gore, Ghost and the Greek Revival*, <https://enchantedarchives.com/hauntedmansion>

³³ I segreti delle attrazioni, ep. 2 *The Haunted Mansion*, min. 04:15- 04:40

realizzazione della Mansion, incisi nelle lapidi come simpatico omaggio che li lega per sempre alla loro opera.

Superato il cimitero si accede finalmente all'interno: appena si entra nella sala d'ingresso, una voce spettrale, conosciuta e amata ormai da ogni visitatore del parco, si introduce come nostro "fantasma-ospite" (a darne la voce è l'attore Paul Frees)³⁴, e da il benvenuto ai "foolish mortals", ovvero gli ingenui ospiti che hanno avuto il coraggio di varcare la soglia³⁵. Le porte si chiudono e le pareti della stanza iniziano magicamente ad allungarsi: questo è un'illusione ottica che serve a distrarre gli ospiti dal fatto che in realtà si trovino in un ascensore che scende molti metri sottoterra.³⁶ Una volta riaperte le porte ci si trova davanti un corridoio, ricco di quadri animati e statue che sembrano seguirci con gli occhi; ci si accorge ben presto che tutto ciò che si è visto fino a quel momento non faceva parte dell'attrazione vera e propria ma si trattava ancora della zona di attesa. Alla fine del corridoio inizia la vera esperienza a bordo dei cosiddetti Doom Buggies, delle sedute automatizzate che rendono l'esperienza simile al guardare un film: il veicolo può ruotare a trecentosessanta gradi limitando ciò che l'ospite vede in ogni scena, come una videocamera.³⁷ Durante il percorso si passa per varie scene, alcune delle quali sono diventate iconiche per gli appassionati: la seduta spiritica di Madame Leota (figura 13) e la stanza da ballo sono alcune tra queste. Entrambe le visioni dei direttori artistici hanno trovato sfogo nella realizzazione della storia: la prima parte, ambientata all'interno della villa, è stata ideata da Claude Coats, che desiderava un'aria macabra e spettrale, mentre la seconda parte, ambientata in un cimitero animato da decine di fantasmi è la chiara espressione della volontà di Marc Davis di aggiungere un tocco di comicità.

Da aggiungere, inoltre, che dal 1993 l'attrazione subisce una trasformazione nel periodo festivo che va da ottobre a gennaio, tra Halloween ed il periodo natalizio. Si è scelto, dopo l'uscita del film, di basare la storia per qualche mese sul celebre film d'animazione *The Nightmare Before Christmas* diretto da Tim Burton.³⁸ Per l'occasione gli ospiti, durante il percorso, hanno la possibilità di vedere, oltre a personaggi amati e conosciuti della Mansion, animatronici con le sembianze di Jack Skellington e i mostruosi abitanti della

³⁴Paul Frees, *The Haunted Mansion Wiki* https://hauntedmansion.fandom.com/wiki/Paul_Frees

³⁵ I segreti delle attrazioni, ep. 2 *The Haunted Mansion*, min 15:25-15:57

³⁶ I segreti delle attrazioni, ep. 2 *The Haunted Mansion*, min 16:00-16:30

³⁷ *Doom Buggy*, *The Haunted Mansion Fandom*, https://hauntedmansion.fandom.com/wiki/Doom_Buggy

³⁸ Haunted Mansion Holiday, *The Haunted Mansion Fandom*, https://hauntedmansion.fandom.com/wiki/Haunted_Mansion_Holiday

città di Halloween. Dal 2003 inoltre sono state incorporate le canzoni originali composte da Danny Elfman³⁹ sostituendo la colonna sonora composta appositamente per l'attrazione da Gordon Goodwin.⁴⁰

Agli inizi del 2001 i Walt Disney Studios iniziarono a riconoscere il potenziale cinematografico di alcune delle attrazioni del parco. L'idea di iniziare con The Haunted Mansion venne a Brigham Taylor, Vicepresidente, e Andrew Gunn, produttore. Consapevoli della popolarità dell'attrazione tra i fan Disney la scelta venne in breve tempo presentata e approvata da Nina Jacobson, Presidente di Buena Vista Motion Group.⁴¹

La stesura dello script venne affidata a David Berenbaum, che dovette ampliare la storia originale mantenendo al suo interno degli elementi comuni a quelli presenti nell'attrazione (come, ad esempio, Madame Leota (figura 14)). La storia del film narra di Jim Evers, un agente immobiliare, che sembra essere più interessato alla sua carriera che alla famiglia. Condivide l'attività con sua moglie, Sara, che a differenza del marito mette i propri davanti al lavoro. La loro vita tranquilla viene messa a soqquadro quanto Edward Gracey, il facoltoso proprietario di un'antica villa, chiede unicamente a Sara di presentarsi alla sua dimora per discuterne la vendita. Jim intuendo l'affare insiste nell'accompagnarla insieme ai figli, convinto che la pratica sarebbe stata portata a termine in poco tempo. A causa di una tempesta si ritrovano però bloccati nella villa, insieme, oltre all'affascinante proprietario, al misterioso maggiordomo Ramsey e due simpatici camerieri che si scopriranno presto possedere una peculiarità: sono fantasmi. Gracey prova ad avvertire la famiglia del aria di pericolo che aleggia nella casa ma l'agente immobiliare, incurante delle strampalate storie di fantasmi, è interessato solo a concludere l'affare. La famiglia scoprirà nel corso della storia della connessione paranormale tra Sara, Edward Gracey e il passato oscuro della villa, scoprendo che Sara condivide una spaventosa somiglianza con l'amore perduto di Gracey, che ora è convinto di averla ritrovata. Quando diventerà chiaro che la vita dei figli e della moglie Sara è in serio pericolo, Jim aiutato da una strega che gli appare in una sfera di cristallo (un

³⁹ John Frost, *Danny Elfman on having his music a part of Haunted Mansion Holiday*, 29 settembre 2014; <https://thedisneyblog.com/2014/09/29/danny-elfman-on-having-his-music-a-part-of-haunted-mansion-holiday/>

⁴⁰ Soundtrack, *Haunted Mansion Holiday* in Wikipedia
https://en.wikipedia.org/wiki/Haunted_Mansion_Holiday#Soundtrack

⁴¹ Surreal Jason, *The Haunted Mansion – From the Magic Kingdom to the movies*, pp.98

riferimento a Madame Leota, la medium protagonista di una scena all'interno dell'attrazione) dovrà scoprire i segreti della casa stregata. Solo l'amore salverà tutti e romperà la maledizione che avvolge la villa.⁴²

Come l'attrazione anche il film mischia sapientemente elementi horror e comici, fondendo le visioni contrastanti di Marc Davis e Claude Coats che sono alla base dell'attrazione.

La direzione del lungometraggio venne assegnata a Rob Minkoff, già conosciuto per *Il re Leone*.⁴³ Il ruolo da protagonista di Jim Evers venne assegnato all'attore Eddie Murphy, già noto al grande schermo per ruoli comici in altri film rivolti alle famiglie.

Il problema principale fu trovare una casa che ricordasse agli spettatori quella presente nel parco, che allo stesso tempo fosse funzionale al grande schermo ma soprattutto che fosse dettagliata come richiesto da Claude Coats. I produttori erano consapevoli che gli affezionati dell'attrazione di Disneyland avrebbero cercato l'aria di familiarità nel film: dovevano perciò essere presenti spazi iconici ripresi dalle scene della Mansion, come ad esempio la sala da ballo e il cimitero. Per avvicinarsi il più possibile all'originale vennero consultati disegni e progetti dell'attrazione originale concepita dagli Imaginatori, unendo ad essi ulteriori spunti dai racconti dell'orrore di Edgar Allan Poe.⁴⁴

Inizialmente si pensò di ambientare la storia nei pressi di New York e per questo la casa venne immaginata simile a quella presente a Tokyo, con uno stile gotico-olandese. Quando la location del film venne spostata a New Orleans, però, si pensò di dare alla villa uno stile simile a quello dell'attrazione originale situata Anaheim.

Il risultato fu un film che incassò centoottanta milioni di dollari al botteghino, a fronte di un budget di novanta⁴⁵

Con l'uscita del film, la Haunted Mansion aveva chiuso un percorso iniziato nel 1969 dal genio creativo di Walt Disney e i suoi Imagineers. Ma a quanto pare la storia non è finita: nel 2010 è stato annunciato un reeboot de *La casa dei fantasmi*, in uscita nel 2023.

Guillermo del Toro era stato scelto come sceneggiatore e regista; il progetto è però rimasto in varie fasi di sviluppo per molti anni e solo nell'agosto 2020, è stato annunciato che Katie Dippold avrebbe preso il posto di Del Toro come sceneggiatrice, dopo aver convenuto che la

⁴² Surreal Jason, *The Haunted Mansion– From the Magic Kingdom to the Movies*, pp- 99-100

⁴³ Ibidem, pp. 101

⁴⁴ Ibidem, pp. 106-109

⁴⁵ *La casa dei fantasmi* in Wikipedia, [https://it.wikipedia.org/wiki/La_casa_dei_fantasmi_\(film_2003\)](https://it.wikipedia.org/wiki/La_casa_dei_fantasmi_(film_2003))

sceneggiatura di del Toro fosse troppo spaventosa per il pubblico di famiglie. Il reboot può contare su un cast stellare con attori del calibro di Danny De Vito, Winona Rider e Owen Wilson al suo interno, preannunciando un grande successo.⁴⁶

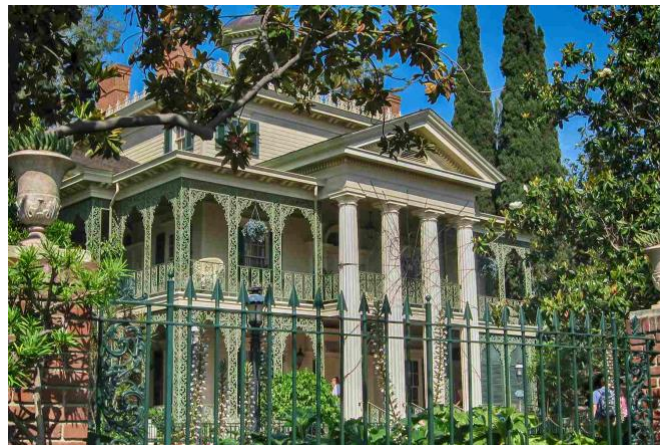


Figura 12: Esterno della Haunted Mansion

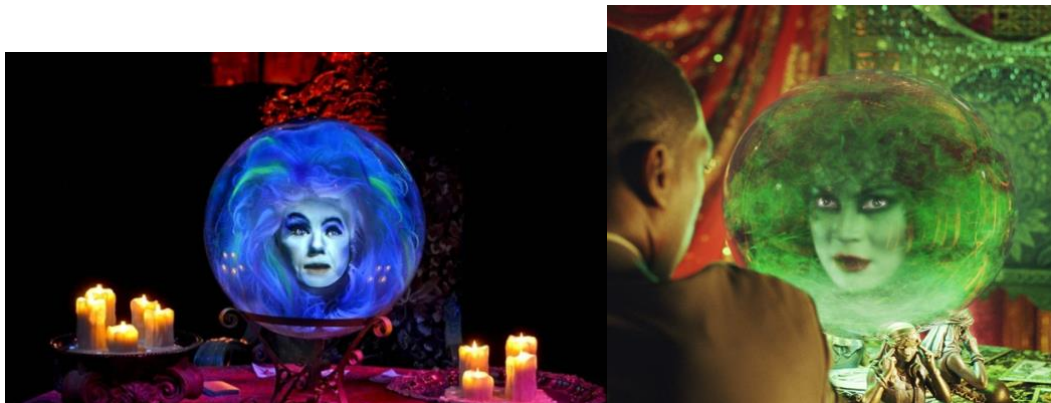


Figura 13 e 14: Madame Leota all'interno dell'attrazione (a destra) e la sua trasposizione nel lungometraggio (a sinistra)

⁴⁶Martina Pedretti, *Haunted Mansion film 2023: uscita, cast, trama e streaming*, 10 settembre 2022; <https://www.daninseries.it/haunted-mansion-film-2023-uscita-cast-trama-streaming/> (ultima consultazione 31/12/2022)

1.3 Dal grande schermo ai parchi: il caso Lucasfilm

1.3.1 Star Tours

<<*I was there, at Disneyland, the second day it opened*>>⁴⁷, rivela il regista George Lucas parlando del Parco ad Anaheim, California. Durante un'intervista a Entertainment Weekly il regista raccontò che da bambino visitò al parco e ammise che gli era piaciuto molto ma che non era rimasto totalmente soddisfatto da Tomorrowland. Secondo la sua opinione quella zona in particolare non era all'altezza delle sue premesse: doveva essere il luogo in cui scoprire il futuro, ma per Lucas non era così, lo trovò alquanto obsoleto. Ironico pensare che questa opinione arrivò da colui che qualche anno dopo avrebbe lasciato impresso il suo marchio nel mondo del cinema con una serie di film basati su lotte spaziali e pianeti sconosciuti nella galassia.

A Hollywood negli anni Settanta tra gli studi cinematografici nacque una sorta di competizione per la creazione di uno sci-fi di epiche proporzioni: uscirono nelle sale *Battle Beyond the Stars*, *Battlestar Galactica* e *The Ice Pirates*, tra gli altri. Anche Disney tentò, ma fallì: nel 1979 uscì *The Black Hole* e il pubblico non lo accolse come previsto. Ciò causò molti problemi per il futuro del parco, che aveva in programma di utilizzare *The Black Hole* come base per la realizzazione di una nuova attrazione basata su di esso.⁴⁸ Dato lo scarso successo del film i piani dovettero cambiare o il pubblico non sarebbe stato soddisfatto. Per creare un'attrazione di successo bisognava basarsi su un film che il pubblico conosceva e amava, qualcosa che fosse già nei cuori dei visitatori.

Nello stesso periodo era esploso il fenomeno *Star Wars*⁴⁹, con migliaia di fan in ogni parte del mondo che avevano accolto questi nuovi film con un entusiasmo mai visto prima, scatenando un vero e proprio fenomeno culturale. Considerando l'enorme successo prodotto dai primi capitoli di *Star Wars* Tony Baxter⁵⁰, Imagineer all'epoca, propose a Ron Miller, CEO di Disney Studios al tempo, di iniziare una collaborazione con il regista George Lucas per la realizzazione di questa nuova attrazione rimasta in sospeso.

⁴⁷ George Lucas per Entertainment Weekly, Peter Larsen, "D23 EXPO: How Disney's force is with George Lucas, *Orange County Register*, 14 Agosto 2015, <https://www.ocregister.com/2015/08/14/d23-expo-how-disneys-force-is-with-george-lucas/>, (ultimo accesso 26/12/2022)

⁴⁸ I segreti delle attrazioni Disney Ep.3 *Star Tours*, 2021, min. 02:50-3:15

⁴⁹ Il primo capitolo della saga uscì nelle sale americane il 25 maggio 1977

⁵⁰ Tony Baxter, ex vicepresidente senior di Walt Disney Imagineering lavorò come Imagineer tra il 1965 - 2013

⁵¹Quando venne interpellato, Lucas si mostrò subito entusiasta all'idea, riconoscendo al parco il suo primato nel settore dell'intrattenimento e constatando che essendo i suoi film dei primati nel settore cinematografico, l'accoppiata tra le due compagnie avrebbe funzionato.⁵²

Il posizionamento della nuova attrazione a tema *Star Wars* apparve quasi ovvia: sarebbe sorta a Tomorrowland, la zona del parco più difficile da tenere al passo coi tempi per via delle sue promesse di futuro, che col passare degli anni venivano raggiunte e superate. *Star Wars* sarebbe stata un'attrazione senza tempo e avrebbe portato una soluzione permanente.

Bisognava ora decidere cosa fare e soprattutto come realizzarla. Fu Lucas stesso ad avere l'idea migliore, dopo aver notato sulle pareti di uno degli uffici nei Disney Studios degli storyboard disegnati da un Imagineer tornato da poco da un viaggio a Londra dove aveva visitato la compagnia Rediffusion, specializzata in simulatori di volo.⁵³

A Lucas l'idea di un'attrazione basata su simulatore sembrò perfetta e si iniziò a pensare come utilizzare i film *Star Wars* nel progetto (figura 15). Non menzionando i problemi di carattere tecnico che sorsero per la creazione di un'attrazione di questo tipo, la preoccupazione più grande era trovare una storia da raccontare. Vennero creati diversi concept, ma quello che convinse di più fu quello che basava la storia su una compagnia di trasporti intergalattica chiamata Cosmic Tours. L'idea venne presentata a Lucas e lui, afferrando la vena comica dello script, approvò. Gli ospiti sarebbero saliti a bordo del simulatore e, una volta chiuse le porte, si sarebbero resi conto che l'avventura aveva luogo in una navicella spaziale ad uso di trasporto passeggeri, come un autobus, e nel percorso avrebbero affrontato varie minacce, atterrando infine sani e salvi.

Ciò che rassicurava il regista era però, data la tipologia dell'attrazione basata su video, il fatto che il filmato sarebbe stato sostituibile qualora in futuro si fossero volute apportate delle migliorie o modificarlo completamente.⁵⁴

Gli Imagineers desideravano inserire all'interno del filmato una scena iconica tratta da *Star Wars: Death Star Attack*⁵⁵, la "trench run". Ma dall'altro lato i dipendenti di Lucas

⁵¹ I segreti delle attrazioni Disney Ep.3 *Star Tours*, 2021, min. 03:30-04:05

⁵² I segreti delle attrazioni Disney, Ep.3 *Star Tours*, 2021, min. 04:10-04:20

⁵³ I segreti delle attrazioni Disney Ep.3 *Star Tours*, 2021, min. 06:14-07:12

⁵⁴ I segreti delle attrazioni Disney Ep.3 *Star Tours*, 2021 min. 12:30-13:13

⁵⁵ Regia di George Lucas, 1977

film non volevano assolutamente inserire scene già esistenti, puntavano a fare qualcosa di nuovo. In questo caso la comprovata esperienza degli Imagineers fu essenziale per risolvere la questione: sapevano infatti che il pubblico avrebbe desiderato trovare un senso di familiarità, grazie al quale si sarebbero potuti completamente immergere nella storia.

Della creazione del film si occupò la squadra di Lucasfilm. Doveva essere un solo shot dall'inizio alla fine, essendo un POV⁵⁶, e George Lucas decise di girare a trenta frame al secondo e non ai soliti ventiquattro frame al secondo, per dare allo spettacolo un effetto iperrealistico⁵⁷. L'illusione di vivere l'avventura attraverso il vetro della navicella doveva essere veritiera, dando l'impressione di trovarsi realmente in viaggio nella galassia e per questo il punto di vista del filmato doveva rimanere sempre invariato. Per ovviare ai problemi del montaggio, che doveva presentare dei tagli invisibili, Dennis Muren⁵⁸ usò un metodo usato anche nei film originali, ovvero dei laser flash⁵⁹. Il filmato doveva essere creato anche tenendo conto della gamma di movimenti del simulatore, basato su pompe idrauliche. Il film doveva essere perfettamente calibrato con il movimento del simulatore, per non creare nausea, e bisognava far coincidere i momenti di recupero delle pompe idrauliche con dei momenti di pausa all'interno della storia.

George Lucas volle che il pilota della navicella fosse un personaggio fisico presente all'interno della navicella: gli Imagineers dovettero pensare ad un nuovo personaggio da aggiungere. Venne creato RX-24, meglio conosciuto come Rex, un droide dal carattere goffo e con la tendenza ad urlare molto (figura 16). A darne la voce fu un personaggio noto al mondo Disney proprio per il suo personaggio dal carattere simile: Paul Reubens, conosciuto per il personaggio Pee-Wee Herman.⁶⁰

Ad essere tematizzata, come ogni attrazione di Disneyland, era anche la zona di attesa. Denominato "maintenance hangar", al suo interno gli ospiti potevano vedere due dei più iconici personaggi della saga, R2-D2 e C-3PO (figura 17). Entrambi i droidi sono originali, gli stessi utilizzati nelle riprese dei primi tre film della saga⁶¹.

⁵⁶ Point of view

⁵⁷ *Being inside the movie: 1990s Theme Park ride films and immersive film experiences*, di Angela Ndaliansis, contenuto in *The Velvet Light trap*, 2019

⁵⁸ Artista ed effettista, vincitore di nove Premi Oscar

⁵⁹ Il laser produce una luce bianca forte, che permette di fare un taglio invisibile in montaggi o

⁶⁰ I segreti delle attrazioni Disney, Ep.3 *Star Tours*, 2021 min. 17:00-18:20

⁶¹ Florel Russel, *Seen, un-seen Disneyland: what you see at Disneyland, but never really see*, pp. 81

Il giorno dell'inaugurazione i visitatori stettero in coda per ore e le recensioni furono fin da subito positive. In breve tempo il concept dell'attrazione venne portato negli altri parchi di Orlando, Tokyo e Parigi.

Rimaneva però un problema: le intenzioni di partenza di Lucas erano di aggiornare il filmato di tanto in tanto, ma in realtà per molti anni rimase immutata. Funzionava alla perfezione e il pubblico continuava ad apprezzarlo quindi non si vedeva la necessità di apportare novità. Ma il regista, nel frattempo, era tornato all'opera e stava lavorando alla produzione dei prequel della saga; quindi, a breve si avrebbe avuto nuovo materiale e con esso si sarebbe potuto modificare il video, o almeno così si sperava. Avendo a disposizione sei episodi da cui trarre la nuova storia, la decisione parve impossibile. Ma in quel lasso di tempo la tecnologia aveva fatto passi da gigante e venne in loro soccorso: non fu necessario scegliere una sola scena grazie all'introduzione di un sistema "slot machine": si ha una scena iniziale, un secondo atto che varia tra più alternative ogni giro e un finale.⁶² In questo modo le alternative diventavano più di cinquantaquattro, accontentando tutti i fan di Star Wars. Anche il pilota della navicella venne sostituito e al posto di Rex venne messo, per la gioia dei fan, C-3PO.

Star wars: The adventure continues ancora oggi è una delle attrazioni più apprezzate del parco, specialmente dai fan della saga di George Lucas.

1.3.2 *Galaxy's Edge*

Nel 2012, dopo essere stato a capo di Lucasfilm per quasi quarant'anni, George Lucas annunciò il suo ritiro dalla direzione e firmò un contratto con Disney per la cessione della società. Dopo poco venne annunciata l'uscita del settimo capitolo della saga *Star Wars*, programmata per il 2015. Ma non fu quella l'unica novità: durante il D23⁶³ Bob Iger, CEO di The Walt Disney Company all'epoca, annunciò un nuovo sodalizio tra le due compagnie.

Si voleva spingere al massimo e creare qualcosa di mai visto prima: si punta ad un'immersione totale, far diventare l'ospite parte integrante della storia. Diventa chiaro che non è possibile limitarsi ad una singola attrazione, dato che già Star Tours adempiva allo scopo.

⁶² I segreti delle attrazioni, ep.3 Star Tours, 2021, min 22:35-23:36

⁶³ Evento fieristico durante il quale solitamente vengono annunciate le novità del mondo Disney

Nacque quindi l'idea di Galaxy's Edge, un'intera zona dedicata al mondo Star Wars (in realtà ne vennero costruite due in contemporanea, una a Disneyland e l'altra a Disney Hollywood Studios). Importante specificare che non si tratta di un'aggiunta a Tomorrowland ma di una zona a sé stante.⁶⁴ In fase progettuale si ripresentò un problema simile a quello emerso per Star Tours: che luogo si sarebbe dovuto scegliere di riprodurre, tra le decine presenti nella saga?

Il settimo capitolo non era ancora entrato in fase di produzione e tantomeno si aveva uno script da cui partire. Gli Imagineers, insieme alla squadra di Lucasfilm, dovevano basarsi sui capitoli già esistenti della saga, inserire elementi ricorrenti e riconoscibili dai fan come Jedi, Sith Lords, droidi e alieni; ma Bob Iger voleva che la nuova zona fosse connessa ai nuovi capitoli in uscita e ciò creava un grosso problema non avendo nessun concept da cui prendere ispirazione.⁶⁵

Il regista JJ Abrams⁶⁶, compresa la difficoltà che stavano avendo nell'ideazione della nuova zona, mostrò agli Imagineers un abbozzo di storyboard dei nuovi film e fu così che si scoprì che in questi nuovi capitoli sarebbero stati introdotti altri pianeti e altri luoghi, rendendo quindi la scelta ancora più complicata.⁶⁷ Il luogo scelto doveva far capire di appartenere al mondo Star Wars a tutti, non solo ai fan più "vecchi". La soluzione finale ricade in una decisione inaspettata: la costruzione di un luogo nuovo, non presente nei film, ma con un chiaro rimando all'universo cinematografico di Star Wars. Venne chiamato Pianeta Batuu⁶⁸ e creata una storia per esso: un pianeta remoto, dove cattivi, banditi e fuggitivi si rifugiavano, un luogo con una cultura propria e una nuova lingua (figura 18).

Essendo un luogo fisico, dove gli ospiti si trovano a camminare liberamente e non seguendo un percorso prestabilito, non è solo il concetto a dover essere chiaro ovunque: i dettagli sono curati alla perfezione di modo che ovunque l'ospite si trovi, sia esso nella strada principale o in un vicolo, non interrompa mai l'illusione. Il resto del parco al di fuori della land non è visibile grazie agli edifici costruiti in posizioni strategiche e per terra, per dare un tocco di veridicità, sono visibili i segni del passaggio dei droidi (le

⁶⁴ I segreti delle attrazioni, ep.3 *Star Tours*, 2021, min 28:40-29:00

⁶⁵ I segreti delle attrazioni, ep.3 *Star Tours*, 2021, min 30:00- 31:00

⁶⁶ Regista di *Star Wars: Il risveglio della forza* (settimo capitolo della saga) e *Star Wars: L'ascesa di Skywalker* (nono episodio della saga)

⁶⁷ I segreti delle attrazioni, ep.3 *Star Tours*, 2021, min 31:10-31:40

⁶⁸ I segreti delle attrazioni, ep.3 *Star Tours*, 2021, min 31:57-32:20

impronte del droide sono ottenute grazie ai calchi fatti ai costumi originali di Kenny Baker).⁶⁹

Il fiore all'occhiello di questa nuova zona è il Millennium Falcon: da sempre il sogno di qualsiasi fan della saga è quello di salirci a bordo pilotarlo. È un riferimento iconico dei film che ormai viene considerata al pari di un personaggio vero e proprio. A Galaxy's Edge il sogno è diventato realtà, con la costruzione di *Millennium Falcon Smuggler's Run*⁷⁰. Come per Star Tours si pensò ad un'attrazione basata su un simulatore, ma per questa la tecnologia è ancora più complessa. Essendo gli ospiti a bordo a pilotare la navicella non è possibile inserire un filmato preregistrato, esso deve essere "girato" nel momento stesso in cui le cose accadono (se il capitano gira a destra il video deve seguire il movimento e spostarsi a destra).

Il filmato viene renderizzato nell'immediato, usando una tecnologia simile a quella utilizzata per i videogiochi, con il solo problema che la tecnologia necessaria per un'opera del genere non esisteva ancora nel 2015. I motori grafici dei video games che esistevano in quegli anni non erano in grado di dare i pixel necessari al frame rate necessario.⁷¹ Si poteva arrivare ad uno o due frame al secondo, ma non era abbastanza, il risultato erano delle immagini a scatti. *Millennium Falcon: Smuggler's Run* è una novità assoluta e un capolavoro di tecnologia. (figura 19)

Restava però un problema: la capacità oraria. Il Millennium Falcon è uno e di conseguenza una è la sala di comando, ma le persone che sarebbero volute salire a bordo sarebbero state migliaia al giorno. In soccorso degli Imagineer venne il concept di una vecchia attrazione presentata alla World Fair del 1964, *The Carousel of Progress*. In esso era il pubblico, seduto, a girare intorno alle varie scene. Lo stesso concetto venne ripreso per il Millennium Falcon: sei stazioni di controllo che ruotano e permettono ad ogni ospite di salire e pensare di vivere un'esperienza "privata", inconsapevoli che nel frattempo altri ospiti erano bordo a pochi metri da loro. Non si vede mai nessuno salire o scendere insieme, l'esperienza è personale.⁷²

Star Wars Galaxy's Edge venne aperta ufficialmente nel maggio del 2019.

⁶⁹I segreti delle attrazioni, ep.3 *Star Tours*, 2021, min 32:30-33:16

⁷⁰ ibidem, min 34:47-35:37

⁷¹ ibidem, min 37:21-38:37

⁷² Ibidem, min 35:40-38:46

Tra il 2019 e il 2020 venne introdotta un'ulteriore novità, unica nel suo genere: *Rise of the Resistance*.⁷³ Un'immersione a 360 gradi, senza trucchi o magie. Durante il pre-show Rey (interpretata dall'attrice Daisy Ridley) compare davanti a noi sotto forma di ologramma per accoglierci e imbarcarci in una missione per batterci contro il Primo Ordine. Veniamo imbarcati in una navicella per un viaggio stellare, ma veniamo catturati da uno Star Destroyer. Gli ospiti vengono fatti scendere dalla navicella per essere portati al cospetto di cinquanta Stormtrooper che li attendono minacciosi (figura 20). Il gruppo di ospiti viene diviso in gruppi più piccoli, per affrontare l'interrogatorio. Da qui in poi l'attrazione si sviluppa come una trackless dark ride.⁷⁴

I fan della saga ora hanno un luogo in cui vivere il sogno di far parte dell'universo tanto amato e gli amanti dei parchi Disney hanno una zona che riflette a pieno l'idea originale di continuo progresso ed esperienza unica che Walt Disney aveva quando aprì il suo parco.

⁷⁴ Disney Food Blog, <https://www.disneyfoodblog.com/rise-of-the-resistance/>



Figura 15: L'interno del simulatore Star Tours ad oggi



Figura 16: RX-24, soprannominato Rex, il pilota originale di Star Tours



Figura 17: La zona di coda di Star Tours, denominata come Maintenance Hangar



Figura 18: Artwork di Erik Tiemens per Galaxy's Edge



Figura 19: il Millennium Falcon all'interno di Galaxy's Edge



Figura 20 Rise of the Resistance, gli Stormtrooper accolgono minacciosi gli ospiti prigionieri

CAPITOLO II

2.1 *Movieland, il cinema come tema*

2.1.1 *Nascita e storia*

Movieland, situato a Lazise sulle rive del Lago di Garda, è il primo parco tematico cinematografico d'Italia.⁷⁵ Insieme al parco acquatico *Caneva the Aquapark* e tre ristoranti tematizzati (*Medieval Times*, *Rock Star Restaurant* e *Safari Pizza*) compone il CanevaWorld Resort, di proprietà della famiglia Amicabile⁷⁶.

La storia di *Movieland* ha inizio nel 2002, anno in cui agli ospiti del parco acquatico venne proposto *Rambo Action Show*, uno spettacolo d'azione che si rifaceva alle vicende dei film di Rambo.⁷⁷ Protagonista dello show, insieme ad un team di stuntmen professionisti, era Romano Sommadossi⁷⁸, noto per essere il sosia di Sylvester Stallone⁷⁹.

Dato l'enorme successo riscontrato con il singolo spettacolo, nacque l'idea di ampliare il progetto alla costruzione di un parco tematico dedicato al cinema ispirato agli studios americani, che avrebbe destagionalizzato il flusso turistico del resort e avrebbe permesso di avere visitatori anche nei mesi meno caldi⁸⁰ (*Movieland* apre la stagione ad aprile e chiude nei primi giorni di novembre).

Movie Studios (il nome originale del parco) nasce come parco work in progress⁸¹: il budget non era alto, avendo una gestione a livello familiare senza partner, e il target della clientela non era stato ancora definito. Il parco venne aperto con un numero basso di attrazioni e non ci fu mai una vera e propria inaugurazione: la direzione del parco si limitò a fornire qualche presentazione alla stampa⁸². La paura era di non attirare i visitatori, data anche la vicinanza al colosso Gardaland.

Fin dalla sua apertura il parco si sviluppa in cinque aree tematiche: Action Movie, Thriller Movie, Back Stage, Classic Movie e Junior Attack⁸³. All'interno di questi gruppi si

⁷⁵ Provenzano C. Roberto, *Al cinema con la valigia*, pp. 337

⁷⁶ *Ibidem*, pp.339

⁷⁷ Parksmania, *Caneva- Movieland Park*, <https://www.parksmania.it/parchi/movieland-park-parco-studios/>

⁷⁸ Il signor Sommadossi lavora ancora oggi all'interno dello show, in una veste diversa, ed è considerato un'icona del parco amata da coloro che frequentano il parco dalla sua apertura.

⁷⁹ Vincenzo Marino, *Dentro il mondo dei sosia professionisti italiani*, <https://www.vice.com/it/article/jmywn4/dentro-il-mondo-dei-sosia-professionisti-italiani-macro-402>

⁸⁰ Provenzano C. Roberto, *al cinema con la valigia*, pp. 339

⁸¹ *Ibidem*, pp.340

⁸² *Ibidem*, pp.340

⁸³ *Ibidem*, pp. 337-338

posizionano le varie attrazioni e gli show proposti, che nel corso degli anni hanno subito numerose modifiche.

Nonostante i timori iniziali Movieland è ad oggi una struttura di successo ma ha deciso di mantenere il suo statuto di parco work in progress, stando attento alle novità del mondo del cinema e aggiornando costantemente la sua proposta, sia a livello di attrazioni che a livello di spettacoli.

2.1.2 Attrazioni da protagonisti

Movieland negli anni ha ospitato numerose attrazioni che oggi sono state rimosse o aggiornate, seguendo le novità del mondo del cinema. Osservando il parco oggi, al suo interno vi sono 23 attrazioni⁸⁴. Escludendo quelle dedicate ai più piccoli, è possibile notare che le attrazioni fanno parte di due aree tematiche: action movie e thriller movie.

Di seguito le elencherò dividendole nei loro rispettivi temi d'appartenenza:

Action Movie

- *U-571 Submarine Simulator*, un simulatore di sommergibile ricostruito all'interno di un hangar militare in scala 1:1 recuperando i progetti originale dell'epoca, liberamente ispirato all'omonimo film del 2000⁸⁵. (figura 21)
- *Kitt Superjet*, attrazione unica al mondo nella quale gli ospiti salgono a bordo di un motoscafo spinto da due motori da 600 cavalli guidati da stuntmen professionisti e si trovano protagonisti di un'avventurosa fuga accompagnati dalla voce dell'indimenticabile Kitt, dalla serie televisiva Supercar⁸⁶. L'attore David Hasselhoff, che interpretava Michael Knight nella serie, è visibile in un video trasmesso mentre gli ospiti salgono a bordo. (figura 22)
- *Magma 2.1*, un viaggio in un camion fuoristrada, modello Man Kat guidati da stuntmen professionisti, durante il quale gli ospiti supereranno improvvisi terremoti, esplosioni e ponti pericolanti. L'attrazione si ispira ai film d'azione catastrofici. (figura 23)
- *Diabolik Invertigo*, unica attrazione al mondo dedicata a Diabolik e primo rollercoaster di tipologia Invertigo nel territorio italiano. Si tratta di un inverted

⁸⁴ I nomi e le informazioni sono presi dal sito ufficiale del parco, <https://www.canevaworld.it/movieland/attrazioni-movieland.html>

⁸⁵ U-571, diretto da Jonathan Mostow, 2000

⁸⁶ Serie televisiva ideata da Glen A. Larson, andata in onda dal 1982 al 1986

coaster che permette ai suoi treni di effettuare il suo percorso sia in avanti che indietro. Durante il giro gli ospiti diventano i protagonisti dell'inseguimento del famigerato ladro: l'immersione nella storia è possibile grazie all'installazione di casse per l'audio on board⁸⁷

- *Space Mission Orbit*, una combo tower⁸⁸ che permette a chi è a bordo di provare l'emozione di un lancio spaziale, con accelerazioni fino a +4G e discesa a -1G
- *The Hollywood Tower*, una torre con caduta libera da cinquanta metri d'altezza, con una storia inquietante alle spalle. La leggenda dell'attrazione, scritta al suo ingresso, narra che quattro persone siano salite nell'ascensore in una notte tempestosa e quando un fulmine li aveva colpiti l'ascensore era precipitato. All'apertura delle porte si fece però una terribile scoperta: tutte e quattro le persone erano sparite nel nulla. Il concept di The Hollywood Tower a Movieland si rifà in parte alla Tower of Terror di Disneyland.
- *Antares*, novità 2023, un'attrazione che simula un viaggio spaziale con destinazione Marte. Il suo funzionamento è simile al concetto della lavatrice: gli ospiti salgono a bordo di un cilindro rotante e sottoposti alla forza centrifuga. Nel caso di Antares si prova l'assenza di gravità e un'accelerazione di 3G, accompagnati da immagini video trasmesse su schermi posizionati di fronte ai passeggeri.

Thriller Movie

- *Android – The Final 3D Battle*, un simulatore multisensoriale con proiezione wide – 3D, effetti speciali in sala e attori dal vivo. Tutto ciò permette all'ospite un'immersione a trecentosessanta gradi nell'azione, in una storia ambientata in un futuro non troppo lontano nel quale l'umanità si trova ad affrontare una guerra contro robot spietati. Inizialmente l'attrazione era a tema Terminator e veniva proiettata una scena tratta dall'omonima saga cinematografica.⁸⁹
- *Holmes Hotel*, un percorso al buio horror, ambientato all'interno di un hotel (riprodotto nei minimi dettagli con oggetti ricercati nei mercatini dell'usato dal

⁸⁷ Diabolik Invertigo- La storia; <https://www.parchidivertimentopoint.com/post/diabolik-invertigo-la-storia>

⁸⁸ Un'attrazione con lancio verso l'alto e caduta libera verso il basso

⁸⁹ Provenzano C. Roberto, Al cinema con la valigia, pp338

regista Nicola Zorzi⁹⁰) americano di fine '800. La storia narrata nel percorso, dove attori spaventeranno i malcapitati ospiti, si rifà alle vicende di H. H. Holmes, conosciuto per essere uno dei primi serial killer americani. Egli aveva fatto costruire un hotel con stanze progettate per essere trappole mortali, dove uccideva le sue vittime. Questo nuovo tema è stato introdotto dopo un restyling dell'attrazione, che in precedenza era chiamata Horror House e al suo interno, durante il percorso a piedi, si potevano incontrare i personaggi dei più celebri film horror.

2.1.3 Gli show

L'offerta di show a Movieland è molto ampia e, oltre ad essere aggiornata con il passare degli anni, è soggetta a modifiche anche durante la stagione di apertura. Il parco infatti propone eventi stagionali, come ad esempio l'American Beer Fest⁹¹ nel mese di settembre o il periodo di Halloween tra ottobre e novembre. Durante gli eventi speciali vengono aggiunti alla normale programmazione spettacoli in linea con il tema dell'evento.

Analizzando l'offerta odierna la maggior parte degli spettacoli rientra nel tema Backstage. Il pubblico diventa protagonista della storia, ma contemporaneamente scopre come funziona un set cinematografico e quanto lavoro ci sia dietro singole scene.

Abbiamo:

- *Overdrive*, uno show ambientato in un set cinematografico che riproduce un quartiere di San Francisco degli anni '70. Durante lo spettacolo vengono realizzate le riprese di un nuovo action movie, coinvolgendo il pubblico scegliendo tra esso delle comparse. Gli spettatori vedranno realizzare di fronte ai loro occhi scene adrenaliniche come inseguimenti in auto, sparatorie e cadute da edifici. (figura 25)
- *Movie Magic Machine*, uno spettacolo che farà rivivere, tramite una macchina del tempo, la storia del cinema, soprattutto dei suoi effetti speciali.

⁹⁰ EfremaAdventure, Movieland novità 2021 in anteprima esclusiva;
<https://www.youtube.com/watch?v=fms6QKeuYFw>

⁹¹ Dal sito di Movieland

- *Voice's Magic*, show nel quale il pubblico viene coinvolto nell'arte del doppiaggio grazie al talento dei due protagonisti, Luna Racini e Alberto Pagnotta, che doppiano live alcune scene tratte da famosi film.
- *U.S. Army Stunt Show*, lo spettacolo che ha contribuito alla nascita del parco e che tutt'oggi viene messo in scena. Il pubblico viene reso partecipe delle riprese di una scena d'azione di un nuovo film che ha come protagonista Rambo, ispirandosi alla famosa saga cinematografica. Lo show è ricco di effetti speciali e lascia il pubblico senza parole da ormai vent'anni. (figura 24)
- *Medusa Epic Show*, spettacolo vincitore del premio Parksmania Award per il miglior show outdoor nel 2020⁹², è il primo spettacolo incentrato sulla mitologia greca in un parco tematico italiano⁹³. Ambientato in un'arena che simula uno scavo archeologico, *Medusa Epic Show* è un musical che coinvolge uno staff artistico di oltre trenta persone, volto ad emozionare il pubblico con coreografie, effetti scenici ed elaborati costumi. (figura 26)

Oltre ad essi durante la giornata gli ospiti vengono coinvolti in brevi show tenuti sui vari set presenti all'interno del parco: *Little Italy Set*, ambientato nell'atmosfera Newyorkese dell'omonimo quartiere; *U.S. Army Set*, storicamente il primo set di Movieland che vede al suo interno un lago artificiale e dove ha luogo lo show U.S Army; *Main Street Set*, la strada principale in stile Hollywood con al suo centro un palco che si rende teatro di numerosi spettacoli; infine abbiamo *Overdrive Set*, che riproduce il quartiere di Chinatown e che ospita lo spettacolo *Overdrive*.

Nel corso degli anni molti spettacoli sono stati presentati e altrettanti sono stati eliminati (tra questi, degni di nota sono *Blues Brothers 2000*, un musical ispirato all'omonimo film in cui il pubblico veniva coinvolto con effetti speciali; *The Legend of Zorro*, live show che si rifaceva alle mirabolanti avventure dell'uomo mascherato) Il motivo principale è la volontà della direzione del parco di seguire le preferenze del pubblico, senza sfociare mai nel banale. Un plauso va, a mio parere, alla scelta di non introdurre nomi conosciuti al grande pubblico per un semplice tornaconto economico. Emerge chiaramente una ricerca accurata di cult del passato (*Hazard*, *Rambo*, *Indiana Jones* per dirne alcuni)

⁹² Parksmania Awards 2020; <https://www.parksmania.it/parksmania-awards/parksmania-awards-2020/>

⁹³ Redazione Parksmania.it, *Movieland: lo Spazio e la Mitologia greca sono i nuovi temi su cui punta il parco del cinema per il 2020*; <https://www.parksmania.it/2020/03/06/movieland-dal-9-aprile-lo-spazio-e-la-mitologia-greca-sono-i-nuovi-temi-su-cui-punta-il-parco-del-cinema/>

integrata alle ultime novità del mondo del cinema, con la volontà di educare il pubblico, anche quello più giovane, che determinati film o serie non sempre li conosce.

2.1.4 *Il successo*

Il successo di Movieland è dato in larga parte dalla sua capacità di emozionare. A differenza di altri parchi tematici, concentrati nel costante ampliamento e costruzione di attrazioni adrenaliniche, Movieland trasmette fin dal momento in cui si varcano i suoi cancelli un'atmosfera di calore e amore. Leggendo su vari blog o semplicemente sul sito TripAdvisor le recensioni sul parco appare evidente che il punto di forza sono gli artisti. La loro bravura, unita alla loro simpatica e disponibilità con il pubblico, è ciò che rimane nel cuore di chi visita il parco. I parchi concorrenti, come Gardaland, hanno ormai smesso di proporre spettacoli nuovi puntando solo sulle attrazioni. Movieland si distingue per la propria offerta, per la crescita continua e per la capacità di creare rapporti umani con chi entra nel loro mondo.

Il parco inoltre offre laboratori didattici per ragazzi; guardando sul sito ufficiale del parco sono visibili varie offerte per le scuole: per citarne uno, per studenti di età compresa tra otto e quattordici anni è nato il progetto “Backstage cinematografico e doppiaggio” durante il quale i ragazzi inizialmente scoprono come si preparano gli stuntmen per realizzare le scene più adrenaliniche e successivamente vengono introdotti al mondo del doppiaggio con esercizi e dimostrazioni live. Vengono offerti laboratori anche per bambini tra i cinque e nove anni, introducendoli tramite attività ludiche al mondo del cinema. Non solo un parco quindi, ma anche luogo di apprendimento. Da menzionare inoltre che il parco è stato set di videoclip musicali di artisti come Cesare Cremonini e Articolo 31, ma anche set cinematografico per alcuni episodi della serie Screensaver, in onda su Rai3.

La crescita del parco è stata riconosciuta con l'assegnazione del premio “Parco Italiano dell'anno” ai Parksmania Awards nel 2016, 2017, 2021 e 2022⁹⁴.

⁹⁴ CanevaWorld – Movieland Park; <https://www.parksmania.it/parchi/movieland-park-parco-studios/>



Figura 21 U-571 Submarine Simulator



Figura 22 Kitt Super Jett



Figura 23 Magma 2.1



Figura 24 Rambo



Figura 25 Overdrive, live action show



Figura 26 Medusa Epic Show

2.2 *Gardaland e il suo rapporto con il cinema*

2.2.1 *La città del divertimento*

Vent'anni dopo l'apertura del primo parco tematico marchiato Disney e anticipando il futuro concorrente Disneyland Paris di Parigi, nasce quello che diventerà in breve tempo il Parco numero uno d'Italia: Gardaland.

Livio Furini, imprenditore, artista e musicista veneto classe '32, è l'ideatore e fondatore del parco. Ebbe l'illuminazione dopo un viaggio fatto in America dove ebbe l'occasione di visitare Disneyland: decise infatti che avrebbe portato quell'idea anche in Italia, proprio vicino a casa sua, a Peschiera del Garda, dove si era trasferito nel 1963. In Italia in quegli anni il settore dei parchi tematici era agli inizi; il primo parco infatti aveva aperto a Napoli nel 1965 e si chiamava Edenlandia. Furini ebbe l'occasione di visitarlo e di incontrare l'ideatore Oreste Rossotto al cui chiese aiuto, senza successo, per la creazione del suo parco. L'imprenditore veneto comunque ricevette consigli preziosi e forte di questi tornò a casa per continuare la progettazione del suo parco.⁹⁵

I problemi per la costruzione del parco erano molteplici, serviva lo spazio, i permessi ma soprattutto servivano soldi. La fortuna volle che Furini trovasse nell'allora sindaco di Castelnuovo del Garda, Alberto Fogliardi, un alleato che guardava con entusiasmo al progetto. Le licenze vennero concesse, i terreni non furono difficili da trovare e vennero concessi in conto capitale 140.000 metri quadrati di terreno, più del triplo del primo parco italiano⁹⁶ (Edenlandia ne contava solo 38.000 all'epoca⁹⁷).

Nella sua mente era tutto chiaro, il suo parco sarebbe diventato una meta turistica a tutti gli effetti e voleva la collaborazione di tutto il settore turistico: per questo già dalle prime fasi di progettazione propose collaborazioni commerciali alle strutture ricettive locali.

È proprio in una di queste, nel campeggio La Rocca situato a Bardolino, che incontrò colui che sarebbe divenuto il primo direttore di Gardaland: Giorgio Tauber. Tra i due imprenditori esisteva da tempo un rapporto di amicizia e di mutuo rispetto. Furini aveva

⁹⁵ Cesare Pelucchi, *Gardaland: nascita e successo di un parco*, 10 agosto 2001; <https://www.parksmania.it/articoli-tecnici/gardaland-nascita-e-successo-di-un-parco/>

⁹⁶ *Ibidem*

⁹⁷ *Io e i miei parchi*, Giorgio Tauber pp. 47

già deciso nel momento stesso in cui aveva messo su carta il progetto del parco che sarebbe stato Tauber a dirigerlo.

Con altri imprenditori della zona (Cesare Brentaroli, Flavio Zaninelli e Cesare Pelucchi) l'8 ottobre 1974 viene fondata la Gardaland S.p.a., il punto di partenza per la costruzione della “città del divertimento”, come venne chiamata nei primi anni.⁹⁸

In soli nove mesi si ultimarono i lavori e il 19 luglio 1975 venne ufficialmente inaugurato Gardaland – La città del divertimento. (figura 27)

Come Disneyland il parco presenta delle zone tematiche: una zona medievale con il castello, zona western con saloon e miniere d'oro (simile a Frontierland), zona Fantasy per i più piccoli (simile a Fantasyland), zona egizio-araba con la riproduzione del tempio di Abu Simbel (ora ritematizzato) e zona Corsari con la riproduzione di un villaggio inglese del '700.⁹⁹

Nel corso degli anni queste aree hanno subito delle modifiche e sono state aggiunte nuove attrazioni non sempre in linea con il tema dell'ubicazione, evidenziando lo scarso interesse della direzione del parco a mantenere alto il livello di tematizzazione. Il focus principale sembra essere, al momento, l'ampliamento dell'offerta di attrazioni.

Dopo vari cambi di direzione infatti, nel 2006, il parco è stato acquistato dal principale gruppo di parchi divertimenti e attrazioni in Europa, la Merlin Entertainments.¹⁰⁰ Proprio sotto questa direzione il focus delle novità introdotte a livello di offerta sembra essere diventato il mondo del cinema. Dall'acquisizione di Gardaland da parte di Merlin Entertainments il parco ha cominciato ad accogliere al suo interno brand esterni, come ad esempio Lego, e utilizzarli per incrementare la propria offerta: ne è un esempio la costruzione di Legoland Water Park, parco acquatico dedicato al famoso marchio di giocattoli. Ad essere interessante è la scelta dei brand, che hanno per la maggior parte una caratteristica comune: sono legati al cinema, o in alcuni casi alla televisione.

2.2.2 Il cinema a Gardaland – *Time Voyagers e Jumanji*

Come Star Tours a Disneyland, anche il cinema 4D di Gardaland conosciuto come Time Voyager è un'attrazione basata su video e per questo facilmente modificabile. Alla sua

⁹⁸ ibidem

⁹⁹ Gardaland; <https://www.italiaparchi.it/parchi-divertimento/gardaland.aspx>

¹⁰⁰ Redazione Wall Street Italia, *Gardaland passa a Merlin Entertainments*, 14 novembre 2006; <https://www.wallstreetitalia.com/gardaland-passa-a-merlin-entertainments/>

apertura nel 2007 veniva proposto un filmato creato appositamente per il parco, senza alcun riferimento a film noti al pubblico. Dopo cinque anni, si decise di cambiare il filmato e si cominciò a rivolgersi a brand esterni per ottenere licenze per l'utilizzo di spezzoni di film: nel 2012 venne firmato un accordo con 20th Century Fox per l'uso di *L'Era Glaciale*¹⁰¹; nel 2018 fu il turno di Warner Bros. Consumer Products con la fornitura di una versione 4D da 15 minuti del thriller *San Andreas*¹⁰². Due anni dopo, nel 2020 il filmato venne sostituito con una novità proveniente dal mondo DC Comics (marchio posseduto da Warner Bros), ovvero *Wonder Woman*¹⁰³, raggiunta nel 2022 da *Aquaman*¹⁰⁴ (figura 28). In tutti i casi l'uso di occhiali 3D e le poltrone automatizzate permettevano agli spettatori di vivere in prima persona l'avventura, immergendoli in scene tratte dai noti film.

L'industria cinematografica è stata integrata all'interno di Gardaland anche in altri modi, con effettive modifiche all'interno del parco: nel 2016, in accordo con *Dreamworks*, è stata inaugurata l'area Kung Fu Panda Academy, zona pensata per famiglie con due nuove attrazioni (figura 29). Al suo interno sono state ricreate le ambientazioni visibili all'interno degli omonimi film d'animazione.¹⁰⁵

La grande novità è arrivata nel 2021, anno in cui il parco ha annunciato una collaborazione con *Sony Pictures* per un contratto di licenza per l'uso di *Jumanji*, svelando che l'anno successivo sarebbe stata inaugurata la prima attrazione al mondo a tema *Jumanji*¹⁰⁶. L'arrivo di questa novità è stato fortemente pubblicizzato su tutti i canali social del parco, che per mesi ha svelato dettagli sul proseguimento dei lavori di costruzione creando enorme aspettativa nel pubblico. Questa attrazione è stata ed è tutt'ora molto criticata per via della sua posizione: è stata infatti inserita all'interno della cosiddetta Valle dei Re (nonostante l'attrazione avesse chiuso nel 2007 e fosse già stata sostituita da Ramses - Il

¹⁰¹ Fabrizio Lussiana, *Gardaland: il nuovo spot di "Ice Age 4D"*, 23 marzo 2021; <https://www.parksmania.it/2012/03/23/gardaland-il-nuovo-spot-di-ice-age-4d/>

¹⁰² Redazione Daily, *Gardaland e Warner Bros: insieme per "San Andreas - 4D"*; <https://daily.veronanetwork.it/territorio/gardaland-warner-bros-insieme-san-andreas-4d/>

¹⁰³ Davide Noto, *Gardaland novità 2020*, 3 dicembre 2019; <https://www.parksandfun.com/gardaland-novita-2020/>

¹⁰⁴ Luca Stoppele, *Nuova Attrazione e tante novità: la stagione 2022 di Gardaland è pronta a partire*, 21 marzo 2022; <https://www.veronasera.it/economia/gardaland-stagione-apertura-21-marzo-2022.html>

¹⁰⁵ Kung Fu Academy; <https://www.gardalandplusfan.com/kung-fu-panda-academy>

¹⁰⁶ *Gardaland con la Sony Pictures, annunciata la nuova attrazione di "Jumanji"*, 28 settembre 2021; https://www.affaritaliani.it/economia/notizie-aziende/gardaland-con-la-sony-pictures-annunciata-la-nuova-attrazione-di-jumanji-759604.html?refresh_ce

risveglio viene ricordata dai nostalgici ancora oggi con il suo nome originale), andando a modificare anche la facciata di un caposaldo del parco.

Jumanji- The Experience è una dark ride adatta ad ogni età, dalle famiglie con bambini fino a giovani adulti, ed è caratterizzata da una storia coinvolgente ed emozionante da vivere attraverso dodici scenografiche ambientazioni, a bordo di speciali vetture che replicano nei minimi dettagli il celebre fuoristrada 4x4 (figure 30 e 31). Ciascun veicolo multi-motion, oltre a muoversi linearmente lungo il binario, reagisce ai pericoli e agli effetti audio e video disseminati lungo il percorso ruotando su sé stesso e oscillando, come un vero fuoristrada. A rendere ancora più coinvolgente l'avventura è l'integrazione sapiente della tecnologia, con l'utilizzo di sette schermi, due dei quali sono conosciuti come Pepper's Ghost screens¹⁰⁷ (stessa tecnologia usata per The Haunted Mansion, in California) creati con una tempera speciale per far risaltare le immagini e capaci di ricreare illusioni olografiche¹⁰⁸. Gli schermi permettono un'immersione totale agli ospiti, facendoli sentire i protagonisti della storia. All'interno dell'attrazione i visitatori vengono trasformati in protagonisti della celebre saga, venendo risucchiati all'interno del videogioco: è stato inserito un pre-show dove la guida del mondo di Jumanji, chiamato Nigel, spiega quali siano le regole del gioco e cosa debbano fare per riuscire ad uscirne. Passato questo, si entra in una zona di coda che aiuta l'ospite ad immergersi ulteriormente nell'atmosfera, passando davanti a bancarelle colme di gioielli e spezie e respirando profumi orientali (con utilizzo di Odorama¹⁰⁹). L'ospite entra nella storia già nel pre-show, durante il quale tramite degli effetti di luce si ha la sensazione di essere risucchiati all'interno del videogioco, come visto nei film. Durante il pre-show vengono spiegate le regole e quale sia la missione da portare a termine¹¹⁰, ovvero riportare nella posizione originale una gemma, storia simile al secondo capitolo della saga cinematografica, *Jumanji: Benvenuti nella Giungla*¹¹¹. Per completare l'illusione nella zona d'imbarco,

¹⁰⁷ Utilizzano l'illusione conosciuta come Pepper's Ghost, che si ottiene quando un'immagine reale o registrata viene riflessa su uno schermo trasparente posizionato ad un'angolazione di 45 gradi, in modo che gli spettatori vedano questa immagine riflessa virtuale come apparsa dal nulla e con profondità.

¹⁰⁸ *Gardaland, inaugurata oggi l'attrazione a tema "Jumanji"*, 9 aprile 2022; https://stream24.ilsole24ore.com/video/italia/gardaland-inaugurata-oggi-attrazione-tema-jumanji-AEzQnRQB?refresh_ce=1

¹⁰⁹ Odorama è una tecnologia basata su dispositivi elettronici capaci di rilasciare fragranze e profumi a comando

¹¹⁰ *Gardaland Plus, Jumanji- The adventure: la nostra recensione e impressioni*, 11 marzo 2022; <https://gardalandplusfan.com/blog-la-nostra-recensione-di-jumanji-the-adventure>

¹¹¹ *Jumanji: Welcome to the Jungle (Jumanji: Benvenuti nella giungla, 2017)*, diretto da Jake Kasdan

mentre si attende l'arrivo del fuoristrada, ci si trova in un mercato dall'aria orientale e nel quale, grazie all'utilizzo della tecnologia Odorama, è possibile annusare profumi di spezie come cannella e zafferano, facendo dimenticare al visitatore che si trova all'interno di un'attrazione di Gardaland.

È stata annunciata nel 2022 un'ulteriore novità a tema Jumanji per la stagione 2023: si tratterà di un labirinto, Jumanji The Labyrinth, ubicato nell'area che ospitava il Suk Arabo, a pochi passi da Jumanji-The Experience. Secondo le informazioni rilasciate da Gardaland, anche in questa novità gli ospiti diventeranno protagonisti del gioco, con la missione di salvare Jumanji da una siccità che minaccia l'esistenza del mondo tramite la restituzione di gioiello in un tempo.¹¹² Bisognerà attendere l'effettiva apertura del parco per scoprire di cosa si tratta, ma è chiaro che l'ex zona egizia-Araba verrà rimpiazzata da una zona Jumanji, con foreste fitte e animali selvaggi.

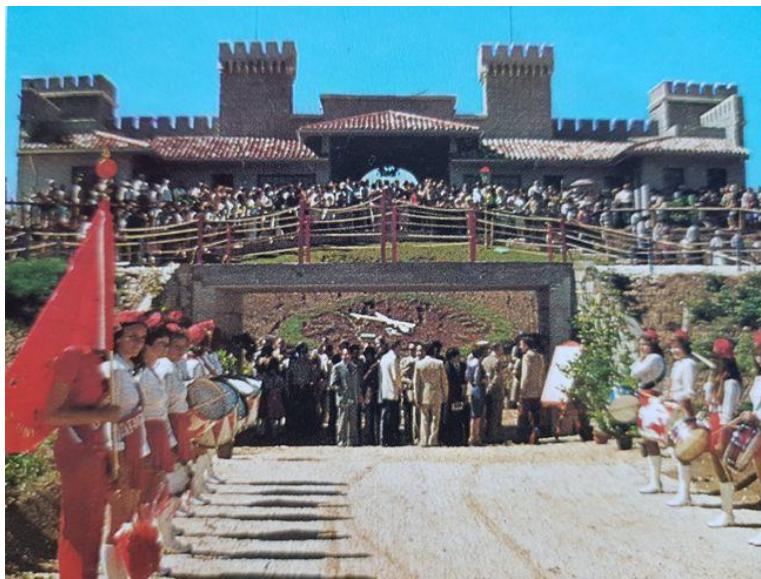


Figura 27 inaugurazione Gardaland

¹¹² Jumanji – The labyrinth; <https://www.gardaland.it/jumanji-the-labyrinth/>



Figura 28 Time Voyagers con pannelli raffiguranti Aquaman e Wonderwoman



Figura 29 Kung Fu Panda Academy



Figura 30 La facciata di Jumanji - The Adventure.



Figura 31 Una delle scene all'interno di Jumanji - The Adventure

CAPITOLO III

3.1 Focus: le Dark ride come esperienza immersiva

Le attrazioni di tipologia Dark ride sono un must di ogni parco tematico. Per definizione una dark ride “è un’attrazione al coperto in cui i vari sistemi di trasporto degli ospiti (rotaia, acqua etc.) compiono un percorso in penombra all’interno di scene altamente scenografate e generalmente caratterizzate dall’utilizzo di effetti speciali e audioanimatronics”¹¹³

Fecero la loro prima apparizione nei Luna Park sotto forma dei cosiddetti Tunnel dell’amore e Treni Fantasma ma fu con la nascita di Disneyland nel 1955 e la conseguente rivoluzione dell’industria del divertimento che il concetto di dark ride si evolvette e divenne quello che abbiamo tutt’oggi.¹¹⁴ Ma cosa rende così amata e di successo questa tipologia d’attrazione? La risposta è la narrativa e i set fisici: la dark ride non può basarsi sul suo tracciato come una montagna russa, non presenta avvitamenti o giri della morte (ad esclusione, ovviamente, delle indoor coaster come Hyper Space Mountain a Disneyland Paris, Francia) e deve quindi puntare sulla narrativa, che deve permettere ai visitatori un’immersione nella storia. Ed ecco che tutto deve comunicare questa storia: il viaggio inizia dalla facciata dell’edificio, che deve essere coerente con ciò che si trova al suo interno. Uno degli esempi meglio riusciti è la parete frontale, ora modificata, de La Valle dei Re situata a Gardaland (figura 33): la storia dell’attrazione porta gli ospiti all’interno di un tempio egizio nella stanza del tesoro del faraone, dove si renderanno testimoni della profanazione messa in atto da un gruppo di esploratori. L’imponente facciata che accoglieva i coraggiosi viaggiatori viene tutt’oggi ricordata con ammirazione dagli amanti del parco: progettata da Claudio e Valerio Mazzoli, ricreava il tempio di Abu Simbel in scala 1:2¹¹⁵, facendo quindi immergere il visitatore fin dal primo sguardo nella narrazione.

¹¹³ Definizione data da Parksmania.it

¹¹⁴ Marco Bressan, *Dark Ride: l’anima del parco a tema*, 25 gennaio 2006; <https://www.parksmania.it/articoli-tecnici/dark-ride-lanima-del-parco-a-tema/>

¹¹⁵ Marco Bressan, *La Valle dei Re: la prima incredibile attrazione di Gardaland*, 29 ottobre 2015 <https://www.parksmania.it/articoli-tecnici/la-valle-dei-re-la-prima-incredibile-attrazione-di-gardaland/>

Ma come detto, oltre alla narrativa ciò che rende indimenticabile una dark ride sono le scene scenografate al suo interno: tenendo come esempio La Valle dei Re, al suo interno troviamo più di settanta animatronics disposti in dieci scene, e centinaia di oggetti tra gioielli e vasi canopi, riprodotti nei minimi dettagli (figura 34).

Entra in gioco il cinema con tutte le sue suggestioni creative: ora le scene che compongono l'attrazione sono come dei veri e propri set cinematografici e durante il percorso viene raccontata una storia al visitatore.¹¹⁶ Nei vecchi treni fantasma le singole scene funzionavano anche singolarmente, il loro scopo non era avere un senso unitario ma stupire e spaventare l'ospite; da Disneyland in poi le dark ride si riempiono di dettagli e la sequenza narrativa diventa armonica, con dei tempi scenici ben precisi e con l'intenzione di emozionare il visitatore.

Nel corso degli anni, con l'avanzare della tecnologia, il pubblico è sempre più difficile da accontentare. Per questo motivo anche le dark ride si evolvono: per definizione esse sono attrazioni passive, l'ospite deve solamente sedersi su un mezzo in movimento e osservare le varie scene. Per tentare di stare al passo con i tempi sono nate nuove tipologie di dark ride interattive, come ad esempio la shooting dark ride. È il caso, per rimanere sullo stesso discorso, di Ramses – Il risveglio, attrazione che prese il posto della Valle dei Re, a Gardaland. Il tema egizio rimase invariato, la novità introdotta fu l'azione richiesta all'ospite, che deve ora partecipare attivamente, sparando con una pistola laser a dei bersagli luminosi situati nel percorso con l'obiettivo di ottenere il punteggio maggiore tra i compagni d'avventura a bordo della stessa vettura (figura 35). I dettagli scenografici passarono in secondo piano, dando maggiore spazio all'uso della tecnologia. L'attrazione venne comunque chiusa dopo poco più di dieci anni di attività, lasciando il posto ad una nuova dark ride a tema Jumanji.

La progettazione di una dark ride è comparabile con la realizzazione di un film: in entrambi i casi si parte da uno storyboard, ovvero una sequenza di illustrazioni che raccontano in ordine cronologica la storia che si intende raccontare. Questo metodo di lavoro venne introdotto da Disney con la nascita della figura degli Imagineers, un team di persone che sono un po' registi e un po' scenografi. Come racconta Valerio Mazzoli in un'intervista rilasciata al sito Parksmania riguardante la nascita delle sue attrazioni,

¹¹⁶ Marco Bressan, *Dark Ride: l'anima del parco a tema*, 25 gennaio 2006; <https://www.parksmania.it/articoli-tecnici/dark-ride-lanima-del-parco-a-tema/>.

una volta approvato lo storyboard si passa alla realizzazione di un plastico rifinito nei minimi dettagli per testare l'ipotetico percorso dell'attrazione:

Per prima cosa, una volta approvata la storia, Claudio disegnò dei grandi storyboard a colori, poi realizzammo un plastico dettagliatissimo del percorso diviso per scene. Questa era una tecnica che aveva inventato Walt Disney all'epoca dei Pirati dei Caraibi: passando attraverso i plastici posti su dei cavalletti ad altezza dello sguardo, si poteva avere l'esatta simulazione di come sarebbe stato il giro nell'attrazione una volta costruita.

117

Si può comparare questa tecnica ad uno screen test, dove si evidenziano i punti deboli e quelli di forza prima dell'inizio dei lavori. Per far nascere un'attrazione di questo tipo sono necessarie delle figure professionali simili a quelle del mondo del cinema:

sceneggiatore, che trasformi l'idea da concettuale a tangibile e nel caso sia richiesto crei dei dialoghi per le scene parlate, art director che curi il lato estetico, scenografo che si occupi delle scenografie, costumisti (nel caso in cui siano presenti animatronics) che creino abiti adatti al tema dell'attrazione,

Il successo delle dark ride è dovuto alla loro capacità di suscitare emozioni, anche la nostalgia: salire a bordo di attrazioni come Peter Pan's Flight (figura 36), a Disneyland Paris, che comprimono al loro interno un film intero messo in mostra grazie a colorate scenografie e animatronics curati nei minimi dettagli, e rivivere in prima persona uno dei film d'animazioni più amati è un'emozione a cui nemmeno gli adulti sanno rinunciare.

3.2 La tematizzazione, la scenografia dei parchi

Per trattare questo argomento bisogna aver presente la differenza tra parco a tema e parco divertimenti. Il primo ha, nello stesso modo di un film, un focus, un tema appunto. Si può avere un tema centrale e dei sotto temi interconnessi o si possono avere più temi, ma l'importante è riuscire ad estraniare il visitatore dalla realtà dandogli l'illusione di trovarsi in mondi paralleli.

¹¹⁷Marco Bressan, *La Valle dei Re: la prima incredibile attrazione di Gardaland*, 25 ottobre 2015; <https://www.parksmania.it/articoli-tecnici/la-valle-dei-re-la-prima-incredibile-attrazione-di-gardaland/>,

Il parco divertimenti invece non si focalizza sul lato estetico, il suo obiettivo è provocare sensazioni fisiche al visitatore, come adrenalina e paura. Certo è che nei parchi tematici sono presenti attrazioni come rollercoaster o case degli orrori, ma anch'esse hanno di base una storia e sono costruite in modo da essere inserite in zone tematiche.

Quando si parla di parchi tematici si usano spesso due parole: tematizzazione e scenografia. I due possono sembrare ambivalenti ma in realtà nascondono delle minime differenze che, per chi poi effettivamente lavora nel campo, influenzano il modo di pensare. Valerio Mazzoli, scenografo per i parchi tematici, ha saputo dare una spiegazione:

Di per sé la differenza è minima, ma comunque esiste. Sono entrambi due modi di lavorare estremamente creativi, ma andiamo per ordine. La terminologia tematizzato di per sé non vuol dire molto, deve essere inserita in un contesto. Facciamo un esempio concreto. Il mio amico Dante Ferretti, che ha progettato Cinecittà World, ha fatto un lavoro eccezionale nel ricostruire il set della main street come il film Gangs of New York, per il quale ha curato la stessa scenografia, ha dovuto ricreare un ambiente reale. In questo caso, ci troviamo di fronte a un progetto di ricostruzione scenografica di un luogo, non di una sua tematizzazione. Ferretti è riuscito a ricostruire la New York di quei tempi; perciò, questo è un esempio di ricostruzione scenografica. L'entrata stessa del parco, che rappresenta la monumentale scenografia di Cabiria, è una riproduzione, ma non è un tema. In Disney, invece, le cose sono molto differenti. Quando si progetta un'area o un'attrazione, si parte dalla stesura di un soggetto: che storia vogliamo raccontare agli ospiti del parco? In che modo li facciamo diventare protagonisti della narrazione? Persone come Tony Baxter non realizzano solo i concept dell'area, ma pensano anche alla storia che in quella particolare area si vuole raccontare, come ad esempio Frontierland a Disneyland Paris. Un esempio calzante è mettere a confronto l'area Far West del parco parigino con Gardaland. Il villaggio Rio Bravo del parco veneto, dove io stesso negli anni ho fatto alcune aggiunte, è una riproduzione di un villaggio americano tra il XVIII e il XIX secolo, di per sé non

*c'è una storia portante, mentre a Frontierland una storia c'è e di conseguenza anche un tema*¹¹⁸

È chiaro quindi che la differenza principale è il ruolo del visitatore: quando si parla di scenografia, esso è uno spettatore che rimane incantato nel vedere riprodotti elementi che già conosce; con il tema invece il visitatore diventa il protagonista, immerso in una storia che si sviluppa davanti ai suoi occhi. Dalle parole di Mazzoli emerge che in Italia la tematizzazione non sia ancora una priorità per i parchi, che non sfruttano il suo potenziale come invece viene fatto all'estero (soprattutto nell'universo Disney) dove essa è alla base di ogni nuovo progetto. Galaxy's Edge è un perfetto esempio di tematizzazione: si ha una storia di base, il visitatore si trova in un pianeta nel quale i banditi alieni trovano rifugio, e tutto è posizionato affinché sia coerente con essa. Persino i lavoratori all'interno di questa zona (siano essi assistenti alle vendite nei negozi di souvenir o personaggi in costume che si aggirano per il parco) sono invitati dall'amministrazione a inventare delle storie su sé stessi, nel caso di interazione con il pubblico, fingendo di essere abitanti di Batuu¹¹⁹ per rendere l'illusione reale.¹²⁰ La tematizzazione secondo Marco Bressan, co-titolare di Ozlab¹²¹, è fondamentale per il successo di un'attrazione o di un'area:

*Quello che rimane dalla visita di un parco è un insieme di emozioni, ma nella mente le sensazioni si traducono sempre in immagini. Sarò retorico, ma in fondo non dobbiamo mai dimenticare che il parco dovrebbe essere un luogo di svago, che faccia sognare e allontanare dai problemi del quotidiano.*¹²²

Far tornare a casa l'ospite con delle immagini in mente, collegate a sensazioni positive, farà sì che egli avrà desiderio di rivivere quelle emozioni, così come un bel film, con fotogrammi mozzafiato, verrà rivisitato più e più volte per apprezzarne ogni secondo.

¹¹⁸ Intervista a Valerio Mazzoli a cura di Sergio Paludetti per Parksmania, in *Tematizzazione e scenografia: modi differenti per vivere o raccontare una storia*, 2022; <https://www.parksmania.it/articoli-tecnici/tematizzazione-e-scenografia-modi-differenti-per-vivere-o-raccontare-una-storia/>,

¹¹⁹ Il pianeta rappresentato in Galaxy's Edge

¹²⁰ Star Wars: Galaxy's Edge, <https://sites.disney.com/waltdisneyimagineering/star-wars-galaxys-edge/>

¹²¹ Ozlab è una ditta che si occupa di progettazione e scenografia prevalentemente nell'ambito dei parchi divertimento

¹²² Maurizio Crisanti, *Gli scenografi dei parchi: Ozlab e Funnyland*, 20 dicembre 2006; <https://www.parksmania.it/articoli-tecnici/gli-scenografi-dei-parchi-ozlab-e-funnyland/>,

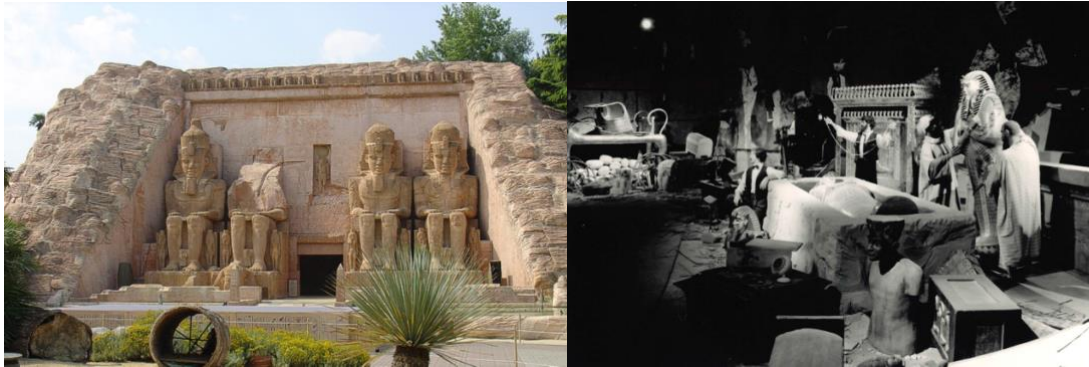


Figura 32 e 33: La facciata esterna di La Valle dei Re, a Gardaland, e a lato una delle scene interne

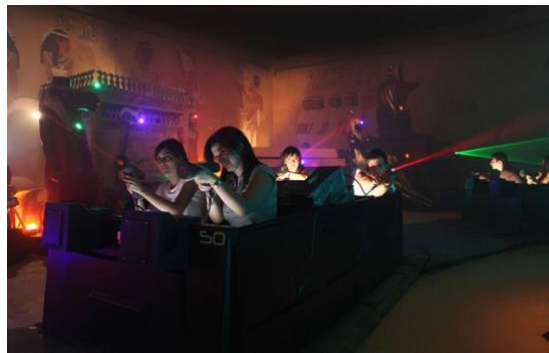


Figura 35 Ramses, shooting dark ride



Figura 36: Peter Pan's Flight

CONCLUSIONE

Da oramai mezzo secolo il cinema è diventato parte integrante del mondo del divertimento.

Disneyland ha cambiato il senso della parola “parco tematico”, introducendo un rigore e un’attenzione al dettaglio mai visto in precedenza. Le attrazioni ideate inizialmente da Walt Disney e in seguito dai suoi collaboratori non sono semplici giostre sulle quali gli ospiti salgono per godere di pochi minuti di puro divertimento. Le attrazioni di Disneyland raccontano storie, fanno diventare l’ospite protagonista e lo fanno fin dalla zona di coda, nulla è lasciato al caso.

Le narrazioni delle attrazioni sono pensate così bene che sono divenute la base per la produzione di lungometraggi e serie cinematografiche di successo, come abbiamo visto nel caso di *Pirates of The Caribbean*, *Jungle Cruise* e *The Haunted Mansion*.

Disneyland nasce con la volontà di far incontrare agli amanti dei film d’animazione Disney i propri beniamini, portando alla realtà personaggi amati come Topolino o Cenerentola, tradizione che tutt’oggi viene rispettata grazie ai numerosi lavoratori che ogni giorno indossano costumi e impersonano i protagonisti dei film. Il legame con il cinema è indissolubile nel caso di questi parchi, che infatti continua a seguire le tendenze del mercato innovando costantemente la propria offerta in base ai gusti del pubblico. Lo fece nel 1992 con *Star Tours*, poi nel 2016 con *Galaxy’s Edge* e continua a farlo, in tutti i parchi sparsi nel mondo. A Parigi per esempio, a Disneyland Paris, è stato inaugurata nel 2022 una nuova zona dedicata interamente all’universo cinematografico Marvel denominata *Avengers Campus*. Al suo interno gli ospiti hanno la sensazione di trovarsi all’interno di un centro d’addestramento, dove loro stessi possono diventare eroi. Qui inoltre possono incontrare i loro personaggi preferiti, con incontri ravvicinati con alcuni degli Avengers come Iron Man e Black Panther.¹²³

I casi analizzati nella tesi sono solo una piccola parte del fenomeno. Non posso non menzionare, infatti, altri celebri parchi dedicati al mondo del cinema: gli Universal Studios ad Hollywood, di proprietà della Universal Pictures, inaugurato nel 1966 e seguito poi da Universal Studios Florida a Orlando aperto nel 1990; Parque Warner a

¹²³ Alessandra De Tommasin, *La nuova area di Disneyland Paris dedicata agli Avengers*, 20 luglio 2022; <https://www.wired.it/gallery/avengers-campus-disneyland-paris/>

Madrid, dedicato ai film della Warner Bros e inaugurato nel 2002.¹²⁴; Movie Park Germany a Bottrop (unico parco al mondo a offrire una montagna russa a tema Star Trek¹²⁵).

In Italia, oltre a Movieland, è possibile visitare Cinecittà World a Roma. Le 7 aree a tema, contenenti oltre 20 set originali, sono ispirate a diversi generi cinematografici: *Cinecittà*, con il richiamo alla tradizione della Hollywood sul Tevere, l'Antica Roma, Spaceland, ispirato ai film di fantascienza e sci-fi, il Far West, sede e set di molti spaghetti western, Adventureland, dove dominano le attrazioni a tema avventura e il Regno del Ghiaccio, il primo snow park al coperto d'Italia.¹²⁶

Cinema e parchi tematici sono in grado di immergere lo spettatore/visitatore in un mondo diverso, fermare il tempo e stimolare la fantasia. Ed è forse questo parallelismo comune a rappresentare il punto di forza che permette la crescente collaborazione tra le due industrie.

¹²⁴ <https://www.parquewarner.com/en/informacion-relevante/antes-de-tu-visita/sobre-el-parque>

¹²⁵ <https://www.movieparkgermany.de/en/plane-deinen-besuch/wichtige-informationen/ueber-den-park>

¹²⁶ <https://www.cinecittaworld.it/it/info/chi-siamo>

BIBLIOGRAFIA

- Beeton Sue, *Film-induced Tourism*, Channel View Publications, 2005
- Carbé Emmanuela, *L'unico viaggio che ho fatto – Storia di Gardaland e di quello che è successo dopo*
- De Fornari Oreste, *Walt Disney*, Milano, Il castoro cinema; 1995
- Eliot Marc, *Il principe nero di Hollywood*, Bergamo, Bompiani, 1994
- Finch Christopher, *L'arte di Walt Disney da Mickey Mouse ai Magic Kingdoms*, Rizzoli, 2001
- Flores Russel D., *Seen, un-seen Disneyland: what you see at Disneyland, but never really see*, St. George, UT: Synergy-Books Pub., 2012
- Nichols Chris, *Walt Disney's Disneyland*, Taschen America, 2018
- Ndalianis Angela, *Being inside the movie: 1990s Theme Park ride films and immersive film experiences*, contenuto in *The Velvet Light trap*, 2019
- Platt Richard, *Pirates of the Caribbean visual guide*, New York: Dorling Kindersley Pub., 2006
- Provenzano C. Roberto, *Al cinema con la valigia – i film di viaggio e il cine turismo*, Francoangeli, 2007
- Smothers Carricker Marcy, *Walt's Disneyland – A walk in the park with Walt Disney*, Disney Editions, 2021
- Surreal Jason, *The Haunted Mansion– From the Magic Kindom to the Movies*; Disney Edition, 2003
- Tauber Giorgio, *Io e I miei parchi (il viaggio di una vita)*, Biografie Bonaccorso, 2020
- The Imagineers, *Walt Disney Imagineering: A. behind the dreams look at making more magic real*, Disney Edition, 2010
- Veness Susan, *The hidden magic of Walt Disney World: over 600 secrets of the Magic Kingdom, Epcot, Disney's Hollywood Studios, and Animal Kingdom*, Avon, MA: Adams Media, 2013

FILMOGRAFIA

- *20/20: The most magical story on earth: 50 years of Walt Disney World*, Dave Hoffman, 2021
- *Dietro le quinte dei parchi Disney: The Imagineering Story*, 2019
- *I segreti delle attrazioni Disney*, 2021
- *Jumanji*, Joe Johnston, 1995
- *Jumanji: Benvenuti nella giungla*, Jake Kasdan, 2017
- *Jumanji: The Next Level*, Jake Kasdan, 2019
- *Jungle cruise*, Jaume Collet-Serra, 2021
- *La casa dei fantasmi*, Rob Minkoff, 2003
- *Pirati dei caraibi – La maledizione della prima luna*, Gore Verbinski, 2003
- *Pirati dei Caraibi – La maledizione del forziere fantasma*, Gore Verbinski, 2006
- *Pirati dei Caraibi – Ai confini del mondo*, Gore Verbinski, 2007
- *Pirati dei Caraibi – Oltre i confini del mondo*, Rob Marshall, 2011
- *Pirati dei Caraibi – La vendetta di Salazar*, Joachim Ronning e Espen Sandberg, 2017

SITOGRAFIA

- Bressan Marco, *Dark Ride: l'anima del parco a tema*, 25 gennaio 2006; <https://www.parksmania.it/articoli-tecnici/dark-ride-lanima-del-parco-a-tema/>
- Bressan Marco *La Valle dei Re: la prima incredibile attrazione di Gardaland*, 29 ottobre 2015 <https://www.parksmania.it/articoli-tecnici/la-valle-dei-re-la-prima-incredibile-attrazione-di-gardaland/>
- Canevaworld – *Movieland Park*; <https://www.parksmania.it/parchi/movieland-park-parco-studios/>
- Cinecittà World, <https://www.cinecittaworld.it/it/info/chi-siamo>
- Coles Sasha, *The Haunted Mansion: Gore, Ghost and the Greek Revival*, <https://enchantedarchives.com/hauntedmansion>

- Crisanti Maurizio, *Gli scenografi dei parchi: Ozlab e Funnyland*, 20 dicembre 2006; <https://www.parksmania.it/articoli-tecnici/gli-scenografi-dei-parchi-ozlab-e-funnyland/>
- Diabolik Invertigo- La storia;
<https://www.parchidivertimentopoint.com/post/diabolik-invertigo-la-storia>
- Disney Food Blog, <https://www.disneyfoodblog.com/rise-of-the-resistance/>
- *Doom Buggy, The Haunted Mansion Fandom*,
https://hauntedmansion.fandom.com/wiki/Doom_Buggy
- EfremAdventure, *Movieland novità 2021 in anteprima esclusiva*;
<https://www.youtube.com/watch?v=fms6QKeuYFw>
- Fox Caroline, *Pirates of the Caribbean: every movie scene taken from the Disney ride*, 18 ottobre 2020; <https://screenrant.com/pirates-caribbean-movies-disneyland-ride-scenes-copy/>
- Frees Paul, *The Haunted Mansion Wiki*
https://hauntedmansion.fandom.com/wiki/Paul_Frees
- Frost John, *Danny Elfman on having his music a part of Haunted Mansion Holiday*, 29 settembre 2014; <https://thedisneyblog.com/2014/09/29/danny-elfman-on-having-his-music-a-part-of-haunted-mansion-holiday/>
- Gabetti Francesca, *Breve storia dei parchi divertimento*, 19 gennaio 2002;
<https://www.parksmania.it/articoli-tecnici/breve-storia-dei-parchi-tema/>
- Gardaland; <https://www.italiaparchi.it/parchi-divertimento/gardaland.aspx>
- *Gardaland con la Sony Pictures, annunciata la nuova attrazione di “Jumanji”*, 28 settembre 2021; https://www.affaritaliani.it/economia/notizie-aziende/gardaland-con-la-sony-pictures-annunciata-la-nuova-attrazione-di-jumanji-759604.html?refresh_ce
- *Gardaland, inaugurata oggi l'attrazione a tema “Jumanji”*, 9 aprile 2022;
https://stream24.ilsole24ore.com/video/italia/gardaland-inaugurata-oggi-attrazione-tema-jumanji-/AEzQnRQB?refresh_ce=1
- Gardaland Plus, *Jumanji- The adventure: la nostra recensione e impressioni*, 11 marzo 2022; <https://gardalandplusfan.com/blog-la-nostra-recensione-di-jumanji-the-adventure>

- George Lucas per Entertainment Weekly, Peter Larsen, “D23 EXPO: How Disney’s force is with George Lucas, *Orange County Register*, 14 Agosto 2015, <https://www.ocregister.com/2015/08/14/d23-expo-how-disneys-force-is-with-george-lucas/>
- Giuliano Carlo, *Jungle Cruise 2 è in sviluppo: ecco le nuove idee per il sequel del film Disney*, 2 gennaio 2022; <https://cinema.everyeye.it/notizie/jungle-cruise-2-sviluppo-nuove-idee-sequel-film-disney-561743.html>
- Haunted Mansion Holiday, The Haunted Mansion Fandom, https://hauntedmansion.fandom.com/wiki/Haunted_Mansion_Holiday
- Intervista a Valerio Mazzoli a cura di Sergio Paludetti per Parksmania, in *Tematizzazione e sceografia: modi differenti per vivere o raccontare una storia*, 2022; <https://www.parksmania.it/articoli-tecnici/tematizzazione-e-scenografia-modi-differenti-per-vivere-o-raccontare-una-storia/>,
- Jumanji – The labyrinth; <https://www.gardaland.it/jumanji-the-labyrinth/>
- Kung Fu Academy; <https://www.gardalandplusfan.com/kung-fu-panda-academy>
- *La casa dei fantasmi* in Wikipedia, [https://it.wikipedia.org/wiki/La_casa_dei_fantasmi_\(film_2003\)](https://it.wikipedia.org/wiki/La_casa_dei_fantasmi_(film_2003))
- Lussiana Fabrizio, *Gardaland: il nuovo spot di “Ice Age 4D”*, 23 marzo 2021; <https://www.parksmania.it/2012/03/23/gardaland-il-nuovo-spot-di-ice-age-4d/>
- Marino Vincenzo, *Dentro il mondo dei sosia professionisti italiani*, <https://www.vice.com/it/article/jmywn4/dentro-il-mondo-dei-sosia-professionisti-italiani-macro-402>
- Movie Park, <https://www.movieparkgermany.de/en/plane-deinen-besuch/wichtige-informationen/ueber-den-park>
- Noto Davide, *Gardaland novità 2020*, 3 dicembre 2019; <https://www.parksandfun.com/gardaland-novita-2020/>
- Parque Warner, <https://www.parquewarner.com/en/informacion-relevante/antes-de-tu-visita/sobre-el-parque>
- Parksmania, Caneva- Movieland Park, <https://www.parksmania.it/parchi/movieland-park-parco-studios/>
- Parksmania Awards 2020; <https://www.parksmania.it/parksmania-awards/parksmania-awards-2020/>

- Pedretti Martina, *Haunted Mansion film 2023: uscita, cast, trama e streaming*, 10 settembre 2022; <https://www.daninseries.it/haunted-mansion-film-2023-uscita-cast-trama-streaming/> (ultima consultazione 31/12/2022)
- Pirates of the Caribbean (ride);
[https://pirates.fandom.com/wiki/Pirates_of_the_Caribbean_\(ride\)](https://pirates.fandom.com/wiki/Pirates_of_the_Caribbean_(ride))
- Redazione Parksmania.it, *Movieland: lo Spazio e la Mitologia greca sono i nuovi temi su cui punta il parco del cinema per il 2020*;
<https://www.parksmania.it/2020/03/06/movieland-dal-9-aprile-lo-spazio-e-la-mitologia-greca-sono-i-nuovi-temi-su-cui-punta-il-parco-del-cinema/>
- Pelucchi Cesare, *Gardaland: nascita e successo di un parco*, 10 agosto 2001;
<https://www.parksmania.it/articoli-tecnici/gardaland-nascita-e-successo-di-un-parco/>
- Redazione Wall Street Italia, *Gardaland passa a Merlin Entertainments*, 14 novembre 2006; <https://www.wallstreetitalia.com/gardaland-passa-a-merlin-entertainments/>
- Redazione Daily, *Gardaland e Warner Bros: insieme per “San Andreas – 4D”*;
<https://daily.veronanetwork.it/territorio/gardaland-warner-bros-insieme-san-andreas-4d/>
- Soundtrack, *Haunted Mansion Holiday* in Wikipedia
https://en.wikipedia.org/wiki/Haunted_Mansion_Holiday#Soundtrack
- Stoppele Luca, *Nuova Attrazione e tante novità: la stagione 2022 di Gardaland è pronta a partire*, 21 marzo 2022;
<https://www.veronasera.it/economia/gardaland-stagione-apertura-21-marzo-2022.html>