



# UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI PADOVA

DIPARTIMENTO DI  
BENI CULTURALI: ARCHEOLOGIA, STORIA DELL'ARTE,  
DEL CINEMA E DELLA MUSICA  
CORSO DI LAUREA MAGISTRALE  
IN  
SCIENZE DELLO SPETTACOLO E PRODUZIONE  
MULTIMEDIALE

---

TESI DI LAUREA MAGISTRALE  
IN  
DESIGN THINKING PER I VIDEOGIOCHI

## KINGDOM HEARTS UN VIAGGIO ATTRAVERSO L'UNIVERSO TRANSMEDIALE DEL REGNO DEI CUORI

RELATORE: Chiar.mo prof. Matteo GENOVESI

LAUREANDA: Mirjam ALO'  
MATRICOLA: 2052069

---

ANNO ACCADEMICO 2022/2023



“If YOU can DREAM it, YOU can DO it!”

*Walt Disney*



# ABSTRACT

Quello di *transmedia storytelling* è un concetto complesso secondo il quale più testi, dipanati su più media, convergono insieme in un'unica trama molto più articolata. Gli universi narrativi vengono, così, sfruttati in tutte le loro sfaccettature, ogni frammento dello *storyworld* affidato ad un particolare medium al fine di regalare al pubblico un'esperienza che sia il più completa e soddisfacente possibile.

Esistono numerosi esempi di narrazione transmediale che evidenziano come ogni settore possa trarre vantaggio da questo tipo di comunicazione.

In questa tesi, partendo da una ricerca su cosa sia la transmedialità e le sue applicazioni, il *focus* passerà poi, gradualmente, al particolare caso di studio di *Kingdom Hearts*, un serie videoludica della Square Enix, sviluppatosi dalla fortunata collisione e collaborazione dei differenti mondi narrativi delle fiabe Disney e dell'universo di *Final Fantasy*, per poi espandersi ulteriormente verso altri settori.

Ciò che resta da chiedersi è: *Kingdom Hearts* è una svolta nel panorama del *transmedia storytelling* o rappresenta solamente un fortuito caso fortunato?



## Sommario

<b>INTRODUZIONE. UN VIAGGIO ATTRAVERSO L'UNIVERSO TRANSMEDIALE DEL REGNO DEI CUORI ....</b>	<b>11</b>
<b>CAPITOLO 1. IN VIAGGIO TRA I MEDIA .....</b>	<b>15</b>
1.1 L'ERA DELLA CONVERGENZA MEDIATICA .....	15
1.1.1 <i>Una questione di economia...affettiva</i> .....	17
1.1.1.1 <i>Un piccolo focus. Il capitale emozionale</i> .....	17
1.1.1.2 <i>Brand community e lovemarks</i> .....	19
1.1.2 <i>Serialità a ponte</i> .....	21
1.1.2.1 <i>Il caso di The Matrix</i> .....	21
1.1.2.2 <i>Un piccolo focus. Le cut-scenes</i> .....	23
1.2 RACCONTARE UNA STORIA .....	25
1.2.1 <i>Il viaggio dell'eroe</i> .....	25
1.2.1.1 <i>Le tappe del viaggio</i> .....	25
1.2.1.2 <i>Il viaggio dell'eroe cross-mediale</i> .....	27
1.2.2 <i>I personaggi</i> .....	28
1.2.2.1 <i>Gli archetipi</i> .....	29
1.2.2.2 <i>Il protagonista archetipale dei racconti cross-mediali</i> .....	31
1.2.3 <i>Le nuove narrazioni cross-mediali</i> .....	32
1.2.3.1 <i>Una narrazione specifica: il racconto videoludico</i> .....	34
1.3 GLI ECOSISTEMI NARRATIVI .....	37
1.3.1 <i>Il valore dell'esperienza</i> .....	37
1.3.2 <i>Le funzioni di un ecosistema</i> .....	38
1.3.2.1 <i>Funzioni parallele</i> .....	39
1.3.2.2 <i>Funzioni trasversali</i> .....	39
<b>CAPITOLO 2. INCONTRO FRA TITATNI .....</b>	<b>41</b>
2.1 CANTASTORIE. LE STORIE NARRATE .....	42
2.1.1 <i>La nascita di un Mago</i> .....	42
2.1.2 <i>L'età dell'oro</i> .....	42
2.1.2.1 <i>Biancaneve e i sette nani</i> .....	43
2.1.2.1.1 <i>La trama</i> .....	44
2.1.3 <i>L'America ride</i> .....	45
2.1.3.1 <i>Le dodici regole</i> .....	45
2.1.3.2 <i>Nuovi progetti</i> .....	46
2.1.3.3 <i>Pinocchio</i> .....	47
2.1.3.3.1 <i>La trama</i> .....	47

2.1.4	<i>Anni di dura realtà</i>	48
2.1.4.1	<i>Cenerentola</i>	48
2.1.4.1.1	<i>La trama</i>	48
2.1.4.2	<i>Alice nel Paese delle Meraviglie</i>	49
2.1.4.2.1	<i>La trama</i>	50
2.1.4.3	<i>Le avventure di Peter Pan</i>	51
2.1.4.3.1	<i>La trama</i>	51
2.1.5	<i>La vita è una fiaba</i>	52
2.1.5.1	<i>La Bella Addormentata nel bosco</i>	52
2.1.5.1.1	<i>La trama</i>	52
2.1.5.2	<i>Le avventure di Winnie the Pooh</i>	54
2.1.5.2.1	<i>La trama</i>	55
2.1.6	<i>Rinascimento. Il dopo Walt</i>	56
2.1.6.1	<i>La Sirenetta</i>	56
2.1.6.1.1	<i>La trama</i>	56
2.1.6.2	<i>La Bella e la Bestia</i>	57
2.1.6.2.1	<i>La trama</i>	57
2.1.6.3	<i>Aladdin</i>	58
2.1.6.3.1	<i>La trama</i>	58
2.1.6.4	<i>Nightmare Before Christmas</i>	59
2.1.6.4.1	<i>La trama</i>	60
2.1.6.5	<i>Il re leone</i>	60
2.1.6.5.1	<i>La trama</i>	61
2.1.7	<i>Tempo di innovazioni e nuovi cambiamenti</i>	62
2.1.7.1	<i>Hercules</i>	62
2.1.7.1.1	<i>La trama</i>	62
2.1.7.2	<i>Mulan</i>	63
2.1.7.2.1	<i>La trama</i>	64
2.1.7.3	<i>Tarzan</i>	64
2.1.7.3.1	<i>La trama</i>	65
2.1.8	<i>La multinazionale dell'intrattenimento</i>	65
2.2	<b>CANTASTORIE. LE STORIE GIOCATE</b>	66
2.2.1	<i>Gli albori del videogioco</i>	66
2.2.2	<i>Il colosso nipponico dell'intrattenimento</i>	68
2.2.2.1	<i>Un piccolo focus. L'uomo dietro la Fantasia Finale</i>	68
2.2.2.2	<i>L'inizio della fantasia</i>	70
2.2.2.3	<i>Final Fantasy VI</i>	70
2.2.2.3.1	<i>La trama</i>	70



2.2.2.3.2 <i>Il gameplay</i> .....	71
2.2.2.3.3 <i>La colonna sonora</i> .....	71
2.2.2.4 <i>La rottura con Nintendo</i> .....	72
2.2.2.5 <i>Final Fantasy VII</i> .....	73
2.2.2.5.1 <i>La trama</i> .....	74
2.2.2.5.2 <i>Il gameplay</i> .....	74
2.2.2.5.3 <i>La colonna sonora</i> .....	74
2.2.2.5.4 <i>La fortuna</i> .....	76
2.2.2.6 <i>L'era di PlayStation</i> .....	76
2.2.2.7 <i>Final Fantasy VIII</i> .....	77
2.2.2.7.1 <i>La trama</i> .....	77
2.2.2.7.2 <i>Il gameplay</i> .....	77
2.2.2.7.3 <i>La colonna sonora</i> .....	78
2.2.2.8 <i>Final Fantasy IX</i> .....	78
2.2.2.8.1 <i>La trama</i> .....	78
2.2.2.8.2 <i>Il gameplay</i> .....	79
2.2.2.8.3 <i>La colonna sonora</i> .....	80
2.2.2.9 <i>Verso PlayStation 2</i> .....	80
2.2.2.10 <i>Final Fantasy X</i> .....	80
2.2.2.10.1 <i>La trama</i> .....	80
2.2.2.10.2 <i>Il gameplay</i> .....	81
2.2.2.10.3 <i>La colonna sonora</i> .....	81
2.2.2.11 <i>Final Fantasy X-2</i> .....	82
2.2.2.11.1 <i>La trama</i> .....	82
2.2.2.11.2 <i>Il gameplay</i> .....	83
2.2.2.11.3 <i>La colonna sonora</i> .....	83
2.2.2.12 <i>Final Fantasy: i creatori</i> .....	84
2.2.2.12.1 <i>I director</i> .....	84
2.2.2.12.2 <i>Il musicista</i> .....	85
2.2.2.12.3 <i>I character artist</i> .....	85
2.2.2.13 <i>La fusione con Enix</i> .....	86
<b>CAPITOLO 3. IL REGNO DEI CUORI</b> .....	<b>87</b>
3.1 <i>L'IDEA PRENDE FORMA</i> .....	88
3.1.1 <i>Sviluppo</i> .....	88
3.1.2 <i>Promozione</i> .....	88
3.2 <i>IL TEAM DI PRODUZIONE</i> .....	89
3.2.2 <i>Le figure dello staff</i> .....	89
3.3 <i>KINGDOM HEARTS. IL VIDEOGIOCO</i> .....	96

3.3.1 Una panoramica della storia.....	96
3.3.2 L'ambientazione .....	100
3.3.3 La modalità di gioco.....	102
3.3.3.1 La Gummiship.....	107
3.3.4 La musica .....	107
3.3.5 La risposta del pubblico.....	108
3.3.6 Gli altri giochi della serie.....	108
3.3.7 Il rapporto con gli altri media.....	109
<b>CONCLUSIONE. IL FORTUNATO CASO DI KINGDOM HEARTS .....</b>	<b>111</b>
<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>115</b>
<b>ARTICOLI.....</b>	<b>117</b>
<b>TESI .....</b>	<b>118</b>
<b>SITOGRAFIA .....</b>	<b>119</b>
<b>LUDOGRAFIA .....</b>	<b>119</b>
<b>FILMOGRAFIA .....</b>	<b>121</b>

# INTRODUZIONE

Un viaggio attraverso l'universo transmediale del Regno dei Cuori

L'arte dello *storytelling*, ovvero l'arte di "raccontare delle storie", è oggi sempre più diffusa, soprattutto nei settori della comunicazione e dell'intrattenimento. Quello di *transmedia storytelling*, ad essa collegato, è un concetto complesso secondo il quale più testi, dipanati su più media, convergono insieme in un'unica trama molto più articolata, con l'obiettivo di creare un'esperienza di intrattenimento omogenea e coordinata (Jenkins, 2006).

Non si tratta, quindi, di ripetere il racconto principale su un altro medium, ma di sviscerare e sviluppare la storia di partenza su più piattaforme, catturando così anche diverse tipologie di spettatori. Il rapporto tra testo di origine e testo derivato è così biunivoco: il testo di origine necessita di altri testi e allo stesso tempo può essere usufruito anche da solo e viceversa.

Inoltre, sebbene i vari media siano indipendenti fra loro, forniscono all'utente un'esperienza a 360° gradi, poiché la storia è caratterizzata da un'*espansione trasversale* e non *verticale*. Nel primo caso, infatti, si parla di sviluppare molteplici storie e punti di vista situati nello stesso scenario narrativo. Nel secondo caso, invece, la storia viene semplicemente traslata, ad esempio, dal fumetto al cinema.

La tendenza a usare film, fumetti e videogiochi in un sistema integrato (il cosiddetto *media mix*), nasce in Giappone negli anni Settanta del Novecento. Ad essa seguono una serie di cambiamenti tecnologici, economici e sociali che hanno un importante effetto sull'industria culturale dei media. Diverse conglomerate (Sony, General Electric, Disney, etc.) uniscono la *produzione culturale* (cinema, narrativa, musica) e la *produzione mediatica* (giornali, TV, radio).

Tale convergenza produce narrazioni in grado di attirare ed entusiasmare pubblici eterogenei e garantisce ai propri fruitori la possibilità di approfondire nuovi sviluppi del racconto in luoghi e tempi diversi.

In questa tesi, in particolare, verrà preso in considerazione il caso di studio di *Kingdom Hearts*, una fortunata serie videoludica della Square Enix, sviluppatosi da

una narrazione transmediale che ha visto la collisione e collaborazione di mondi narrativi differenti, quelli dei film d'animazione Disney e quelli della celeberrima serie videoludica di *Final Fantasy*, per poi espandersi ulteriormente verso altri settori.

Lo studio si svilupperà in tre capitoli complessivi. In particolare,

1. nel primo capitolo, viene analizzato il concetto di *transmedia storytelling* e la sua storia, attraverso la presentazione dei principali contributi teorici. Si parlerà dunque di cosa significhi costruire una storia, delle emozioni che questa è in grado di suscitare e, di conseguenza, la risposta del pubblico, il quale si trova in un costante dialogo con i produttori. Inoltre, facendo anche riferimento a casi specifici, si porrà l'attenzione sul modo in cui queste storie vengano raccontate e sparse tra i vari media nell'attuale presente tecnologico.
2. Nel secondo capitolo, invece, si porrà l'accento su come il rapporto tra i videogiochi e gli altri media audiovisivi si sia fatto nel tempo sempre più stretto, tanto da portarli pian piano alla convergenza in uno scambio costruttivo e bidirezionale che ha permesso di affinare le loro peculiari capacità, in particolare il saper fare emozionare ed il saper coinvolgere a tal punto i fruitori tanto da trasportarli in un mondo altro. Ed è proprio sulla base di queste premesse che, all'interno del capitolo, saranno analizzati con estrema minuziosità i "giganti", Square Enix e Disney Interactive, la cui partnership ha portato alla nascita di una delle serie più fortunate ed amate, appunto quella di *Kingdom Hearts*. Verranno analizzati, inoltre, quegli specifici film d'animazione e videogiochi che, in particolare, hanno converso e si sono amalgamati rendendo la saga videoludica in esame, insieme agli elementi originali, un grande successo.

3. Infine, nel terzo ed ultimo capitolo, si analizzerà nello specifico il caso di *Kingdom Hearts*. Tuttavia, poiché la saga di *Kingdom Hearts* è ancora in corso d'opera e conta numerosi titoli, si è preferito focalizzare l'attenzione sul capostipite della serie, il videogioco del 2001. All'interno del testo saranno presi in analisi il contesto in cui il videogioco è nato e il suo team di produzione, sarà presentata la storia alla base, analizzati il *gameplay* e il contributo audio, nonché presa in considerazione la risposta del pubblico. Inoltre, sarà fatta una rapida panoramica sugli altri giochi della serie e mostrata la sua fortunata espansione verso altri media.

Alla fine dell'elaborato, sulla base dell'analisi svolta all'intero dei vari capitoli, si cercherà di capire se *Kingdom Hearts* rappresenti davvero un punto di svolta per la narrazione transmediale, oppure se vada considerato più semplicemente come un riuscito caso isolato.



# IN VIAGGIO TRA I MEDIA

Fare *transmedia storytelling* significa raccontare storie distribuite su più mezzi di comunicazione, simultaneamente o in tempi diversi, attraverso la condivisione di frammenti di racconti da parte dei creatori, con l'obiettivo principale di spingere gli utenti del pubblico a navigare tra media differenti per ricercare maggiori informazioni narrative possibili e spingendoli, talvolta, ad essere parte integrante del processo creativo e non semplici soggetti passivi.

I contenuti creati devono essere in grado di rispettare e valorizzare le caratteristiche tecnologiche e di linguaggio di ciascun medium di cui si avvalgono, rendendo accessibili i prodotti sulle varie piattaforme senza che questi provochino interferenze nella gestione del racconto e facendo sì che i vari tasselli raccontino storie diverse, ma contemporaneamente siano in grado di scavare un unico tema in modo tale da creare un universo immaginario coerente, facendo sì, come sostiene Jenkins, che i contenuti convergano nonostante i media divergano (Jenkins, 2006).

La prima attestazione della definizione di transmedia risale al 1991 quando Marsha Kinder parlò di "commercial transmedia supersystem" riferendosi a progetti editoriali di importanti franchise mondiali distribuiti su più media (Kinder, 1991). Nel 2003, poi, Henry Jenkins riprende la definizione del termine, mettendo in evidenza alcune differenze sostanziali che si stavano affermando nelle narrazioni distribuite su più media in giro per il mondo (Jenkins, 2003).

## ***1.1 L'era della convergenza mediatica***

Oggi, la rapidità con la quale le nuove tecnologie di comunicazione nascono, mutano e si mescolano è impressionante. Dunque, la collisione tra diversi media, vecchi e nuovi, appare più un bisogno culturale che una scelta tecnologica. I contenuti della comunicazione vengono declinati in ogni format per

potersi spostare da un mezzo all'altro e ricevere una distribuzione sempre più capillare e pervasiva: ogni idea è, di fatto, capace di molte facce e, quindi, capace di attirare su di sé strumenti diversi e attraversarli tutti.

La convergenza rappresenta un cambiamento culturale, dal momento che i consumatori sono stimolati a ricercare nuove informazioni e ad attivare connessioni tra contenuti mediatici differenti.

Nel mondo della convergenza mediatica, ogni storia accattivante viene raccontata, ogni marchio venduto e ogni consumatore corteggiato attraverso molteplici piattaforme mediatiche, stimolato a ricercare le nuove informazioni e ad attivare connessioni tra le stesse in maniera attiva e partecipativa. Il consumo si trasforma così in un processo collettivo secondo il quale nessuno sa tutto, ma ognuno conosce qualcosa e l'unione delle conoscenze e capacità individuali può portare all'unificazione dei singoli pezzi, poiché, come sostiene Lèvy, il mondo è un'unica "comunità del sapere" in cui ognuno è chiamato a partecipare e condividere quel che sa in maniera democratica (Lèvy, 1994).

Ed è proprio attraverso le lenti della convergenza che le società dei vecchi e dei nuovi media cercano di re-immaginare il futuro dell'industria dell'intrattenimento. Se il paradigma della rivoluzione digitale dava per scontato che i nuovi media avrebbero spiazzato i vecchi, quello della convergenza suppone che entrambi interagiranno in modi ancora complessi.

La convergenza non significa la definitiva stabilità o unità. Essa opera come una forza di unificazione costante ma sempre in dinamica tensione con il cambiamento. Non esiste una legge immutabile di crescita della convergenza, il processo di cambiamento è più complesso.

La convergenza è un processo, non un punto di arrivo, non è qualcosa che accadrà un giorno, quando avremo più banda larga o quando capiremo correttamente la configurazione degli strumenti. Che siamo pronti o no, stiamo già vivendo in una cultura della convergenza.

La narrazione transmediale è l'arte della creazione di mondi, per esperire pienamente ogni universo narrativo, i consumatori devono assumere un ruolo di



cacciatori e di pazienti collezionisti, inseguendo frammenti di storia attraverso i vari canali mediatici, confrontando le loro osservazioni nei gruppi di discussione online e collaborando per assicurare che chiunque investa tempo e fatica sarà ripagato da un'esperienza di intrattenimento più intensa.

L'era della convergenza dei media rende possibili modalità di ricezione comuni, invece che individualistiche.

È la capacità della comunità virtuale di far leva sulla competenza combinata dei loro membri, quello che non possiamo sapere o fare da soli, possiamo essere in grado di farlo collettivamente.

### *1.1.1 Una questione di economia...affettiva*

Inoltre, importante fattore da tenere in considerazione è l'economia affettiva, nuova concezione del marketing in via di diffusione nel mondo dei media, che interpreta la componente emozionale nelle scelte di consumo come una forza motrice che determina ciò che guardiamo e che acquistiamo.

#### *1.1.1.1 Un piccolo focus. Il capitale emozionale*

Un altro aspetto indagato in *Cultura convergente* da Jenkins è, appunto, quello del cosiddetto capitale emozionale, sul quale si investe nell'attuale mediascape dominato dall'economia affettiva: l'idea fondamentale, illustrata attraverso l'esempio del franchise di American Idol, è che il marketing oggi debba tener conto di quell'importante forza motrice nelle scelte di consumo che è la componente emozionale. Un pubblico affezionato è un pubblico più attento della media e dunque ha maggior valore per gli sponsor.

In maniera più generale, la teoria di economia affettiva viene ripresa dalle teorie di marketing esperienziale, di cui l'approccio più autorevole è sicuramente quello elaborato da Bernd Schmitt, secondo il quale è necessario definire il sistema d'offerta di un'impresa a partire dall'esperienza del cliente.

La *customer experience*, in particolare, può essere costruita sulla base di cinque dimensioni: *sense* (esperienze legate alla percezione sensoriale), *feel* (esperienze

che suscitano sentimenti ed emozioni), *think* (esperienze che coinvolgono i processi cognitivi di apprendimento), *act* (esperienze che spronano il consumatore ad agire, ad assumere determinati comportamenti e stili di vita), *relate* (esperienze derivanti da interazioni e relazioni sociali).

L'attenzione è dunque rivolta a tutte le componenti che costituiscono l'esperienza di consumo del cliente, nell'intento di creare una positiva interazione con il consumatore. Si cerca così di stabilire una sorta di empatia tra l'azienda e il cliente per favorire il coinvolgimento emozionale del consumatore e la sua differenziazione percepita durante il processo di consumo. Il consumatore, infatti, percepisce in maniera diversa il prodotto o brand, attribuendogli sulla base del vissuto personale, un valore superiore rispetto a quello attribuito alle alternative proposte dalla concorrenza.

L'individuo appare, dunque, come un soggetto la cui azione è fortemente segnata dalla sfera affettiva ed emotiva, che coesistono e lasciano poco spazio alla razionalità cognitiva, ed esalta, quindi, la dimensione simbolica dei prodotti.

I consumatori sono visti più come *feelers* che come *thinkers*, che effettuano acquisti in base a sensazioni, emozioni ed immagini che questi possono generare.

Il saggio prosegue prendendo in esame un fenomeno caratteristico dell'ultimo decennio, quello della narrazione transmediale, essenziale espressione dell'era della convergenza. Caratterizzata da una disseminazione del senso e dalla possibilità di approfondimento dell'esperienza attraverso innumerevoli media, da un lato la narrazione transmediale corre sistematicamente il rischio di alienarsi quei settori di pubblico abituati a esperienze medialità tradizionali, lineari, meno impegnative, dall'altro catalizza l'epistemofilia e la volontà di co-creazione dello spettatore appassionato.

### 1.1.1.2 Brand community e lovemarks

L'economia affettiva costituisce, dunque, un tentativo di allineamento alle ricerche svolte negli ultimi decenni dai cultural studies sulle comunità di fan<sup>1</sup>, così come di comprendere le pratiche di fruizione dei consumatori del prodotto di intrattenimento.

I cultural studies analizzavano il consumo mediatico dal punto di vista dei fan, articolando desideri e fantasie che non erano pienamente soddisfatti dal sistema attuale dei media; le nuove teorie di marketing cercano invece di plasmare quei desideri per orientare le scelte di consumo. I nuovi modelli di marketing cercano così di estendere gli investimenti intellettuali, sociali ed emozionali dei consumatori, con l'obiettivo finale di formarli e tradurli in pratiche di consumo.

Gli uomini di marketing cercano, quindi, di costruire la reputazione del brand non più facendo leva sulle transazioni individuali ma attraverso la somma di interazioni con il cliente, un processo che si estende nel tempo e che si attua attraverso molti punti di contatto con media diversi. A tal proposito, alcuni esperti in strategie di marketing sostengono che costruire una "brand community" impregnata sia il modo più sicuro di assicurare la fedeltà dei consumatori e di consentire al marchio, tramite la pubblicità occulta, di intercettare alcune delle sostanze affettive intrinseche alla qualità dell'intrattenimento.

Ciò che diventa essenziale per il brand non è più la transazione individuale ma la somma delle interazioni con il cliente stesso in modo da creare una relazione a lungo termine tanto da fidelizzare il cliente a scegliere sempre una determinata marca.

L'esperienza di fruizione non deve però rimanere vincolata a una singola piattaforma mediatica, ma estendersi su un numero maggiore di medium, in modo da creare un'esperienza multisensoriale in grado di coinvolgere il consumatore a

---

<sup>1</sup> La figura prototipo del *FAN* è quella di uno spettatore ideale attivo, esemplare e rappresentativo, che interagisce anche in maniera imprevedibile, e rappresenta il comportamento di molti spettatori in carne ed ossa, proprio come lui.

360°, ed è proprio seguendo questa logica che molti brand, come per esempio “Coca Cola”, si propone da anni sempre più come industria dell'intrattenimento, oltre che come produttore di bibite, sponsorizzando eventi sportivi, concerti, programmi tv e attraverso un cliccatissimo sito web.

Il futuro dei rapporti con i consumatori verte ormai principalmente su alcuni brand, i cosiddetti *lovemarks*, ovvero tutti quei brand che hanno provocato un tale investimento emotivo nei confronti del pubblico da poter chiedere loro la fedeltà oltre la ragione. Per queste aziende le emozioni sono una fonte inesauribile, sono sempre lì in attesa di essere raggiunte da nuove idee e stimoli.

Sicuramente, le comunità di fan e di brand hanno la possibilità di alterare l'agire delle grandi aziende in modo significativo e, d'altra parte, l'esperienza emozionale non deve rimanere circoscritta all'interno di una singola piattaforma mediatica, ma dovrebbe estendersi sul maggior numero di media cosicché il pubblico venga spinto continuamente ad interagire con diversi contenuti in funzione del marchio che vi è associato.

La fedeltà al brand è il santo Graal dell'economia affettiva e che si rifà a quella che gli economisti, in particolare gli esperti di marketing, chiamano la “regola 80/20”<sup>2</sup>: per molti prodotti di consumo, l'80% degli acquisti è effettuato dal 20% dei consumatori. Mantenere il legame con quel 20% garantisce la stabilità del mercato e permette all'impresa di adottare una serie di altri approcci per corteggiare quelli che rappresentano l'altro 80% degli acquisti.

Tutt'altro che marginali, i fan, quel famoso 20%, hanno un ruolo centrale nella danza di corteggiamento tra consumatori e marketing dal momento che quest'ultimo è un processo interattivo e collaborativo in cui l'uomo di marketing

---

<sup>2</sup> Per comprendere appieno il Marketing 80/20, è importante conoscere l'origine del principio di Pareto e come si applica al marketing.

Il principio di Pareto prende il nome da Vilfredo Pareto, un economista italiano del XIX secolo, che notò che l'80% delle ricchezze era concentrato nell'20% della popolazione. Questa proporzione si è rivelata sorprendentemente valida anche in molti altri contesti, inclusi i risultati aziendali.

aiuta il consumatore a comprare e il consumatore aiuta l'uomo di marketing a vendere.

Le brand community svolgono importanti funzioni a vantaggio del marchio, come condividerne le informazioni, tramandarne la storia e la cultura, offrire assistenza agli altri utenti. Offrono una struttura sociale alla relazione tra marketing e consumatori. Le comunità esercitano sui membri una pressione perché rimangano fedeli al gruppo o al brand.

### *1.1.2 Serialità a ponte*

Nel modello ideale di narrazione transmediale, ciascun medium coinvolto è chiamato in causa per quello che sa fare meglio. La frammentazione dell'esperienza permette un ancoraggio continuo fra i devices e instaura meccanismi di "serialità a ponte" su piattaforme dissimili. Ogni singolo testo espanso (Carini, 2009), proponendo i suoi contenuti in maniera differente per ciascun medium, diviene così una porta d'ingresso agli universi immaginari attirando così l'attenzione di differenti tipi di consumatori.

Il fenomeno di *The Matrix* è come un esempio di narrazione transmediale ovvero una storia raccontata su diversi media, per la quale ogni singolo testo offre un contributo distinto e importante all'intero complesso narrativo.

#### *1.1.2.1 Il caso di The Matrix*

Nessun franchise cinematografico ha mai chiesto tanto quanto ha fatto *The Matrix* al suo pubblico.

Il film del 1999 ha introdotto gli spettatori in un mondo in cui il confine tra realtà e illusione sfuma costantemente e i corpi umani vengono immagazzinati dalle macchine come fonte d'energia, mentre le menti abitano un mondo di allucinazioni digitali.

Il trailer del film tormentava il pubblico con un'unica domanda: "*Che cos'è The Matrix?*".

*The Matrix* è intrattenimento per l'era della convergenza mediatica. In esso molteplici testi sono integrati in una trama narrativa così complessa da non potersi dipanare attraverso un singolo medium (Jenkins, 2006).

I registi, i fratelli Wachowski, hanno condotto magistralmente il gioco transmediale, facendo uscire il film per stimolare l'interesse e concedendo qualche raro fumetto sul web per i fan più accaniti, lanciando poi l'anteprima animata del secondo episodio e sponsorizzando contemporaneamente l'uscita del videogame *Enter The Matrix* (Shiny Entertainment, 2003), così da sfruttare la potenza della pubblicità promozionale della Warner Bros.

Inoltre, *The Matrix* è anche intrattenimento per l'era dell'intelligenza collettiva in cui la distinzione tra autori e lettori, produttori e spettatori creatori e interpreti si confonde per formare un circuito d'espressione in cui ogni partecipante è impegnato a sostenere l'attività degli altri, realizzando quelli che Lèvy chiama un "attrattore culturale", ovvero un prodotto che unisce fra loro diverse comunità offrendo loro un terreno comune, e un "attivatore culturale", cioè un'opera che stimola attivamente alla sua interpretazione, esplorazione ed elaborazione (Lèvy, 1994).

L'obiettivo dei due registi, dipanando la narrazione attraverso le produzioni cinematografiche, i corti animati, alcuni fumetti scritti da artisti e scrittori cult ed i videogames, era quello di ottenere un insieme inedito ed altamente coinvolgente che si creasse dalla somma delle singole parti. Di fatti, il consumatore che abbia avuto esperienza con i corti animati o i games della serie, affronta un'esperienza filmica diversa rispetto allo spettatore che si limita alla mera visione del prodotto cinematografico.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> In particolare, nell'universo di *The Matrix*, i film della saga rappresentano sempre la base a cui tutte le altre ramificazioni si collegano, ramificazioni che senza la conoscenza pregressa dei film sono difficilmente comprensibili. Per questo motivo, infatti, Jenkins considera *The Matrix* un esempio sicuramente interessante di narrazione transmediale, sebbene non completamente riuscito (Jenkins, 2006).

I fratelli Wachowski hanno dato vita a uno spazio per la sperimentazione di altri artisti e l'esplorazione dei fan. Per realizzarlo, i registi hanno dovuto immaginare per *The Matrix* un mondo così coerente da permettere a ogni opera di costruire una parte riconoscibile del suo universo e allo stesso tempo così flessibile da potersi dotare di diversi stili di rappresentazione.

La narrazione è divenuta sempre più arte della creazione di mondi, dal momento che gli artisti creano ambientazioni affascinanti non completamente esplorabili e non concluse in un unico lavoro o su un singolo medium.

La convergenza tra media rende inevitabile il flusso di contenuti su più piattaforme mediatiche. Nell'era degli effetti digitali e dei giochi grafici ad alta risoluzione, il mondo del gioco somiglia perfettamente a quello del film poiché vengono utilizzate le stesse tecniche e gli stessi elementi digitali.

#### *1.1.2.2 Un piccolo focus. Le cut-scenes*

I videogiochi sempre più spesso raccontano delle storie usando non solo strumenti che gli sono propri, ma avvalendosi anche del linguaggio di media differenti. La loro natura è ibrida in quanto sono testi audiovisivi che racchiudono in se stessi materiali interattivi e non interattivi di tutti i tipi, dalle immagini ai suoni, per passare a testi scritti e simulazioni motorie. Questa complessità li rende unici nel loro genere, ma al tempo stesso simili agli altri media. Il paragone più frequente è, ovviamente, quello con il cinema con il quale condivide la natura multimediale.

I videogiochi e il cinema sono sempre più legati tra loro nei modi espressivi, nella convergenza transmediale e nella rappresentazione estetica. In particolare, le *cut-scenes* – dette anche *cinematics* o *in-game movies* – sono sequenze animate non-interattive che incorniciano, inframezzano o si alternano ai momenti di interazione vera e propria di un videogame (Hancock, 2002). In questi frangenti, l'utente non può esercitare alcun controllo sulla presentazione degli eventi.

In altre parole, una *cut-scene* non è altro che un filmato in cui si sospende l'interazione con il videogiochi per scopi che sono fondamentalmente narrativi e/o

di natura descrittiva. Il gioco, in altre parole, si ferma per raccontare attraverso un inserto audiovisivo, mentre il giocatore si trova passivamente ad assistere a ciò che avviene sullo schermo senza alcuna possibilità di intervento.

Oltre al ruolo tipicamente narrativo, la *cut-scene* svolge un'importante funzione nel fornire senso alle azioni compiute dal giocatore. Pur operando su un piano extra-ludico, il filmato giustifica ciò che sta per avvenire nel gioco, contribuendo alla creazione di un contesto. In secondo luogo, la *cut-scene* ha la capacità di alterare il ritmo di gioco, rappresentando una sorta di punteggiatura e di rituale, all'interno dell'esperienza ludica.

Le *cut-scenes* fanno da *trait d'union* tra videogame e cinema, non solo a livello estetico, ma produttivo (Bittanti, 2008). Molto spesso, la direzione dei *cinematics* viene affidata a professionisti che operano nel settore cinematografico, anziché videoludico, e che le rendono man mano sempre più elaborate anche grazie all'utilizzo della *motion capture*, una tecnologia utilizzata per registrare il movimento di persone ed oggetti e trasferirlo su di un programma al computer al fine di ricreare il fotorealismo in un ambiente virtuale, e della *performance capture*, una tecnologia cinematografica che permette di catturare movimenti ed espressioni facciali di un soggetto reale per poi applicarli ad un personaggio virtuale: per permettere alla realtà di diventare animazione, agli attori viene fatta indossare una particolare tuta di scena che, ricoperta da moltissimi sensori registra e cattura i movimenti e le espressioni facciali eseguite permettendo così la creazione di un'immagine virtuale che riproduca perfettamente i movimenti degli attori.

Nonostante le sue qualità sperimentali e innovative, la narrazione transmediale non è del tutto un'invenzione recente.

Facendo un passo indietro, però, bisognerebbe partire con il capire cosa sia e come venga costruita una storia.



## 1.2 *Raccontare una storia*

Le sei domande sulla narrazione sono domande intorno alle quali chi racconta storie può e deve riflettere per dare efficacia alla narrazione. Raccontare significa dare risposta ad alcuni quesiti, gli stessi su cui si basa il giornalismo anglosassone (*Chi? Dove? Quando? Cosa? Perché?*) a cui se ne aggiunge uno (*Come?*).

### 1.2.1 *Il viaggio dell'eroe*

Chris Volger, sceneggiatore statunitense di Hollywood, durante la ricerca della “ricetta segreta” per una buona storia, si imbatté nel testo *L'eroe dai mille volti* di Joseph Campbell che, poi, integrò con gli studi di Vladimir Propp sulle fiabe russe, fino a concepire una propria teoria che esplicò nel suo libro *Il viaggio dell'eroe*, un modello teorico che definisce la struttura narrativa di un racconto.

Il libro parte dall'assunto che tutte le fiabe presentino, al di là del luogo di origine e della cultura che le ha create, degli elementi comuni, ovvero una stessa struttura che ritrova al suo interno i medesimi personaggi che ricoprono le stesse funzioni in relazione allo svolgimento della storia.

#### 1.2.1.1 *Le tappe del viaggio*

Fondamentalmente, la storia dell'eroe rimane sempre un viaggio, le cui tappe possono essere riassunte in otto punti fondamentali:

1. Il *mondo ordinario*, mondo ordinato e pacifico in cui l'eroe vive o desidera vivere, in netto contrasto con il mondo straordinario dal quale proviene.
2. La *chiamata all'avventura*, momento in cui il mondo ordinario subisce un danneggiamento e l'eroe capisce di dover passare all'azione. Questo può anche essere seguito da un *rifiuto del richiamo* da parte dell'eroe che non vorrebbe entrare in azione e riflette sul motivo per cui debba

sacrificare la propria vita, finché non arriva un punto di svolta che lo porta a prendere una decisione.

3. *L'incontro con il mentore*, figura che si rifà all'immagine mitologica del centauro greco Chirone, il quale rappresenta l'energia e l'intuito selvaggi imbrigliati al fine dell'insegnamento (si veda il suo ruolo di maestro al fianco di eroi come Ercole, Achille, Peleo, ecc.) e che costituisce un ponte tra gli uomini e le forze superiori che governano la natura e l'universo. Il mentore è un ex-eroe che ha già compiuto il suo viaggio e che, conoscendo già il mondo straordinario, è in grado di donare un potere ed un sapere a colui che invece sta per compierlo.
4. Il *varco della soglia* che rappresenta il momento in cui l'eroe decide di partire e lasciare il suo mondo affrontando, così, le sue paure.
5. *Prove, alleati e nemici*. L'eroe si addentra nel mondo straordinario dove deve continuare ad apprendere le regole per sopravvivere. Tutto il sapere ed il potere di cui si appropria gli si presentano sotto forma di prove da superare. *L'avvicinamento alla caverna* segna il punto in cui le prove cominciano ad essere più dure ed il pericolo sempre più alto: l'eroe non può più tornare indietro e deve battere i suoi nemici in astuzia.
6. La *prova centrale* è il momento della morte metaforica dell'eroe: dopo questa prova egli cambierà per sempre facendo morire il suo vecchio io e facendone nascere uno nuovo e più forte.
7. La *ricompensa* rappresenta a livello narrativo un momento di pausa, la quiete dopo la tempesta in cui l'eroe festeggia il proprio successo.
8. La *via del ritorno*. Una volta che le ricompense della Grande Prova sono state acquisite, gli eroi si trovano di fronte ad una scelta: rimanere nel mondo straordinario oppure cominciare il viaggio di ritorno nel mondo ordinario al quale giungeranno, però, con un nuovo equilibrio e benessere.

### *1.2.1.2 Il viaggio dell'eroe cross-mediale*

Facendo una breve premessa, è importante sottolineare come, sebbene integrabili tra loro, narrazione transmediale (di cui si è fino ad ora parlato) e cross-media, i due termini è bene specificare che non sono sinonimi tra loro.

La narrazione transmediale, come la definisce Henry Jenkins, è una forma narrativa che, muovendosi attraverso diversi tipi di media, contribuisce a perfezionare ed integrare l'esperienza dell'utente con nuove e distinte informazioni. Ogni medium, veicolando nuove e distinte informazioni, contribuisce allo sviluppo della storia e alla comprensione del mondo narrato. In questo modo l'utente è chiamato a ricostruire il significato complessivo di un'opera integrando vari media (Jenkins, 2006). In altre parole, la narrazione transmediale esprime, quindi, la sua rilevanza soprattutto in termini di coinvolgimento. Può essere pensata come una storia a pezzi, un puzzle in cui ogni tassello si posiziona su un canale diverso per creare un'esperienza di intrattenimento unificata e coordinata. Idealmente, ogni mezzo contribuisce in modo univoco allo sviluppo della storia. Quindi per averne un quadro completo è necessario unire i diversi segmenti su tutti i canali in cui è stata veicolata.

Ma non c'è narrazione transmediale là dove non ci sono rapporti cross-mediali.

Per cross-medialità si intende possibilità di mettere in connessione i mezzi di comunicazione l'uno con l'altro, grazie allo sviluppo e alla diffusione di piattaforme digitali. Le informazioni vengono emesse, e completate, in virtù dell'interazione tra i media, per cui si assiste a performance comunicative nelle quali i principali mezzi di comunicazione interagiscono fra di essi, dispiegando l'informazione nei suoi diversi formati e canali (Giovagnoli, 2009). Si tratta, quindi, di un adattamento del medesimo contenuto ad un media diverso, che forma, insieme agli altri, quello che viene definito come sistema "cross-mediale", il cui obiettivo principale è quello di una produzione integrata, ovvero la capacità dei diversi media di veicolare una stessa storia su diverse piattaforme che ne supportano l'interazione.

Considerato tutto ciò, si può notare come nei racconti e nei sistemi comunicativi cross-mediali, il paradigma del "viaggio dell'eroe" viene utilizzato dai

narratori per le declinazioni medialità più tradizionali o per la costruzione del racconto distribuito dal medium che funge da cardine centrale del progetto.

Riassumendo le sue caratteristiche principali, si potrebbe dire che:

1. È un elenco di punti che contribuisce ad *amalgamare* tutti gli eventi drammatici con il percorso compiuto dal protagonista;
2. L'eroe costituisce sia il *fuoco prospettico* della narrazione sia il *tema* della storia sia *l'istanza narrativa* seguita dagli autori (divertire, informare...);
3. A più mezzi di comunicazione e più pubblici possono corrispondere più viaggi dell'eroe consumati in via individuale o partecipata.

Il tono epico e la forte potenza immaginativa del paradigma narrativo del "viaggio dell'eroe" ne fanno tutt'oggi il modello più utilizzato dal digital entertainment e dal marketing del racconto dell'era cross-mediale.

### *1.2.2 I personaggi*

L'arco di trasformazione di un personaggio è uno strumento drammaturgico molto utilizzato che fornisce un valido schema di approfondimento per la ricostruzione del processo evolutivo – positivo o negativo – che lo stesso compie all'interno di un racconto.

Importante notare come, le nuove narrazioni crossmediali, date le loro peculiarità, possano frammentare il ritratto di un personaggio nei media replicando frammenti del suo arco di trasformazione interiore nei diversi segmenti narrativi previsti dal racconto.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Ciò che è stato appena affermato, tuttavia, non esclude la possibilità che le narrazioni crossmediali abbiano esiti diversi, se non radicalmente differenti. Basti pensare, per esempio, a *The Walking Dead*, che in ogni ramificazione mediale non solo si concentra su protagonisti differenti, ma addirittura su gruppi di personaggi diversi, costruendo quindi narrazioni corali differenziate.

Perché il pubblico sia attratto e coinvolto, però, è necessario che la storia che si vuole raccontare evochi un'emozione, questo elemento emotivo può essere evocato con diverse modalità. Il lavoro creativo, a prescindere dalle sue definizioni, comporta la creazione di un contesto utile a fomentare emozioni simpatetiche e/o emozionali nei fruitori a partire da una storia di qualsiasi tipo. Per strutturare uno *storytelling* adeguato con impatto emozionale, c'è bisogno di un protagonista che faccia da tramite tra la storia e il fruitore. Nel contesto attuale il concetto di protagonista va allargato e deve comprendere entità che non era possibile definire in questo modo, una persona, un animale, un agente che si muove, qualunque cosa che in un determinato momento viene messa al centro della scena. È necessario però trovare i modi per focalizzarsi sul protagonista in modo narrativo anche quando il protagonista è un prodotto da vendere.

Le *figure archetipali* sono adatte al genere narrativo considerato e condividono qualcosa che deriva dagli archetipi classici formati con la mitologia greco-romana.

### *1.2.2.1 Gli archetipi*

Appena si entra nel mondo delle fiabe e dei miti, si individuano topologie ricorrenti dei personaggi e dei rapporti: eroi avventurosi, messaggeri, vecchi saggi e sagge che affidano doni magici, guardiani...

Nel descrivere queste tipologie comuni tra personaggi, simboli e rapporti, lo psicologo svizzero Carl G. Jung usò il termine di "archetipi", nel senso di modelli di temperamento che discendevano dall'antichità dell'uomo e che rappresentavano un'eredità comune all'intera specie umana.

Le *figure archetipali*, infatti, sono simboli primordiali dell'inconscio collettivo condivisi da diverse culture che attivano processi di omizzazione all'interno di un progetto.

Questi archetipi non vanno visti come ruoli rigidi, ma come funzioni svolte temporaneamente dai personaggi per ottenere determinati effetti in un racconto.

Essi, infatti, intervengono sull'inconscio per aiutare l'audience a percepire "nuove realtà sociali" fatte di persone e icone familiari stimolanti.

I narratori scelgono, d'istinto, personaggi e rapporti che vibrano dell'energia degli archetipi per creare esperienze drammaturgiche riconoscibili a tutti e possono, sostanzialmente, essere suddivisi in sette diverse figure:

1. L'*eroe*, caratterizzato da un punto debole, è colui che compie il viaggio e che deve confrontarsi con il pericolo, quindi con il suo cambiamento. Ha delle qualità potersi identificare.
2. Il *mentore* è la guida che istruisce e aiuta l'eroe, ha un ruolo "genitoriale" e rappresenta anche i valori condivisi della società.
3. Il *guardiano della soglia* che mette alla prova l'eroe per sondarne la volontà e l'energia. Può essere qualcuno che l'eroe incontra lungo il cammino o di cui deve semplicemente conquistare il lascia passare.
4. Il *messaggero* rappresenta l'inizio dell'avventura e l'avvento del cambiamento. Può essere un evento, un oggetto, un avviso, una comunicazione inattesa o una rivelazione.
5. I *mutaforme* sono coloro che si travestono o cambiano aspetto (es. amici che diventano nemici o viceversa) e hanno la funzione di seminare dubbi e sospetti, partecipando così al cambiamento dell'eroe.
6. L'*ombra* rappresenta il negativo, il malvagio, mette l'eroe in difficoltà o lo minaccia concretamente, sfruttando spesso le sue paure. Corrisponde spesso all'antagonista ed è l'incontro- scontro tra Ombra ed Eroe che fa "muovere" la storia.
7. L'*imbroglione* è il compagno di viaggio scanzonato, ironico, colui che crea divertimento e contrattempi. Da non confondere con il personaggio che inganna l'eroe, è, semplicemente, la spalla comica del protagonista. Le sue scene sono spesso parentesi distensive prima della battaglia.

### 1.2.2.2 Il protagonista archetipale dei racconti cross-mediali

Queste figure hanno contribuito a creare quelle storie che hanno formato il nucleo narrativo basilare dell'immaginario collettivo occidentale. Gli epiloghi occidentali a livello archetipale sono tra i cinque e i sei, sebbene oggi, per fini commerciali, si punti spesso a finali esaustivi in cui viene chiarito quasi tutto a parte qualcosa che lascia aperta la possibilità per un sequel.

Nello *storytelling* degli attuali racconti crossmediali si utilizzano archetipi ben definiti:

- *L'uomo dai molteplici talenti (Ulisse)*. Ogni volta che un determinato protagonista è dotato di estrema capacità nel risolvere i problemi grazie alle sue abilità. Crea una relazione di tipo aspirazionale con il suo fruitore. Esiste anche il rovesciamento dell'archetipo: uomo dotato di innumerevoli stupidità.
- *Il prescelto*. È un giovane ragazzino scelto per un particolare incarico.
- *Il viaggiatore*. È il modello che si desidera seguire alla scoperta di nuovi posti e situazioni, come fosse un *influencer*.
- *Il creativo*. È colui che è disposto a mettere le proprie capacità al servizio di ciò per cui si batte, ovvero il brand.
- *Il "keeper"*. Colui che si prende cura di qualche cosa. A prescindere dalla forma con cui si presenta è sempre colui che dedica le proprie attenzioni a qualcuno o qualcosa prendendosene cura.

Ogni archetipo può anche essere formato dalla somma di più figure sopra elencate. Gli archetipi sono immortali, a morire sono i singoli fruitori. Con la morte dei fruitori si verifica un costante ricambio generazionale che comporta differenti utilizzi di archetipi.

Necessario è quindi trovare un linguaggio giusto per raccontare gli archetipi alla generazione di riferimento, soprattutto perché l'utente contemporaneo VUP, viewer-user-player, rappresenta un target preciso che non accetta più le grandi

suddivisioni classiche di marketing per genere ed età e si accorge se qualcuno vuole indottrinarlo per rifilargli un prodotto.

### *1.2.3 Le nuove narrazioni cross-mediali*

Gli autori di oggi concepiscono la narrazione in termini di creazione e di apertura alla partecipazione dei consumatori. Gli utenti usano le nuove tecnologie per accedere ai contenuti dei vecchi media, vedendo Internet come strumento per il problem solving collettivo, il dibattito pubblico e la creatività *grassroots*. Da tutti i lati e a tutti i livelli, il termine "partecipazione" è emerso come concetto dominante, sebbene circondato da aspettative opposte. Le grandi aziende immaginano la partecipazione come qualcosa da poter accendere e spegnere, incanalare e instradare, mercificare e vendere.

Costruire nuovi mondi – originali, replicati o virtuali – all'interno di un racconto equivale sia a ideare "universi di riferimento complessi" per le proprie storie (*world making*) che ad arricchire la propria narrazione, attraverso il ricordo all'immaginario di universi preesistenti, di uno strato semantico ulteriore (*milking*) (Giovagnoli, 2009).

Avviene la ricreazione dell'immaginario drammaturgico del racconto, integrata da una ricchissima varietà di trame e colpi di scena previsti dagli autori.

Nelle nuove narrazioni l'universo immaginario di un racconto ideato da una corporate o da autori indipendenti non è mai dato in assoluto ma come bacino semantico aperto a qualsiasi rielaborazione o ibridazione e allo stesso tempo come *cultural activator*, ovvero come un catalizzatore di altre narrazioni e altre costruzioni di senso e di immaginario.

Se i protagonisti e gli antagonisti appaiono sotto forma di archetipi invece che di semplici personaggi individuali, tratteggiati a fondo come in un romanzo, essi divengono immediatamente riconoscibili.

Questa riproposizione di modelli di personaggi già noti è importante affinché i giocatori, afferrando tra le mani il proprio joystick, possano saltare



immediatamente e a piè pari sulla scena e provare a navigare nel mondo del gioco, avendo di fatto una comprensione più immediata dei ruoli dei personaggi.

Grazie all'applicazione di questo concetto nascono periodicamente nuove narrazioni derivate da milioni di autori/fruitori che in qualche modo rielaborano e contaminano il loro immaginario con altri preesistenti, secondo un principio *analogico*.

La pulsione verso l'identificazione con i personaggi e con l'universo immaginativo dei brand riscuote un'attenzione sempre maggiore nella Generazione X-media. Non è la ricerca di una semplice emozione, ma parla dello spirito (*mood*) con il quale le nuove audience si dispongono al consumo attivo dei media.

La crossmedialità punta all'uso di tutti i device possibili, ciascuno con le sue modalità e opportunità di fruizione al fine di distribuire contenuti originali, unici e tra loro complementari o addirittura antagonisti tra loro.

L'ampiezza di spettro delle varianti delle nuove narrazioni è sostanzialmente infinito e risiede sia nella costruzione di trame e personaggi ma soprattutto nella possibilità di creare declinazioni originali, specifiche e il più possibile interattive e irripetibili per ciascun mezzo di comunicazione previsto dal sistema narrativo, comunicativo o promozionale di una storia.

Le nuove narrazioni utilizzano soggettività mutanti simili a ponti sospesi tra canoni narrativi antichi, come i racconti epici, e nuove opportunità tecnologiche di creazione del racconto, per esempio i videogames.

Oggi colpire il consumatore non è semplice, anche perché tutto cambia molto velocemente e anche i confini tra i vari ambiti diventano difficili da riconoscere e perché ciò che conta per i giocatori è la loro esperienza immediata: il personaggio è solo il veicolo per accedere in modo diretto al mondo del gioco.

### *1.2.3.1 Una narrazione specifica: il racconto videoludico*

Nel tentare di dare una definizione di “videogioco”, si possono commettere due errori:

1. Identificarlo con la forma fisica che lo contiene (es: Coin-op, macchina che viene azionata da monete o gettoni);
2. Scambiare il video per quella serie di codici che lo formano.

Il videogioco è un’opera multimediale interattiva, cioè un prodotto culturale che si esprime utilizzando diversi mezzi espressivi (testo, effetti sonori, musica, immagini ecc..). Il videogioco richiede l’immersione in un mondo simulato e regolato da leggi tecniche. Il suo scopo non è necessariamente quello di intrattenere, ma può avere fini didattico-scientifici e artistico-sperimentali. Se un artista o un autore vuole raccontare l’orrore della guerra può farlo attraverso un quadro, una statua, un romanzo, ma anche girando un film o realizzando un videogioco.

Il salto evolutivo dei videogiochi nel corso degli anni è stato veloce: in pochi decenni si è passati da minimali ammassi di pixel a immensi mondi digitali, liberamente esplorabili e con una grafica sempre più performante. Anche le componenti narrative presenti si sono sviluppate in più direzioni.

Nei videogiochi esistono un interscambio e una sovrapposizione fra l’elemento narrativo e le regole del gioco.

Salvo alcune eccezioni, un videogioco è sempre diverso ogni volta che viene rigiocato.

Il protagonista di un videogioco è un personaggio riconoscibile di cui il videogiocatore assume il punto di vista, il controllo dei movimenti e delle decisioni morali.

A questo punto è utile introdurre la suddivisione di Bruno Fraschini a proposito delle “protesi digitali” di cui il fruitore assume il controllo e l’identità per agire nel gioco:

- *Protesi digitale trasparente o indeterminata.* Il fruitore mantiene la sua personalità all’interno del gioco, si rimane se stessi alle prese con una partita a scacchi.
- *Protesi digitale veicolo.* Il videogiocatore controlla un veicolo all’interno del gioco. La sua identificazione avviene con il pilota, il quale in molti casi ha caratteristiche anonime.
- *Protesi digitale maschera.* Si gioca nei panni di un personaggio con alcune caratteristiche specifiche ma non troppo definite perché deve essere come una maschera da indossare durante la partita. Il giocatore vede attraverso gli occhi del simulacro che controlla.
- *Protesi digitale personaggio.* In questo caso il videogiocatore controlla un personaggio vero e proprio con caratteristiche riconoscibili e un background più o meno complesso. Il giocatore controlla i movimenti del personaggio e vive la storia dal suo punto di vista, ma non si identifica pienamente in esso.

All’interno del racconto videoludico la narrazione è interattiva e, a volte, interoperativa, ed adattata alle azioni che il fruitore può attuare sia in relazione all’interfaccia utente che al sistema di gioco tipico dei videogames.

Il processo creativo e la realizzazione di un videogame, a partire dall’organigramma tecnico, per finire alla dimensione narrativa della creazione del racconto, è un lavoro estremamente complesso e quasi sempre frutto della collaborazione di più figure professionali.

La necessità di valorizzare la dimensione ludica delle storie e la possibilità di mostrare scene fortemente dinamiche presuppone che gli autori<sup>5</sup> debbano essere tecnologicamente specializzati e grande conoscitori delle dinamiche dei giochi utilizzati per la realizzazione del racconto.

L'intervento degli autori (*game designers, concept designer, narrative designers, sound designers, level designers, game artists, etc.*)<sup>6</sup> consiste nell'elaborazione di avventure (*quest*) e prove di abilità (*trick*) fruibili "in solitaria" o "in party", in via metodica o con *raid* improvvisati da giocatori online. Il ritmo del racconto non è predeterminato né è ricostruibile a posteriori all'esterno della cornice narrativa e della esperienza di gioco.

Le narrazioni videoludiche sono ambientate in universi fittizi articolati. Il racconto, ambientato in universi ordinati, resi però caotici e frammentari dagli autori/fruitori che scelgono le modalità, i tempi e l'ordine di avanzamento dell'esperienza di gioco, è ideato attraverso tre forme di materiali testuali preferenziali: il *plot* (la storia e la trama del racconto) e la *bibbia* (per i meccanismi narrativi generali) ereditati dal modello narrativo dalla fiction televisiva, e il *book* del gioco (che unisce ai primi due le indicazioni su personaggi, giocabilità, interfaccia utente, motore grafico, etc.) (Giovagnoli, 2009).

Non bisogna confondere però l'"accessibilità" del prodotto videoludico con la semplicità. I videogiochi che hanno più successo sul mercato sono quelli che chiedono di più ai giocatori, non quelli che richiedono meno impegno.

---

<sup>5</sup> L'"autorialità" nel mondo videoludico è un concetto estremamente complicato, in quanto, nella (stra)grande maggioranza dei casi videoludici, e soprattutto in quelli ludicamente/narrativamente parecchio complessi, il prodotto offerto è il risultato della collaborazione e cooperazione di numerosi autori altamente specializzati.

<sup>6</sup> Tutti questi gruppi, che concorrono tutti insieme all'insieme autoriale di un prodotto videoludico, sono indissolubilmente legati gli uni agli altri nel processo creativo del videogame.

## 1.3 *Gli ecosistemi narrativi*

In un'era di narrazione transmediale, non bisognerebbe dare per scontato che i fan vogliano la stessa esperienza da ogni episodio o versione dello stesso franchise.

Un *ecosistema narrativo* indica quelle narrazioni estese aperte che sono come degli ambienti in cui si ritrovano narrazioni e personaggi in un determinato contesto. Una narrazione che diventa un vero e proprio ecosistema, la ritroviamo in media diversi, in forme diverse, tutto accumulato da un look *riconoscibile* e ben definito (Pescatore, 2018).

Ogni spettatore istituisce un'interpretazione diversa e soggetta a trasformazione nel tempo, a seconda di ciò che incontra. Si ha quindi una *complessità esperienziale* che determina l'identità di un universo strutturato su diverse piattaforme, che gli spettatori non sono obbligati a consumare tutto in una volta.

### 1.3.1 *Il valore dell'esperienza*

Un medium non è solo un supporto o un dispositivo. Un medium è anche una forma culturale: ciò che lo definisce è la maniera in cui esso ci mette in relazione con il mondo e gli altri, e dunque il tipo di esperienza che esso attiva. Per esperienza si intende sia un confronto con una realtà (*fare esperienza*), sia la capacità di trarre da questo confronto una conoscenza (*accumulare esperienza*), sia infine l'abilità di gestire questo o altri incontri (*avere esperienza*).

Le due facce del medium, e cioè la sua natura di supporto e di dispositivo da un lato, e la sua natura di forma culturale dall'altro, sono di solito strettamente intrecciate: si fa esperienza della realtà nei modi in cui una tecnologia ci consente di farlo. Tuttavia, i due aspetti sono anche distinti in quanto, una cosa è la base materiale di un medium, un'altra il modo in cui esso organizza i vissuti dei fruitori. Questa distinzione diventa particolarmente importante oggi, in un momento in cui il tipo di esperienza che caratterizza un medium sembra potersi riattivare anche

senza la presenza completa della sua tradizionale base materiale come, per esempio, sale buie e schermi per quanto riguarda il cinema.

Ciò che permette ciò sono l'attivazione della memoria e dell'abitudine degli individui.

Così come nel cinema, anche nei videogiochi, l'immagine cerca di metterci in contatto con una realtà, sia interiore che esteriore, facendo appello all'immaginazione poiché l'immagine sullo schermo non ha una sua consistenza fisica. Inoltre, essi ci fanno sentire parte di una collettività dato che tali media, cinema e videogames, hanno la particolarità in quanto mezzi di comunicazione di poter spostare le esperienze liberamente, permettendo anche una fruizione contemporanea a più utenti fisicamente distanti tra loro, facendo magari affidamento anche ad altri media che non rappresentano un tradimento, ma nuove opportunità (Casetti, 2015).

L'esperienza ha quindi lo scopo di coinvolgere a fondo una persona, sedimentarsi nella sua memoria e diventare parte della sua esperienza globale, del suo bagaglio culturale.

Caratteristiche peculiari dell'esperienza sono il processo (serie concatenata di eventi che si svolgono nel tempo e nello spazio) e il coinvolgimento di molteplici sfere della persona (fisica, psichica, ecc.), che implica una modificazione del suo stato psicofisico.

All'interno di un'esperienza c'è un continuo passaggio fra medium. Essa si fa *transito* tra fisico e digitale, tra molteplici schermi e dispositivi, spesso usati in contemporanea. Si annullano così le differenze tra i vari ambienti mediali quali cinema, tv, smartphone, ecc. L'esperienza diviene così multidimensionale e imprevedibile perché essa è personalizzata.

### *1.3.2 Le funzioni di un ecosistema*

La complessità narrativa, la costruzione multistrato di narrazione e di personaggi, la frammentazione crossmediale di mondi coinvolgenti che vanno

oltre lo *storytelling* contribuiscono a rendere i concept delle serie le matrici fondamentali di franchise che assumono così la forma di universi in espansione.

Gli ecosistemi sono una vera e propria strategia industriale, le imprese vendono sempre più esperienze o reti di espansioni al mondo.

Le pratiche all'interno di un ecosistema possono svolgere funzioni *parallele*, ricalcando i cicli di vita produttivi degli ecosistemi, o *trasversali*, ovvero sovrapponibili a cicli di vita e completamente staccabili dall'evoluzione temporale attivabile in qualunque momento (Pescatore, 2018).

### 1.3.2.1 Funzioni Parallele

Le *funzioni parallele* possono essere suddivise in:

1. Costruttiva. Investimento di tempo ed energie di utenti nei confronti di un prodotto mediale, può aumentarne la visibilità, attirare l'attenzione di nuovi spettatori e fornire un feedback di interesse.
2. Mantenimento. Rapporto dialogico di feedback tra utenti e produzione.
3. Post-Object. Attività per mantenere un ecosistema narrativo vivo una volta terminato il corso del prodotto principale.

### 1.3.2.2 Funzioni trasversali

Quelle che, invece, sono definite come *funzioni trasversali* possono occorrere in ognuna delle tre fasi delle *funzioni parallele*. Anche queste sono essenziali per la prosperità dell'ecosistema, ne testimoniano la vitalità e ne garantiscono la durata.

1. Socializzazione. L'ecosistema entra nella vita quotidiana.
2. Espansione narrativa. Fanac e fanworks<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> Basti pensare alle numerose produzioni scritte e/o multimediali *grassroots* (quelle prodotte dal basso, grazie a contenuti generati dagli utenti/fan non professionisti) rispetto ad opere largamente conosciute ed amate, come *Harry Potter* o *Star Wars*.

3. Orientativa. Pratiche che hanno lo scopo di aiutare gli altri utenti ad esplorare universi narrativi, raccogliendo ed organizzando le informazioni.
4. Promozionale. Convincere altri utenti ad entrare nell'universo narrativo, in maniera più o meno esplicita.
5. Commento. Pratica molto comune e diffusa. Semplice franca, si commentano gli eventi di un ecosistema. Semplice ma non minore, perché testimonia la vitalità e la permanenza di un ecosistema.

Questo dimostra come nelle narrazioni dipanate su più piattaforme mediatiche, i produttori dei media, in fin dei conti, abbiano bisogno dei fan almeno quanto questi hanno bisogno di loro.



# INCONTRO FRA TITANI

Il rapporto tra videogiochi ed altri media audiovisivi si è fatto nel tempo sempre più stretto, tanto da aver portato i due media verso la convergenza.

Sin dall'inizio i videogiochi hanno condiviso con il cinema la presentazione di immagini in movimento. Grazie ai miglioramenti della tecnologia, negli ultimi anni c'è stato un continuo e sempre maggiore interscambio creativo tra cinema e videogame. Esso però può definirsi positivo solamente nel momento in cui non si tratti di una semplice traslazione di temi, personaggi, ambientazioni da un medium all'altro, in quanto sarebbe altrimenti destinato al fallimento, ma di uno scambio costruttivo tra la capacità del cinema di saper far emozionare e l'interattività dei videogames che sanno coinvolgere i videogiocatori e trasportarli in un mondo altro.

Ed è proprio attraverso la fortunata partnership di Square Enix con Disney Interactive, di cinema e videogiochi per dirla in maniera semplice, che ha visto la luce una delle serie videoludiche più fortunate ed amate, quella di *Kingdom Hearts* (nata inizialmente sotto Square).

Facendo un passo indietro però, andrebbero analizzati quelli che sono i "giganti" dietro il famoso caso di studio, prendendo inoltre in considerazione quegli specifici film d'animazione e videogiochi che, in particolare, hanno converso e si sono amalgamati rendendo la saga videoludica in analisi, insieme agli elementi originali, un grande successo.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> I film d'animazione e i videogiochi delle rispettive case di produzione analizzati in questo capitolo tengono in considerazione, nello specifico, il primo capitolo della suddetta saga videoludica, ovvero quella di *Kingdom Hearts*.

## 2.1 Cantastorie. Le storie narrate

### 2.1.1 La nascita di un Mago

Walt Disney nasce nel 1901 a Chicago, da una famiglia discendente da una regione della Normandia trasferitasi negli USA nell'Ottocento. Insieme al fratello Roy, brillante finanziere e uomo d'affari e suo futuro partner in affari, trascorre un'infanzia difficile fatta di lavori nell'impresa del padre che vendeva giornali. Inizia così ad appassionarsi di disegno, tanto da iniziare a lavorare per un'agenzia pubblicitaria. Qui incontrerà, a Kansas City, dove visse per quattro anni a partire dal 1910, Ub Iwerks, con cui fonderà quello che sarà il prototipo dei Walt Disney Animation Studios, la Laugh-O-Gram Films, realizzando brevi cartoni satirici come Cenerentola, il Gatto con gli stivali ed una serie di Alice nel paese delle meraviglie. Lo studio, tuttavia, si rivela fallimentare e nel 1923 dichiarò bancarotta. Questa esperienza, però, consente a Disney di trasferirsi ad Hollywood per fondare la Walt Disney Production. Qui, soprattutto assieme ad Iwerks che aveva impresso il proprio stile d'animazione veloce, fluido, meccanico e convenzionale, Walt realizzerà i migliori film d'animazione dell'epoca.

L'età dell'oro dell'animazione (1928-1951), corrisponde, tuttavia, ad uno dei peggiori periodi della storia moderna: il crollo della borsa di Wall Street, la guerra civile e la guerra fredda, la Seconda Guerra Mondiale.

### 2.1.2 L'età dell'oro

È proprio in questo periodo che il giovane Walt Disney era alle prese con l'invenzione e la creazione di un nuovo personaggio, quello che sarebbe di fatto diventato il suo simbolo. Il 18 Novembre 1928 il mondo scoprì per la prima volta Mikey Mouse, o Topolino in italiano, e ne rimase estasiato.

*Steambot Willie*, il cartone dedicato al sopraccitato Topolino, fu una vera e propria rivoluzione perché sincronizzando il sonoro alla pellicola diede una svolta all'animazione e la fece risorgere, dando la possibilità anche a giovani artisti talentuosi di emergere.

Topolino divenne così , pian piano, oggetto di un amore collettivo in tutto il mondo. Nel 1930 uscì il suo fumetto, disegnato da Floyd Gott Fredso, seguito da un merchandising molto ampio.

Topolino, tuttavia, era la “topificazione” del tipico bravo ragazzo, pulito, felice ed educato e quindi mancava di elementi comici. Si rivelò, dunque, necessario circondarlo di coprotagonisti che facessero ridere. Furono quindi introdotti Paperino, lo sciocco Pippo, il goffo Pluto ed in breve tempo ebbero anche loro un enorme successo.

Con il successo di Topolino, Disney usò i soldi per espandere la compagnia e dedicarsi a nuovi progetti nell’ottica di un nuovo step verso il successo planetario.

Walt, però, non si accontenta e inizia a studiare il mondo dei lungometraggi, nonostante la diffidenza, le perplessità e i dubbi rispetto a questa scelta dispendiosissima da parte di suo fratello Roy ed altri suoi soci.

Tuttavia, contro ogni aspettativa, il 21 Dicembre 1937, ad un anteprima di Gala, Walt Disney presentava il suo primo lungometraggio animato a colori, *Biancaneve e i sette nani*, diretto da David Hand.

### *2.1.2.1 Biancaneve e i sette nani*

Biancaneve e Disney. Una lunga storia d’amore. Una delle storie che la madre gli leggeva da bambino, oltre ad essere, appunto, il suo primo lungometraggio ad approdare sul grande schermo<sup>2</sup> e cavia per il testing sull’utilizzo di alcune tecniche, tra cui la telecamera a piani multipli<sup>3</sup>.

La fonte primaria del film è il racconto tedesco dei fratelli Grimm, *Sneewitchen*, apparso nel 1812. Gli stessi autori hanno riconosciuto di aver preso ispirazione da

---

<sup>2</sup> Si noti che, all’epoca, quello che comunemente viene chiamato “grande schermo” non era ancora unico, ma composto da quattro piccoli schermi che spesso soffrivano di problemi di sincronizzazione.

<sup>3</sup> La *telecamera a piani multipli* è un sistema creato da Disney per dare un effetto di profondità ai cartoni animati. L’idea è di fissare una telecamera in alto, l’obiettivo in direzione del suolo, sopra diverse lastre di vetro ad altezze regolari, sulle quali sono disposti fogli di celluloido.

una leggenda norvegese (*Snasridr*) e al *Richlide* del tedesco Jhoann Karl Augustus Masaus, contenuto in una famosa raccolta in cinque volumi di diversi racconti della tradizione orale germanica (Grouard, 2020).

#### 2.1.2.1.1 *La trama*

La storia racconta della dolce e incantevole Biancaneve che, rimasta orfana di madre, vive con il padre e con la sua matrigna, una perfida regina a cui interessa solamente del proprio aspetto fisico e che ogni giorno domanda al suo magico *Specchio delle Brame* chi sia la più bella del reame.

Quando viene a mancare anche il padre della povera Biancaneve, la Regina, consumata dall'invidia nei confronti della bella figliastra, la riduce a sgattera. Con il passare degli anni, però, la ragazza cresce e con lei la sua bellezza, tanto che un giorno lo specchio magico informa la Regina che ormai la più bella del reame non è più lei, ma proprio Biancaneve. Furiosa per la terribile notizia e per la successiva notizia secondo la quale un principe si fosse innamorato della figliastra, la matrigna ordina ad un cacciatore di condurre la giovane nel bosco e di ucciderla. Inoltre, chiede all'uomo di portarle in uno scrigno il cuore di Biancaneve come prova di aver assolto al suo dovere. Ma il cacciatore, non appena si ritrova solo con lei, non ha il coraggio di compiere un simile gesto nei confronti di una fanciulla così pura ed innocente e così le rivela le intenzioni della Regina, spingendola a fuggire nel bosco.

Biancaneve si ritrova sola e impaurita fino a quando non farà amicizia con gli animali della foresta, che la conducono in un'adorabile casetta in mezzo al bosco in cui entra, trovandola vuota. Scoprirà ben presto che la dimora è abitata da sette simpatici nani che lavorano in una miniera i quali, dopo un po' di iniziale esitazione, decidono di accogliere la giovane principessa che, per ringraziarli della loro ospitalità, si offre di pulire e cucinare per loro.

Tutto scorre tranquillo fino a quando la malvagia Regina non viene a scoprire che Biancaneve è ancora viva ed ormai il titolo di più bella del reame appartiene a lei. La Regina, che in realtà è una strega cattiva, prende le sembianze di una

vecchietta e raggiunge la casetta dei sette nani per ingannare ed uccidere Biancaneve offrendole una mela avvelenata che fa cadere la fanciulla in un sonno mortale.

I nani, tornati a casa e vedendo la fanciulla per terra, credono sia morta, ma non sanno che in realtà l'incantesimo può essere spezzato dal bacio del vero amore.

### *2.1.3 L'America ride*

Disney arrivò vicino alla bancarotta durante le riprese, ma il film raccolse più di otto milioni di dollari e la storia d'amore tra Disney e il suo pubblico raggiunse il suo apice, segnando così la scelta di rivolgersi verso un pubblico infantile, o meglio, verso "il bambino che è in tutti noi" (Bendazzi, 2015).

#### *2.1.3.1 Le dodici regole*

In coincidenza con la creazione del lungometraggio di *Biancaneve*, i vecchi amici di Disney e suoi collaboratori, in particolare Frank Thomas e Ollie Johnston, sistematizzarono e codificarono i segreti e trucchi del mestiere dell'animazione, stilando le famose dodici regole (Johnston e Thomas, 1981):

1. *Schiaccia e allunga*. Si prenda come esempio una pallina che rimbalza: nell'animazione essa deve espandersi sul terreno come se fosse schiacciata e poi lanciarsi come un proiettile affinché l'immagine proiettata nel cervello degli spettatori possa essere credibile.
2. *Anticipazione*. Richard Williams descrive questo principio come la preparazione di un'azione che comunica ciò che sta per succedere, come, per esempio, un giocatore di baseball che muove la mazza.
3. *Messa in scena*. Azione messa in scena per essere compresa a pieno.
4. *Azione consecutiva e posa per posa*. Sono due metodi di animazione. Nel primo l'animatore realizza un primo schizzo e va avanti disegno dopo

disegno. Invece, nell'animazione posa per posa l'animatore ha già precedentemente definito l'azione.

5. *Azione per inerzia e azione conseguente.* Per essere credibile, un personaggio che si ferma dopo un movimento deve continuare a muoversi con le azioni secondarie, come con il movimento della coda e delle orecchie. Invece, l'azione conseguente si ha quando parti del corpo si muovono in tempi differenti.
6. *Inizio e fine rallentati.* L'azione inizia lentamente poi accelera durante lo svolgimento e decelera alla fine.
7. *Archi.* Tutto ciò che è vivente esegue un percorso ad arco, il corpo si inarca.
8. *Azione secondaria.* In una scena vi sono azioni su livelli simultanei, ma a ritmi differenti.
9. *Tempismo.* Costruzione di un ritmo interno e corretta distanza tra una posa chiave e l'altra.
10. *Enfatizzazione.* Esagerazione estrema di una caricatura al fine di renderla chiara.
11. *Disegno dei solidi.* L'animatore deve ricercare una figura che si muova bene, che abbia un volume ma sia flessibile e agile.
12. *Fascino.* Bisogna creare qualcosa che uno spettatore ami vedere, con uno stile attraente, semplicità comunicativa e magnetismo. Anche i cattivi devono avere fascino.

### *2.1.3.2 Nuovi progetti*

Agli albori degli anni '40 le idee di altri progetti fiabeschi e molto dispendiosi cominciano ad affascinare Walt.

*Pinocchio* voleva essere un passo in avanti di sperimentazione per gli artisti che dovevano sbalordire gli spettatori con particolari strepitosi, *Fantasia* il top di sincronizzazione tra sonoro e video e *Bambi* che doveva rappresentare il realismo su pellicola secondo Walt.

### 2.1.3.3 *Pinocchio*

L'idea originale di fare un film su *Pinocchio* non venne a Walt Disney, ma ad uno dei suoi animatori, Norman Ferguson, il quale gli consigliò la lettura del libro<sup>4</sup>.

*Pinocchio* esce nelle sale il 7 febbraio 1940 e riscuote un enorme consenso. Il film d'animazione fu diretto da Ben Sharpsteen e Hamilton Luske.

#### 2.1.3.3.1 *La trama*

Il film narra le vicende di un burattino di legno di nome Pinocchio, che viene costruito da un vecchio falegname di nome Geppetto che, nonostante la compagnia del suo gattino Figaro e della pesciolina rossa Cleo, si sente solo.

Giunta la sera, dopo aver intagliato il burattino, Geppetto esprime un desiderio guardando fuori dalla finestra la Stella dei Desideri: spera che Pinocchio possa diventare un bambino vero. Così, durante la notte, la stella scende sulla Terra sotto forma della Fata Turchina, che entra nella casa del vecchio artigiano per esaudire il suo desiderio, donando la vita al burattino e dicendogli che se vorrà diventare un bambino vero in carne ed ossa dovrà dimostrare di essere "bravo, coraggioso e disinteressato". Inoltre, la Fata Turchina affida al simpatico Grillo Parlante l'oneroso compito di fare da coscienza a Pinocchio.

Quando Geppetto si sveglia nel cuore della notte e scopre che il suo burattino ha preso vita, fa i salti di gioia e il giorno seguente manda il figlio al suo primo giorno di scuola.

Nonostante le ammonizioni del Grillo, lungo la strada, l'ingenuo Pinocchio si fa trarre in inganno da due truffatori, il Gatto e la Volpe, che lo persuadono a unirsi allo spettacolo di marionette del grande Mangiafuoco.

Da quel momento in poi, Pinocchio incapperà in mille avventure insieme al suo fidato amico Grillo, dal Paese dei Balocchi alla pancia di una grande balena, nel

---

<sup>4</sup> La storia del burattino di nome *Pinocchio* venne pubblicata sotto forma di romanzo a puntate nel corso del 1881 sul giornale *Il Fanfulla*, dal giornalista italiano Carlo Lorenzini, con lo pseudonimo Carlo Collodi. Il suo è un *Pinocchio* violento, maleducato, pigro, egocentrico, egoista. In un'unica parola: detestabile, un bambino cattivo che deve essere educato.

disperato tentativo di poter riabbracciare il padre e per poter diventare, un giorno, un bambino vero.

### *2.1.4 Anni di dura realtà*

Il periodo tra la fine degli anni Quaranta e l'inizio degli anni Cinquanta fu difficile per la Disney, oltre che per le accuse antisemite post-belliche, poiché versava in una profonda crisi economica.

Tuttavia, Walt non si abbatte e, in piena crisi, mette in cantiere la produzione di *Cenerentola* e, soprattutto, continua a fantasticare sul futuro.

#### *2.1.4.1 Cenerentola*

*Cenerentola*, il dodicesimo classico Disney, diretto da Wilfred Jackson, Hamilton Luske e Clyde Geronimi e basato sull'omonima fiaba di Charles Perrault, esce nelle sale il 15 maggio 1950. Viene considerato dall'opinione pubblica come il "ritorno di Disney" o un "ritorno alle origini". Il suo successo è tale da mettere in salvo lo studio.

##### *2.1.4.1.1 La trama*

Il lungometraggio animato racconta la storia di Cenerentola, una fanciulla bella e gentile, figlia di un ricco vedovo che un giorno decide di prendere in moglie Lady Tremaine, madre di due ragazze viziate e sgraziate: Anastasia e Genoveffa.

Poco tempo dopo, il padre di Cenerentola muore e la giovane orfana si ritrova a fare da sguattera nel suo stesso palazzo, rimasto nelle mani della perfida matrigna, che invidia a Cenerentola la sua bellezza, qualità che manca del tutto alle sue figlie. Anastasia e Genoveffa, infatti, non sono dotate di alcuna grazia, tanto nell'aspetto quanto nei modi.

Nonostante gli abusi e le umiliazioni subite nella sua stessa casa da parte delle tre donne gelose, Cenerentola sopporta i maltrattamenti continui e cresce come una donna amabile e gentile, che, al contrario delle sorellastre, resta affascinante



anche se ricoperta di stracci. Inoltre, Cenerentola fa amicizia con gli animali, ed in particolare i topolini, che vivono nella sua casa e i quali le tengono compagnia.

Un giorno, il re decide di organizzare un ballo per trovare una moglie al principe, ordinando ad ogni ragazza in età da marito si rechi al castello per la festa, compresa Cenerentola. Ma le perfide sorellastre e la matrigna sovraccaricano di faccende domestiche la giovane, in modo tale che non possa trovare il tempo di prepararsi per il ballo.

Così, i suoi amici, la aiutano confezionandole uno splendido abito, che le perfide sorellastre riducono purtroppo in brandelli per impedire alla fanciulla di andare al castello.

Tuttavia, in soccorso di Cenerentola, arriva la sua madrina, la Fata Smemorina, che per magia le dona un vestito da sogno con scarpette di cristallo e trasforma una zucca in una carrozza e gli animali in cocchieri e cavalli.

Al ballo, Cenerentola conosce il principe e i due si innamorano.

Purtroppo, però, Cenerentola alla mezzanotte è costretta a fuggire perché al terzo rintocco dell'orologio la magia della fata madrina è destinata a svanire. Durante la sua fuga, tuttavia, la ragazza perde una scarpetta ed il principe, ormai perduto innamorado di lei, farà di tutto per ritrovare la padrona della scarpetta di cristallo facendola provare a tutte le ragazze del regno.

#### *2.1.4.2 Alice nel Paese delle Meraviglie*

Facendo un piccolo passo indietro, tra i primissimi lavori di Walt Disney nel mondo dell'animazione, negli anni Venti del muto, quando ancora non si era messo in proprio, c'erano le *Alice Comedies* (1923-1927): non si trattava di effettivi adattamenti del romanzo di Lewis Carroll<sup>5</sup>, quanto piuttosto di una suggestione generale. I racconti seguivano, infatti, le vicende di una bambina umana, fotomontata in un mondo cartoon ancora piuttosto grezzo.

---

<sup>5</sup> Lewis Carroll è lo pseudonimo dietro il quale si nascondeva l'inglese Charles Lutwidge Dodgson, un professore di matematica di Oxford e autore del romanzo *Le avventure di Alice nel paese delle meraviglie*, scritto nel 1865, di cui la serie il lungometraggio di Walt Disney sono adattamenti.

Walt, tra gli anni Trenta e Quaranta del secolo scorso, fu più volte sul punto di avviare il progetto di un lungometraggio animato, ma in seguito a numerosi ostacoli e differenti scelte commerciali, *Alice nel paese delle meraviglie*, diretto da Hamilton Luske, Clyde Geronimi e Wilfred Jackson, non vide la luce prima del 1951.

#### *2.1.4.2.1 La trama*

Mentre sua sorella legge ad alta voce un libro di storia, la piccola Alice, molto annoiata, esprime il suo desiderio di avventura al gattino Oreste: la bambina, infatti, preferirebbe vivere in un mondo ideale ricco di avvenimenti.

Poco dopo, Alice vede un coniglio bianco con il gilet passarle davanti, esclamando di essere in ritardo per un appuntamento molto importante. Incuriosita, la bambina lo insegue, ma facendo per entrare in una tana, cade invece in una voragine.

Con sua grande sorpresa, la bambina comincia fluttuare e lentamente raggiunge il fondo dove intravede nuovamente il Bianconiglio che sta uscendo da una minuscola porta.

Il Signor Serratura, un pomello parlante che per curiosità è l'unico personaggio del lungometraggio a non essere presente nel romanzo, le consiglia di rimpicciolirsi per poter passare, bevendo il liquido presente in una bottiglietta che si trova proprio lì. Una volta raggiunta la taglia giusta, si accorge che la porta è chiusa a chiave, e che la chiave è sul tavolo e date le sue dimensioni rimpicciolite, le risulta impossibile raggiungerla. Tuttavia, scopre una scatola di biscotti per ingrandirsi, ma una volta dato un morso ad uno di loro, la bambina cresce a dismisura, battendo la testa sul soffitto.

Sconfortata, Alice inizia a piangere e le sue grosse lacrime causano l'allagamento della stanza.

Bevendo nuovamente dalla bottiglietta, ritorna poi delle dimensioni adeguate ad attraversare la serratura ed entra finalmente nel Paese delle Meraviglie. Lì fa la conoscenza di tanti personaggi bizzarri, tra cui i gemelli Pinco Panco e Panco

Pinco, Capitan Libeccio, l'enigmatico Brucaliffo, il Cappellaio Matto e il Leprotto Bisestile, lo Stregatto e la tirannica Regina di Cuori.

### *2.1.4.3 Le avventure di Peter Pan*

Sull'esempio del suo predecessore, *Alice nel paese delle Meraviglie*, anche la promozione de *Le avventure di Peter Pan* iniziò con un'emissione televisiva, diffusa il 25 dicembre 1951. C'era merchandising in abbondanza che cominciava a generare una cifra d'affari davvero interessante.

La prima di *Peter Pan*, diretto da Wilfried Jackson, Hamilton Luske e Clyde Geronimi, ebbe luogo il 5 febbraio 1953 a New York.

#### *2.1.4.3.1 La trama*

Wendy Darling è una ragazzina di Londra che divide la stanza con i suoi due fratelli minori, Gianni e Michele, che, in assenza dei genitori, vengono accuditi dal loro cane Nana.

Ormai stufo di questa situazione, il padre di Wendy, il signor Agenore Darling, decide che è ora che sua figlia diventi adulta, dunque, le fa cambiare stanza. Quella stessa notte, mentre i signori Darling sono ad una festa, Peter Pan entra nella stanza dei bambini, insieme alla sua fatina Trilli, la quale si rivelerà molto gelosa nei confronti di Wendy.

Peter Pan è in cerca della sua ombra, persa qualche giorno prima per colpa di Nana.

Dopo la sua frenetica ricerca, Wendy gli cuce l'ombra e Peter le chiede di andare insieme a lui sull'Isola Che Non C'è, dove lei potrà raccontare le favole ed essere la mamma dei Bimbi Sperduti.

Wendy accetta e porta con sé anche Gianni e Michele, dopodiché, grazie alla polvere magica di Trilli, volano tutti sull'Isola Che Non C'è, dove gli attendono numerose avventure, soprattutto contro l'acerrimo nemico di Peter Pan, il Capitano Giacomo Uncino, la sua fedele spalla Spugna e tutta la sua ciurma al completo.

## 2.1.5 *La vita è una fiaba*

Mentre si cimentava nella produzione di alcuni documentari, inoltre, Walt iniziava a pensare a cosa avrebbe potuto lasciare ai posteri: un parco divertimenti unico nel suo genere.

È nel 1955 che il sogno di Walt diventa realtà: ad Anaheim, nella periferia di Los Angeles, viene inaugurato il primo parco divertimenti a tema, Disneyland, a cui seguiranno, nei decenni successivi, numerosi altri parchi che saranno costruiti sull'esempio del primo ed aumenteranno notevolmente gli introiti dell'azienda, con una stima di un aumento del 22% al 2014 (Bendazzi, 2015).

Gli anni Sessanta furono caratterizzati dalla produzione di successi come *Lilly e il Vagabondo* o *La Bella Addormentata nel bosco*.

### 2.1.5.1 *La Bella Addormentata nel bosco*

Il successo di *Cenerentola* assicurò Disney a tal punto che, dal 1951, decise di approcciare un altro monumento delle fiabe, *La Bella Addormentata nel bosco*, la cui produzione cominciò nel luglio del 1953. All'epoca, il film era previsto per il 1955, tuttavia vide la luce solamente nel 1959.

#### 2.1.5.1.1 *La trama*

Il lungometraggio, diretto da Clyde Geronimi, Eric Larson, Wolfgang Reitherman e Les Clark, ed ispirato alla fiaba "La bella addormentata" di Charles Perrault, narra la storia di una principessa, Aurora, figlia unica di Re Stefano e della Regina Leah.

Nel giorno del suo battesimo, tra i tanti invitati, ci sono tre fate buone di nome Flora, Fauna e Serenella, venute a benedire la bambina con dei doni speciali.

Dopo che Flora e Fauna hanno omaggiato la piccola con i doni della bellezza e del canto, prima che si pronunci anche la fata Serenella, in un turbine di vento appare la malvagia strega Malefica che, indispettita per non essere stata invitata, si vendica scagliando una maledizione contro la principessina: prima di compiere i sedici anni, Aurora si sarebbe punta il dito toccando il fuso di un arcolaio e sarebbe morta.

Il re e la regina nulla possono contro questa maledizione e la strega scompare rapidamente senza che le guardie riescano ad arrestarla.

Fortunatamente, Serenella non ha ancora espresso la sua benedizione e viene pertanto sollecitata dai due sovrani sconvolti a pronunciarsi contro la terribile maledizione della perfida strega. Non potendo sciogliere il maleficio, la fata decide di attenuarlo, tramutando la morte in un sonno profondo, dal quale la ragazza avrebbe potuto risvegliarsi solo dopo aver ricevuto il primo bacio d'amore.

Le tre fate buone elaborano anche un piano al fine di tenere nascosta la principessina e proteggerla fino al compimento dei suoi sedici anni. Aurora, ribattezzata con il nome di Rosaspina, viene così cresciuta con amore e dedizione dalle fate trasformate in contadine, nella casetta di un boscaiolo.

Gli anni passano e Rosaspina, crescendo, diventa una bellissima ragazza dall'animo dolce e gentile, con l'unico desiderio di innamorarsi un giorno. Ma la strega Malefica, che vuole a tutti i costi che si verifichi quanto da lei crudelmente pronunciato, manda in giro i suoi maldestri assistenti e il suo diabolico corvo, Diablo, pur di trovare la ragazza che sembra essere sparita nel nulla.

Si avvicinano i sedici anni di Rosaspina e, proprio in prossimità del suo compleanno, la giovane principessa incontra nel bosco un bellissimo ragazzo di cui si innamora perdutamente. Il giovane, anch'esso infatuato della splendida ragazza, è in realtà il principe Filippo, promesso sposo proprio a lei il giorno del suo battesimo.

L'amore scoppiato tra i due non ha modo di essere vissuto, in quanto Malefica è riuscita a rintracciare Aurora a causa di una svista delle fate e interviene con un perfido incantesimo pur di indurla a pungersi il dito con il fuso.

Un'avvincente combattimento tra bene e male, strega e fate, odio e amore, condurrà a un inaspettato ed emozionante epilogo nel quale la giovane fanciulla verrà salvata e risvegliata dal bacio del vero amore.

### 2.1.5.2 *Le avventure di Winnie the Pooh*

Disney conobbe Winnie<sup>6</sup> grazie alle sue figlie che leggevano e apprezzavano le sue avventure. Dopo aver chiesto i diritti, nel 1961 cominciò già a pensare ad un lungometraggio sul personaggio, sogno stroncato però dalla completa ignoranza dell'esistenza dell'orsetto sul suolo americano.

Disney decise, dunque, di produrre un mediometraggio, *Winnie the Pooh e l'albero del miele*, che uscì nel 1966 e di cui l'imprenditore non era per nulla soddisfatto.

Avrebbe dunque voluto provare ad utilizzare, invece, il formato della serie, ma, purtroppo, nello stesso 1966, si giunse al termine della fantastica fiaba che fu la vita di Walt che morì nel dicembre di quello stesso anno a causa di un tumore ai polmoni.

Dopo la sua morte, fu il fratello a condurre l'azienda fino al 1971 quando anch'egli morì all'improvviso.

La compagnia Disney, in seguito alla morte dei due fratelli, produsse sempre meno animazione.

Si cercarono di continuare a sfruttare i diritti del personaggio di Pooh creando nuovi mediometraggi dal 1968 al 1974.

Alla fine, *Le avventure di Winnie the Pooh*, uscite in sala l'11 marzo 1977, sono solo una raccolta di tre precedenti mediometraggi, che ha lo scopo di sensibilizzare il pubblico a una futura serie per la televisione, già in gestazione.

---

<sup>6</sup> *Winnie the Pooh* è una creazione del britannico Alan Alexander Milne, il quale scrisse numerosi libri per bambini sull'orsetto ed il suo amico umano, ispirandosi liberamente a suo figlio, Christopher Robin, e al suo peluche, Edward.

Ad oggi, il Winnie di Disney è uno dei personaggi più famosi dell'imprenditore su suolo americano, secondo solo a Topolino.

#### *2.1.5.2.1 La trama*

Il film, diretto da Wolfgang Reitherman e John Lounsbery, racconta le vicende di un piccolo orsetto di pezza, Winnie the Pooh, che abita nel Bosco dei Cento Acri ed è golosissimo di miele.

Un giorno, mentre fa i suoi soliti esercizi di ginnastica, comincia a sentire i morsi della fame, ma si accorge che il suo vasetto è inspiegabilmente vuoto. Così, decide di procurarsi il miele da un alveare, ma essendo in cima ad un albero, proprio non ci arriva.

Allora, corre a casa di Christopher Robin e prende un palloncino per aiutarsi nell'impresa, ma, nonostante tutti gli accorgimenti del caso, fallisce e si trova costretto a scappare dalle api.

Ancora terribilmente affamato, va nella tana del coniglio Tappo e mangia tutto il miele che trova, rimanendo incastrato nel buco di entrata dell'abitazione perché la sua pancia è cresciuta troppo. Per tirarlo fuori, gli amici di Pooh dovranno attendere qualche giorno, il tempo necessario per farlo dimagrire.

Tuttavia, Tappo, che non vuole più aspettare, dà una forte testata al fondoschiena dell'orsacchiotto che fa un volo lunghissimo, fino a incastrarsi di nuovo, stavolta però in un alveare, contento perché può mangiare tutto il miele che desidera.

Pronto per una nuova avventura, in una giornata molto ventilata, l'orsetto è insieme al suo amico porcellino Pimpi, insieme al quale arriva alla casa sull'albero del gufo Uffa che, però, viene buttata giù dal vento. Arriva in loro soccorso l'asino Ih-Oh per aiutarlo a trovare una nuova abitazione.

Quella stessa notte, Tigro va a casa di Pooh perché sta cercando qualcosa da mangiare, ma non vuole il solito vasetto di miele. Così, andandosene, dice all'orso di stare attento perché nel bosco ci sono Efelanti e Noddole, creature mostruose che rubano il nettare delle api.

Pronto a difendere il suo prezioso cibo, Pooh si impegna per fare la guardia al miele, fino a quando, però, non si addormenta.

## ***2.1.6 Rinascimento. Il dopo Walt***

Fu con la produzione de *La Sirenetta* nel 1989, con un incasso di 183 milioni di dollari, che prese avvio la rinascita della Disney. Ad esso seguirono *La bella e la bestia*, *Aladdin*, *Il re leone*.

### ***2.1.6.1 La sirenetta***

*La Sirenetta* è un film d'animazione del 1989 diretto da Ron Clements e John Musker e tratto da uno dei racconti dello scrittore Hans Christian Andersen.

#### ***2.1.6.1.1 La trama***

La protagonista della vicenda è Ariel, figlia minore di Re Tritone, talmente affascinata dal mondo in superficie da disubbidire puntualmente agli ordini del padre.

Una sera, Ariel spia i festeggiamenti su di una nave e si innamora a prima vista del principe Eric. La nave del principe si imbatte, però, in un'improvvisa tempesta e Ariel lo salva da morte certa, fuggendo al risveglio dell'amato. Eric non ricorda nulla della sua salvatrice, eccezion fatta che per la melodiosa voce della sirena.

Intanto, la perfida Ursula medita di riprendere il controllo sul regno di Atlantica, pianificando di approfittare delle debolezze della giovane Ariel. In cambio della sua voce, infatti, Ursula offre alla sirena la possibilità di diventare umana per tre giorni e provare a conquistare il suo principe.

Insieme ai fedeli amici, il granchio Sebastian e il pesce Flounder, Ariel raggiunge la terra ferma dove, stremata dalla fatica, è soccorsa da Eric. Proprio mentre la ragazza cerca il modo giusto di dichiararsi all'amato, Ursula mette in atto il suo piano e prende le sembianze dell'umana Vanessa. Grazie alla voce sottratta ad Ariel, Vanessa riesce ad incantare Eric e lo spinge a sposarla al più presto. Il matrimonio, tuttavia, viene impedito e Ursula viene smascherata da Ariel.

La sirena, però, non sa di essere caduta nella trappola dell'ingannevole strega del mare. L'intervento di Re Tritone la salverà alla sola condizione di perdere il controllo su Atlantica.



Eric, risvegliato dall'incantesimo, decide di correre in cerca di Ariel. Il principe si troverà ad affrontare un nemico temibile, che governa ormai tutti i mari, ma rischierà la sua vita per salvare la sirena, dimostrando così al Re che uomini e sirene possono amarsi sinceramente.

### *2.1.6.2 La Bella e la Bestia*

La prima de *La Bella e la Bestia*<sup>7</sup>, diretto da Gary Trousdale e Kirk Wise, ebbe luogo il 13 novembre 1991. Il lungometraggio d'animazione ottenne un enorme successo critico e commerciale.

#### *2.1.6.2.1 La trama*

Il film narra le avventure di Belle, una ragazza francese intelligente, bellissima e di buon cuore che sogna di girare il mondo e di trovare l'amore. La giovane trascorre molte ore a leggere libri immedesimandosi in ogni storia e disdegna le avances del giovane Gaston, un uomo tanto bello quanto arrogante e narcisista che non si rassegna all'idea che Belle non voglia legarsi a lui.

Belle è affezionatissima al padre Maurice, buon uomo e stravagante inventore, impegnato nella costruzione di una macchina taglialegna da presentare ad una fiera.

Messa a punto la macchina, Maurice decide di partire per presentare la sua invenzione, ma si perde nel bosco popolato da feroci lupi affamati e riesce a salvarsi rifugiandosi in un castello che sembra essere abbandonato.

In realtà, l'imponente castello è abitato da bizzarre ma gentili creature dalla forte personalità e di grande intelletto, come l'orologio Tockins, la teiera Mrs. Bric, il candelabro Lumière, etc.

---

<sup>7</sup> Da un punto di vista tecnico, *La Bella e la Bestia* è uno dei primi lungometraggi Disney ad utilizzare il sistema CAPS (*Computer Animated Production System*), un sistema di produzione realizzato da Disney e Pixar per permettere di "dipingere" digitalmente, in postproduzione.

Nel Castello fatato vive, però, anche una creatura meno accomodante, solitaria e inquietante: la Bestia, essere mostruoso ed enorme, che fa prigioniero il pover'uomo... ma non per molto!

L'arrivo al castello dell'amorevole e incantevole Belle, partita alla ricerca del padre scomparso, cambierà le sorti di Maurice e stravolgerà i piani del principe-mostro, aprendo una breccia nel suo cuore indurito e disperato e facendo spezzare così la maledizione che era caduta sulla Bestia in primis e su tutti i suoi stravaganti servitori.

### *2.1.6.3 Aladdin*

Già durante la lavorazione de *La Sirenetta* si pensava a quello che sarebbe potuto essere l'adattamento del racconto *Aladino e la lampada meravigliosa*, contenuto nel gioiello della letteratura orientale, "Le Mille e Una Notte".

Diretto da Ron Clements e John Muske, il film d'animazione di *Aladdin* vede la luce il 25 novembre 1992.

#### *2.1.6.3.1 La trama*

Ambientato nello straordinario regno orientale di Agrabah, il film narra le vicissitudini di un intraprendente ragazzo di strada, di nome Aladdin, ladruncolo per necessità, accompagnato dalla sua inseparabile scimmietta Abu, che si innamora perdutamente della splendida ma irraggiungibile principessa Jasmine, figlia del Sultano di Agrabah.

Aladdin sogna un'esistenza diversa da quella umile della strada, Jasmine invece desidera evadere dalla sua realtà, stanca della noiosa vita che conduce a corte e contrariata dalla legge che la costringe a legarsi in matrimonio solo con un uomo di alto rango.

Quando Jasmine, travestita da popolana, fugge dal palazzo per vivere nuove ed entusiasmanti avventure, incontra tra le strade di Agrabah il giovane e affascinante Aladdin. Tra loro nasce una sintonia immediata ma bruscamente interrotta dalle guardie di corte che catturano Aladdin rinchiudendolo nelle

prigioni del palazzo per giustiziarlo nonostante i disperati tentativi della principessa di riportarlo in libertà.

Il visir del sultano, il malefico stregone Jafar, assetato di potere e ricchezza, propone di nascosto ad Aladdin e sotto mentite spoglie, in cambio della libertà, di inoltrarsi nelle profondità della Caverna delle Meraviglie per ritrovare una lampada dalle proprietà soprannaturali che vuole assolutamente avere tra le sue mani.

Aladdin accetta l'incarico e, dopo diverse peripezie, riesce a trovare la lampada in cui abita un estroso e vivacissimo Genio dotato di poteri magici. Da questo momento in poi Aladdin si trova ad affrontare suggestive avventure per poter sconfiggere il perfido Jafar e il suo fedele compagno, il pappagallo Iago, e arrivare a conquistare il cuore della principessa.

Tuttavia, il giovane eroe, nelle sue imprese non è solo: al suo fianco l'inseparabile e sempre fedele scimmietta Abu, il nuovo amico Genio e il fenomenale tappeto volante.

#### *2.1.6.4 Nightmare Before Christmas*

Alla fine degli anni Settanta, la Disney è alla ricerca di talenti e resta affascinata da un giovane creatore di animazioni anticonformiste, un "certo" Tim Burton, che venne convocato dalla compagnia all'interno della quale avrebbe mosso i suoi primi passi e dalla quale, successivamente, vorrà prendere le distanze per quanto riguarda il proprio stile.

Ed è proprio Tim Burton, nei suoi anni alla Disney Company, ad essere l'ideatore e produttore della pellicola di *Nightmare Before Christmas*, realizzata in stop-motion<sup>8</sup> e presentata per la prima volta il 9 ottobre 1993 durante il New York Film Festival, prima della sua uscita nazionale nelle sale per Halloween, precisamente il 29 ottobre 1993.

---

<sup>8</sup> La *stop-motion* è una tecnica di animazione realizzata utilizzando dei pupazzi mossi manualmente dagli animatori, fotogramma dopo fotogramma.

#### *2.1.6.4.1 La trama*

Diretto da Henry Selick, il film racconta la storia di Jack Skeletron, il re indiscusso del terrificante paese di Halloween.

Gli abitanti di Halloween Town passano tutto l'anno a preparare la festa più importante per loro, quella del 31 ottobre.

Il sovrano delle zucche, Jack, innamorato di Sally, è stanco di spaventare il prossimo ed è alla ricerca di nuovi stimoli nella sua vita.

Un giorno, mentre sta camminando nel bosco con il suo cane, Zero, s'imbatte in un cerchio di alberi, ognuno con una porticina nel tronco. Quella che Jack decide di aprire ha un albero di Natale disegnato sopra. Una volta entrato, viene catapultato in un mondo parallelo, completamente innevato, dove tutto è pieno di addobbi e di decorazioni natalizie.

Il re di Halloween è totalmente rapito dall'atmosfera che si respira e, mosso da un grande entusiasmo che non provava da tanto tempo, decide di portare il Natale nel suo regno.

Quando torna a casa, raduna tutto il paese per spiegargli il suo nuovo progetto, destando non poche perplessità negli abitanti.

Così Jack rapirà Babbo Nachele, ovvero Babbo Natale, e cercherà di calarsi nei suoi panni per consegnare lui stesso i regali combinando non pochi guai che risolverà solamente grazie all'aiuto della bambola di pezza, Sally, anch'essa innamorata di lui.

#### *2.1.6.5 Il re leone*

*Il re leone*, diretto da Roger Allers e Rob Monkoff, è il primo lungometraggio animato a non adattare una storia tratta da un libro, ma nato invece da una sceneggiatura originale. Il film vide la sua uscita in sala nel 1994.

#### *2.1.6.5.1 La trama*

Il film racconta la storia di Simba, un piccolo leone figlio del saggio Re Mufasa e di sua moglie Sarabi e il cui destino è quello di regnare, un giorno, al posto di suo padre.

Di ciò non è contento Scar, il perfido fratello del Re Mufasa, che desidera fortemente diventare re della savana e per questo motivo è geloso di suo nipote Simba, il quale gli preclude la possibilità di salire al trono.

Qualche mese dopo, quando Simba è ormai un curioso leoncino avido di avventure, si lascia convincere dall'infido zio Scar a recarsi insieme alla sua migliore amica Nala al cimitero degli elefanti, disobbedendo alle raccomandazioni del padre. Ad aspettarli in quel luogo proibito e minaccioso, ci sono tre iene pronte ad aggredire i due cuccioli, che però vengono messi in salvo da Mufasa.

Ma Scar, sempre più ostinato a voler sottrarre il trono al fratello, escogita un nuovo piano per liberarsi una volta per tutte del re e del nipote avvalendosi dell'aiuto delle iene. Scar riesce ad attuare il tragico piano provocando la morte di Mufasa, che però riesce a salvare Simba, ignaro del fatto che ad uccidere suo padre sia stato proprio lo zio. Scar incolpa il cucciolo della morte del re e, facendogli credere che sarebbe stato odiato da tutti, lo convince a scappare il più lontano possibile dalle terre del branco.

Mentre Simba fugge, Scar incarica le iene di ucciderlo, ma il leoncino tuttavia riesce a scampare al loro attacco, ritrovandosi così in terre ormai molto lontane.

La fuga, però, gli farà incontrare due simpatici amici, Timon e Pumba, che prendono con loro il cucciolo di leone per occuparsi di lui.

Simba crescerà con questa strana coppia di amici, che gli insegna a vivere come loro, all'insegna dell'Hakuna Matata, il loro motto che significa "senza pensieri".

Gli anni passano e Simba diviene un giovane e forte leone, ma quando il passato e ricordi riaffioreranno, dovrà superare l'ostacolo del dolore e del senso di colpa per ritrovare il suo posto come legittimo re, tornando indietro per poter salvare la madre e tutti gli altri abitanti delle terre del branco dalla nociva dittatura di Scar e delle sue alleate iene.

### *2.1.7 Tempo di innovazioni e nuovi cambiamenti*

Con il tempo, tuttavia, la qualità delle produzioni cominciò a calare tanto che dopo varie difficoltà e momenti in cui i film di animazione non piacevano più come un tempo, la Disney prese la decisione di cimentarsi in nuove forme artistiche più moderne: la computer grafica.

La Walt Disney Pictures decise, quindi, di avvalersi della collaborazione di una casa cinematografica in rampa di lancio e specializzata in animazione **CGI** (computer-generated imagery), la Pixar, il cui studio era stato fondato nel 1986 con l'intento di creare un nuovo cinema di animazione digitale che mescolasse tradizione e innovazione.

Il primo film realizzato con questa importante collaborazione fu *Toy Story* che, nel 1995, fu il primo lungometraggio interamente sviluppato con queste nuove tecnologie.

La Pixar nacque da una costola di Lucasfilm ma poi, con l'avanzare degli anni, era di base una super promozione su scala planetaria della potenza di Steve Jobs, uno dei suoi fondatori, e della sua azienda Apple con i suoi computer.

Per fortuna Disney fece capire il reale potenziale di un'innovazione del genere e, nel 2006, la Pixar viene di fatto acquisita dalla Disney per 7,4 miliardi di dollari.

#### *2.1.7.1 Hercules*

Durante gli anni della collaborazione e successiva fusione con Pixar, la Disney si cimenta anche nella produzione del suo primo film d'animazione ad essere ispirato alla mitologia invece che ad una fiaba, *Hercules*, uscito nelle sale nel giugno del 1997.

##### *2.1.7.1.1 La trama*

Nell'antica Grecia, dopo aver imprigionato i Titani sotto l'oceano, i sovrani divini Zeus ed Era hanno un figlio, che chiamano Ercole.

Ma sul monte Olimpo, mentre gli altri dèi festeggiano, il geloso Ade complotta per rovesciare il dominio del suo brillante fratello. Rivoltosi alle Parche per

chiedere aiuto, il dio degli Inferi apprende che nel giro di diciotto anni un allineamento planetario gli permetterà di liberare i Titani e conquistare l'Olimpo, ma solo se Ercole non interferirà. Così, la perfida divinità invia i suoi servi Pena e Panico a sbarazzarsi del nipote: i due devono rapire il bambino e dargli una pozione che lo renda mortale, in modo da poterlo uccidere, ma prima che Ercole finisca di bere il filtro magico, viene trovato dai contadini Anfitrione e Alcmena.

Diversi anni dopo, Ercole è un adolescente reietto, a causa della sua forza sovrumana.

Dopo che i genitori adottivi gli rivelano il modo in cui lo hanno trovato, il giovane decide di visitare il tempio di Zeus per avere risposte: lì, la statua della divinità prende vita e svela al ragazzo le sue origini, dicendogli che può riguadagnare un posto nell'Olimpo diventando un vero e proprio eroe.

Il dio lo spedisce dal satiro Filottete, noto per aver addestrato numerosi eroi, ma ormai ritiratosi. Tuttavia, Ercole lo convince a seguire di nuovo il suo sogno di preparare un vero eroe.

Il giovane completa così la sua formazione, ottenendo un clamoroso successo grazie alle sue imprese, incontra la bella Megara e si ritrova a dover nuovamente fare i conti con il piano malvagio di Ade, riuscendo però ad uscirne vincitore e a salvare l'Olimpo.

### *2.1.7.2 Mulan*

Già nel 1993 la Disney era stata catturata dal fascino della cultura orientale ed aveva cominciato ad interessarsi seriamente ad essa.

Il 9 giugno del 1998, sbarca, così, nelle sale *Mulan*<sup>9</sup>, film diretto da Barry Cook e Tony Bancroft.

---

<sup>9</sup> Per curiosità, *Mulan* fu il primo film Disney ad essere rilasciato nella versione DVD nel novembre del 1999.

#### 2.1.7.2.1 La trama

La storia di *Mulan* è ambientata in Cina, durante la reggenza della Dinastia Sui.

Mentre il paese è minacciato dallo spietato Shan Yu, che pianifica di attraversare la Grande Muraglia Cinese con la sua temibile armata di Unni, la giovane Mulan vorrebbe onorare la sua famiglia in modo anticonvenzionale. Poco incline a rispettare le usanze, infatti, la ragazza cerca di sfuggire alla tradizione che le impone di sposare un uomo rispettabile e, quando l'Imperatore raduna l'armata per difendere i confini, Mulan decide di prendere il posto del padre e, travestita da uomo, si arruola.

Gli spiriti degli antenati donano così alla ragazza l'aiuto del piccolo drago Mushu, sebbene l'addestramento del comandante Li Shang metterà a dura prova la perseveranza di Mulan.

Gli Unni, intanto, sono arrivati al valico di Tung Shao e la truppa di Mulan cade in un'imboscata. L'ingegno della ragazza salverà la vita a tutti, ma il suo segreto sarà svelato. Nonostante la pena per il disonore che Mulan ha gettato sull'esercito sia la morte, Shang la risparmia a patto che abbandoni subito la truppa.

L'esercito cinese rientra in città ma Mulan si accorge che il malvagio Shan Yu e un manipolo di Unni sono sopravvissuti allo scontro e hanno intenzione di sferrare il contrattacco decisivo. Rimessi gli abiti da donna, la ragazza corre in città, ma viene creduta solo da tre soldati che, fingendosi concubine reali, salvano l'Imperatore dall'agguato mortale dei nemici.

Shan Yu e Mulan si affrontano e la ragazza dovrà dimostrare alla Cina che anche una donna può onorare la sua famiglia con le sue gesta eroiche.

#### 2.1.7.3 Tarzan

Negli anni immediatamente successivi, nel 1999, esce anche un altro capolavoro della compagnia, *Tarzan*. Il film, diretto da Chris Buck e Kevin Lima, è un libero adattamento del romanzo "Tarzan delle Scimmie", creazione del prolifico Edgar Rice Burroughs.



#### *2.1.7.3.1 La trama*

La storia ha inizio in Africa, nel 1860, quando una coppia di inglesi sta scappando da una nave incendiata con il figlioletto appena nato e riesce con fatica a raggiungere la terraferma. Grazie ai pezzi della barca affondata, i due coniugi costruiscono una piccola capanna sull'albero dove potersi riparare. Ma un giorno, il terribile leopardo Sabor attacca brutalmente i genitori del bambino, uccidendoli.

Il bambino, però, riesce a sopravvivere, perché nascosto sotto un lenzuolo, e viene adottato da una femmina di gorilla, Kala.

Nonostante il disappunto di Kerchak, suo marito e capofamiglia, Kala porta il cucciolo di uomo all'interno del branco, allevandolo come fosse suo figlio.

Passano gli anni e l'umano, chiamato Tarzan, cresce proprio come le scimmie che lo circondano, con il sostegno dei suoi più cari amici: Terk, una gorilla con un bel caratterino, e Tantor, un elefante alquanto fifone.

Oltre alla difficoltà di stare al passo col branco, il ragazzo deve stare attento a Sabor, sempre in agguato. Tutto si complica quando arriva nella Giungla un gruppo di esploratori provenienti dall'Inghilterra in cerca proprio dei gorilla, chi per motivi scientifici (la bella Jane, di cui Tarzan si innamorerà, e suo padre) e chi per profitto (Clayton).

Dopo varie peripezie, durante le quali Tarzan (ri)scoprirà quello che era il suo mondo prima di diventare orfano e dovrà far fronte ai propri sentimenti, ricambiati, per Jane, il branco delle scimmie verrà salvato, grazie anche all'aiuto di quest'ultima e di suo padre, non senza la triste perdita del "padre" del giovane che, in punto di morte, lo accetta finalmente come suo figlio.

#### *2.1.8 La multinazionale dell'intrattenimento*

Negli anni successivi, le altre due fusioni che, oltre a quella con la Pixar, hanno fatto divenire la Walt Disney Pictures un gigante del settore, sono la Marvel Entertainment (la cui saga Avengers ha abbattuto ogni record di incassi) nel 2010 e di recente (inizio 2018) quella con la 20th Century Fox (per 52,4 miliardi di dollari).

Tuttavia, la Disney non è più solo cartoni animati. Questa serie di fusioni e di innovazioni tecnologiche hanno portato il gigante dell'intrattenimento sul tetto del mondo promuovendolo su molteplici piattaforme grazie anche alla scelta del suo C.E.O, Robert Iger, di una politica secondo la logica di “film in franchising”.

Walt Disney Studios, cinema e teatro, Disney Park and Resort, hotel e parchi a tema, Disney Consumer Products and Interactive Media, merchandising è quello che ha fatto, oggi, della Disney un impero del marketing.

## 2.2 *Cantastorie. Le storie giocate*

### 2.2.1 *Gli albori del videogioco*

Il primo videogioco ad essere, a differenza dei predecessori, un'opera multimediale interattiva, un mezzo attraverso cui raccontare una storia, fu *Colossal Cave Adventure*<sup>10</sup>, che venne sviluppato nel 1976, in un periodo nel quale il videogioco era considerato più che altro un'appendice del cinema o una forma ludica frivola, ed era guardato con indifferenza dalla totalità del mondo accademico e dagli studiosi di comunicazione (Calamosca, 2003).

Tanto i giochi di ruolo tradizionali, quanto i primi videogames godevano di pessima fama presso i mass media, che tendevano a sottolineare con insistenza la

---

<sup>10</sup> La vera opera canonizzatrice del genere delle avventure testuali è sicuramente *Colossal Cave Adventure*. Nata nei primi anni '70 da William Crowther come passatempo per le figlie, *Colossal Cave Adventure* può essere considerata la prima avventura testuale. Il gioco viene portato a termine nel 1975, viene programmato in Fortran su un sistema PDP-10 della *Bolt, Beranek and Newman* (BBN), la società per cui Crowther lavora. Il gioco si apre al fruitore con l'esplorazione della gigantesca caverna del titolo: ogni luogo dell'avventura è narrato e descritto tramite il testo. Per rendere il tutto più avventuroso ed emozionante, Crowther aggiunge all'interno dell'avventura elementi magici appartenenti allo scenario fantasy di matrice Tolkieniana. Da una parte il giocatore interviene digitando semplici comandi, dall'altra la complessità del gioco e la sua ricchezza di contenuto sono innovative rispetto a qualsiasi altro prodotto dell'epoca. La trama, raccontata esclusivamente attraverso il testo, prevede una mole di ambientazioni e situazioni impensabile per titoli che invece si esprimono tramite la grafica: la narrazione prende il via dalla mente dell'autore e il giocatore diventa a tutti gli effetti co-autore della vicenda (Accordi Rickards, 2020).

loro pericolosità legata sia ai contenuti di violenza, razzismo, discriminazione che alla fruizione che generava, secondo loro, assuefazione e alienazione degli utenti.

In questo scenario, i primi RPG<sup>11</sup> tentarono di replicare le meccaniche di gioco dei GRD<sup>12</sup> cartacei più famosi, come *Dungeon & Dragons*, sebbene peccassero rispetto a questi ultimi riguardo la caratterizzazione narrativa della storia e dei personaggi, apparendo più come semplici protesi virtuali del giocatore.

La situazione prese una piega diversa con l'avvento dei GDR elettronici di matrice giapponese dei primi anni '90, nei quali la componente narrativa era preponderante. Questi giochi erano caratterizzati da personaggi complessi e multiformi dotati di personalità ben definite e più "umane", capaci di impegnarsi in molte più attività oltre la semplice distruzione, creando così anche un approccio al gioco che fosse più emozionale. Di fatto, questi giochi contribuirono a modificare le caratteristiche del genere nonché le aspettative dei giocatori.

Accanto al capostipite di questi giochi, *Dragon Quest*<sup>13</sup> (Enix<sup>14</sup>, 1986), vi era *Final Fantasy*, gioco che ruotava attorno ad un gruppo di eroi impegnato a

---

<sup>11</sup> *Role-Play Games*

<sup>12</sup> Giochi di ruolo

<sup>13</sup> *Dragon Quest*, conosciuto fino al 2006 come *Dragon Warrior* nel mercato occidentale, è una serie di videogiochi JRPG ideata nel 1985 da Yuji Horii e dal suo studio, Armor Project, con la collaborazione di Akira Toriyama e di Koichi Sugiyama e creata, prodotta e pubblicata da Enix.

Sin dal primo gioco della serie, ciascun episodio si ambienta in un mondo *high fantasy* e mette il giocatore nei panni di un eroe che viaggia per salvare il suo paese dal pericolo di un potente nemico malvagio, accompagnato, a partire dal secondo titolo della fortunata serie, da un gruppo di comprimari. Tutti i titoli principali della serie e molti dei suoi spin-off presentano meccaniche di gioco ricorrenti: il combattimento a turni, il reclutamento di mostri e la loro tipologia, menù testuali anziché ad icone, combattimenti casuali, etc. Questo impianto prende spunto dai primissimi videogiochi occidentali per computer, quali *Wizardry* e *Ultima*, e fu progettato da Horii in maniera tale che il *gameplay* fosse intuitivo e accessibile a tutti quanti i possibili utenti.

<sup>14</sup> *Enix Corporation* era un'azienda giapponese che sviluppava e pubblicava videogiochi. È conosciuta, soprattutto in Giappone, per aver pubblicato la serie di videogiochi di ruolo di *Dragon Quest*. Enix ha inoltre creato e pubblicato materiale cartaceo (come riviste o manga), anime, giocattoli e accessori per il mercato nipponico perseguendo la missione di diventare *complesso*

sconfiggere un demone evocato dal passato, viaggiando tra oceani infestati di pirati e grotte abitate da mummie e scheletri, pubblicato nel 1987 su Nintendo Famicom da Square, all'epoca sconosciuta *software house* nipponica.

### 2.2.2 Il colosso nipponico dell'intrattenimento

Nell'ottobre 1983 Denyu Co. Ltd., un'azienda giapponese di costruzione di linee elettriche, aprì una divisione atta allo sviluppo di videogiochi denominata *Square*. Il primo titolo ad essere sviluppato fu lo sparatutto *Treguzar*, uscito nel 1985 per NES<sup>15</sup>, la console più diffusa in quel periodo. L'anno successivo vennero pubblicati tre giochi: *King's Knight*, un altro sparatutto; *Suishou No Ryuu*, un videogioco d'avventura e *Deep Dungeon*, un videogioco di ruolo. Tutti vennero rilasciati per NES e dedicati al solo mercato nipponico.

Nel settembre del 1986, Square diventa indipendente separandosi dalla Denyu Co. Ltd. Con pochissimi fondi a sua disposizione che le permettono di sviluppare un solo gioco, la neonata SquareSoft si giocò il tutto e per tutto nel decretare il successo o il fallimento dell'azienda con il succitato primo titolo della famosa saga di giochi di ruolo di *Final Fantasy*, su progetto del grande Hironobu Sakaguchi.

#### 2.2.2.1 Un piccolo focus. L'uomo dietro la Fantasia Finale

L'uomo che ha salvato SquareSoft dal tracollo economico, nonché padre della serie di *Final Fantasy*, Hironobu Sakaguchi, è sicuramente una delle personalità più influenti nel genere dei *role play games* per console (JRPG), uno degli sviluppatori di videogiochi più attenti all'innovazione tecnologica. Nato nel 1962,

---

*mediatico*, un'industria dedicata alla produzione di materiale di vario genere in base alle richieste del pubblico.

L'azienda fu fondata da Yasuhiro Fukushima il 22 settembre 1975, col nome di *Eidansha Boshu Service Center*. Il nome "Enix" deriva dall'unione delle parole "*phoenix*" (parola inglese stante per "fenice", un uccello mitologico che rinasce dalle proprie ceneri) ed *ENIAC*, il primo computer elettronico *general purpose*.

<sup>15</sup> *Nintendo Entertainment System*, conosciuto anche come *Nintendo Famicom*

Sakaguchi fu nominato direttore del reparto progettazione e sviluppo di Square CO., Ltd., nel 1986, e promosso vicepresidente esecutivo nel 1991. Dal 1995 è presidente di Square USA, Inc., dopo l'apertura della filiale americana. Nel maggio del 2000, è stato inserito nella *hall of fame* dell'*Academy of Interactive Arts and Sciences* per i suoi contributi innovativi e durevoli al mondo dell'intrattenimento interattivo e dell'informazione.

La passione per lo sviluppo di videogame ha coinvolto Sakaguchi fin dai tempi dell'università, quando realizza i primi esperimenti per Apple II. Pur non essendo direttamente responsabile dei giochi prodotti dalla *software house* giapponese (per quanto riguarda *Final Fantasy*, ha scritto le storie dei primi episodi per assumere poi il ruolo di direttore), Sakaguchi ha contribuito a realizzare, oltre alla serie di *Final Fantasy*, altri best-seller come *Kingdom Hearts*, *Parasite Eve* (Square, 1998) e *Chrono Trigger* (Square, 1995), nel tentativo di costruire per Square altri franchise di successo. Lo sviluppo della tecnologia ha determinato continui mutamenti nel team di sviluppatori di *Final Fantasy*, ma nel ruolo di produttore la sua visione dei JRPG come tentativo di creare una nuova forma di intrattenimento, in grado di unire l'interattività dei videogiochi alla dinamica del medium cinematografico, ha fatto da collante tra i vari episodi.

La serie di *Final Fantasy* deve il suo nome all'intenzione originale di suo padre di ritirarsi dall'attività di sviluppo di videogiochi dopo il completamento del gioco, la sua fantasia finale.

Tuttavia, sarà la realizzazione di uno dei tentativi più audaci della sua carriera e il suo successivo fallimento al botteghino e le critiche ricevute a portarlo a ritirarsi dalla sua carriera: il lungometraggio di *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001) completamente realizzato in computer grafica e ispirato liberamente alla serie videoludica (Calamosca, 2003).

### 2.2.2.2 L'inizio della fantasia

Il primo videogioco di ruolo della serie di *Final Fantasy* uscì in Giappone per NES nel 1987 ed ebbe un successo tale sia da consolidare il nome dell'azienda che da permettere addirittura la produzione di un seguito.

Nel 1988 Square pubblica *Final Fantasy II*, sempre per NES e sempre in Giappone, trovando sempre ottimi riscontri nel pubblico, a cui seguirà, nel 1990, *Final Fantasy III*.

Contemporaneamente, la filiale americana dell'azienda, SquareSoft Inc., vide la luce nel 1989.

Il 1991 è un anno importante per il mondo videoludico: Nintendo crea SNES<sup>16</sup>, una nuova console a 16-bit<sup>17</sup> in grado di disporre subito di un nuovo capitolo della saga di Square: *Final Fantasy IV*, seguito da *Final Fantasy V* nel 1992 e da *Final Fantasy VI* nel 1994. Intanto negli Stati Uniti venivano pubblicati *Final Fantasy*, *Final Fantasy IV* e *Final Fantasy VI*, gli ultimi due dei quali con i nomi modificati in *Final Fantasy II* e *Final Fantasy III*.

### 2.2.2.3 Final Fantasy VI

Considerato da molti il miglior gioco della serie in termini di trama e caratterizzazione dei personaggi, nonché di accompagnamento musicale, *Final Fantasy VI* è ambientato in un mondo futuristico nel quale la magia è stata abolita e sostituita dalla tecnologia.

#### 2.2.2.3.1 La trama

All'interno di questo contesto, la protagonista, una giovane ragazza di nome Terra, dotata di poteri magici, si trova a doversi scontrare con le forze dell'Impero che tentano di ripristinare la magia per dominare il mondo assorbendo i poteri di

---

<sup>16</sup> *Super Nintendo Entertainment System* o *Super Famicom*

<sup>17</sup> Il *bit* (contrazione di *binary digit*) indica la quantità minima di informazione trasmessa da un messaggio. Da non confondersi con il *byte*, ovvero l'unità che permette di misurare la capacità della memoria (Grouard, 2019).

tutti gli Espeor (creature simili agli umani, ma in grado di utilizzare la magia). Dopo varie drammatiche vicende, che portano alla rovina del pianeta e alla ominazione da parte del perfido e malvagio generale Kefka, il gruppo di ribelli guidati da Terra riesce a riunirsi e riportare la pace.

Complessivamente, *Final Fantasy VI* segnò una svolta “emotiva” per la serie dal momento che introdusse temi come il suicidio, la gravidanza adolescenziale, la perdita di persone care, il genocidio. Ed anche i personaggi non erano più semplici figure amorfe da accompagnare verso l’*happy ending* della storia, ma maturavano “psicologicamente” (Calamosca, 2003).

#### 2.2.2.3.2 Il gameplay

Il *gameplay* di *Final Fantasy VI* riprende il sistema di combattimento del capitolo precedente<sup>18</sup> con il cosiddetto “Relic System”, che supportava la personalizzazione degli accessori utilizzabili dai personaggi, e con un meccanismo di gestione della magia basato sull’utilizzo di spiriti evocabili, gli Espers, ed equipaggiabili che davano la possibilità ai personaggi di apprendere l’arte magica (Calamosca, 2003).

#### 2.2.2.3.3 La colonna sonora

La colonna sonora di *Final Fantasy VI* fu composta da Nobuo Uematsu, collaboratore di lunga data dei giochi della serie e l’ultima per la generazione a 16-bit, l’ultima dell’era Nintendo, nonché la più duratura dell’intera saga di *Final Fantasy* (Petillo, 2023).

---

<sup>18</sup> Il sistema di combattimento di *Final Fantasy V* era collegato ad un particolare sistema, il cosiddetto “job system”, di costruzione e gestione delle ben 22 classi dei personaggi (cavalieri, maghi, ladri, alchimisti, danzatori, etc.), già proposto con *Final Fantasy III*, ognuna delle quali aveva le proprie abilità. L’acquisizione di *ability points* durante il combattimento permetteva di far aumentare il livello di classe dei personaggi e di far loro imparare anche abilità secondarie.

Essa comprende temi per ogni personaggio e luogo accessibile, oltre che musiche per le battaglie contro nemici casuali e boss, e per scene speciali (Corn, 2014).

Tra i brani più conosciuti e apprezzati della sound track list figura *Aria di Mezzo Carattere*, udibile durante la scena dell'opera "Maria e Draco"; essa contiene una "voce" sintetizzata che accompagna la melodia, resa necessaria dal momento che le limitazioni tecniche del chip sonoro SPC700, utilizzato dallo SNES, impediva l'uso di una traccia vocale (Wong, 2013).

*Dancing Mad*, il brano che accompagna lo scontro finale con Kefka Palazzo, è una composizione d'organo di 17 minuti, liberamente ispirata alla musica barocca, suddivisa in quattro distinti movimenti, ognuno dei quali rappresenta un distinto stato d'animo dell'antagonista.

*Balance Is Restored*, la canzone udibile durante il finale del gioco, è un medley che cobina tutti i temi precedenti del gioco dei personaggi in un'unica composizione di oltre 21 minuti, considerata un capolavoro e "il miglior brano della storia videoludica" (Mackey, 2012).

Altri celebri brani dell'opera sono *Terra's Theme* ed il brano di apertura *Omen*, una composizione della durata di poco più di 4 minuti che inizia con un organo suonato in maniera molto lenta, ma che altrettanto lentamente inizia a farsi sempre più possente, prima di passare a delle voci sintetizzate che ripetono in maniera quasi del tutto ossessionata il nome dell'antagonista della storia, per concludersi con un assolo d'arpa che porta al termine del brano (Petillo, 2023).

#### 2.2.2.4 La rottura con Nintendo

Nel 1994, Square cominciò a lavorare ad un altro capitolo della saga per Nintendo 64, nuova console Nintendo di prossima uscita, ma il progetto venne cancellato e tutto ciò che riuscì a vedere la luce fu la semisconosciuta *Final Fantasy SGI Demo*.



Il 1995 segnò per Square un parziale distacco dalla serie che l'aveva resa famosa. L'azienda si dedicò, infatti, in questo periodo, ad altri progetti videoludici quali *Front Mission*, *Secret of Evermore* e *Chrono Trigger* per SNES.

Nel 1997, con *Final Fantasy VII*, Square segna la rottura del sodalizio con la Nintendo, rottura principalmente riconducibile ad una questione di supporti. Infatti, *Final Fantasy VII* fu il primo gioco della serie realizzato per PlayStation, nuova console Sony a 32-bit, che utilizzava i CD-ROM<sup>19</sup>, una tecnologia più versatile e capiente del formato a cartuccia per Nintendo 64, in grado di gestire ambientazioni e personaggi tridimensionali.

### 2.2.2.5 *Final Fantasy VII*

*Final Fantasy VII* presentò alcuni cambiamenti fondamentali in quanto, grazie alle risorse tecnologiche della piattaforma Sony, ad un budget superiore ai 30 milioni di dollari, e ad un team formato da oltre 120 persone tra artisti e programmatori, Square riuscì nella realizzazione di un titolo che superava per dimensioni, profondità e visione ogni JRPG<sup>20</sup> realizzato fino a quel momento e che contribuì ad allargare in maniera decisiva, grazie anche ad una delle più imponenti campagne pubblicitarie di sempre messe a punto per un singolo videogioco, il bacino di appassionati del genere, riuscendo a vendere più di 9 milioni di copie in tutto il mondo, di cui circa due milioni a soli due giorni dal lancio del gioco.

---

<sup>19</sup> Il termine ROM è l'abbreviazione di *Read-Only Memory* (memoria a sola lettura), un contenuto che può essere solo letto. L'unico modo di scrivere (o riscrivere) è che la ROM in questione disponga di una batteria che consenta, ad esempio, alterazioni parziali come i salvataggi.

Per completezza di informazione, un CD-ROM ha circa 700 MB di memoria, un DVD-ROM tra 4,7 e 8,5 GB (singolo o doppio strato), un BD (Blu-ray Disc) può raggiungere fino a 200 GB di dati. La cartuccia è il supporto che offre meno memoria: fino ad un massimo di 32 GB per quelle della Switch, ultima console di casa Nintendo; ma con tempi di accesso immediato e minor consumo della RAM (*Random Access Memory*, memoria ad accesso casuale) (Grouard, 2019).

<sup>20</sup> *Japanese Role-Play Games*

#### 2.2.2.5.1 La trama

*Final Fantasy VII* è la storia di Cloud, vigilante dal passato misterioso che si unisce ad un gruppo di ribelli, chiamato Avalanche, per contrastare una *corporation* senza scrupoli, Shinra, che tenta di aspirare la forza vitale “mako” dal centro del pianeta. Presto, però, i ribelli si accorgono dell’esistenza di una minaccia ben più grave: una volta che il mako viene estratto, il pianeta comincia a spegnersi e su di esso riappare Sephiroth, oscuro personaggio malvagio che si credeva fosse morto alcuni anni prima, il quale evoca una gigantesca meteora con lo scopo di distruggerlo. Il gruppo di personaggi si mette quindi sulle tracce dell’unica reliquia in grado di salvare il mondo, l’*Holy Spell*, trovandosi a fronteggiare non solo Sephiroth, ma anche alcuni giganteschi mostri generati dal pianeta stesso, le *Weapons*, allo scopo di proteggersi dalla minaccia incombente (Calamosca, 2003).

#### 2.2.2.5.2 Il gameplay

Le aspirazioni cinematografiche della serie si concretizzarono nel gioco per mezzo dell’implementazione di stupefacenti sequenze animate in *computer graphic* accompagnate da una colonna sonora di oltre 100 canzoni nonché da una trama complessa e ricca di colpi di scena.

Per quanto riguarda la struttura di gioco, *Final Fantasy VII* combinava il “job system” del quinto episodio della serie con l’ “accessory system” del sesto in un nuovo sistema: i personaggi non appartenevano a classi specifiche e potevano modificare le proprie caratteristiche, magie e abilità equipaggiando le proprie armi e protezioni con sfere magiche chiamate “Materia”, collegate tra loro per determinate differenti funzionalità e benefici (Calamosca, 2003).

#### 2.2.2.5.3 La colonna sonora

La musica di *Final Fantasy VII* è stata composta, arrangiata e prodotta in poco meno di un anno sempre da Nobuo Uematsu, che si affidò alla qualità del CD audio ed inserì brani vocali non erano più sintetizzati come nel precedente capitolo.

Per alleggerire il caricamento di ogni brano, Uematsu si affidò comunque al chip sonoro interno della PlayStation e ai rispettivi file MIDI<sup>21</sup>, così da continuare ad utilizzare la tecnologia che già su console Nintendo gli aveva permesso di velocizzare i tempi di caricamento e gestire l'implementazione delle tracce musicali con il gameplay. Va da sé che è facile intuire come la potenza della nuova console veniva incontro alle esigenze di una colonna sonora più avanzata dal punto di vista tecnologico: lo SNES aveva a disposizione otto canali audio (McLaughlin, 2012), mentre PlayStation ne offriva ventiquattro, di cui otto per gli effetti sonori e sedici interamente per la musica (Gann e Schweitzer, 2007).

Uematsu ha composto i brani del gioco trattandoli alla stregua della colonna sonora di un film e componendo delle musiche che riflettessero l'atmosfera emotiva delle scene in cui sarebbero state inserite. Piuttosto che definire il gioco con atmosfere pesanti, infatti, si cercò di dare maggior impatto all'atmosfera emotiva dell'intera avventura, che per la prima volta metteva i giocatori dinanzi alla morte tragica di uno dei protagonisti: proprio il tema dedicato ad Aerith Gainsborough venne realizzato con l'obiettivo di trasmettere un'immensa tristezza di fondo, tendente al realismo, mantenendo però la bellezza dell'aspetto musicale (Leone, 2017).

La prima traccia del gioco composta da Uematsu è stata il brano d'apertura.

*Final Fantasy VII* fu, inoltre, il secondo gioco della serie, dopo *Final Fantasy VI* con *Aria di Mezzo Carattere*, ad includere un brano con voci digitalizzate, la traccia musicale udibile durante lo scontro finale contro Sephiroth. La traccia, *One Winged Angel*, ricordata come uno dei contributi più importanti di Uematsu alla musica per i videogiochi, aggiunse per la prima volta anche un testo in latino che riprendeva dei passaggi dei *Carmina Burana*<sup>22</sup> cantati da un coro (Mielke, 2013).

---

<sup>21</sup> MIDI è il protocollo standard per l'interazione degli strumenti musicali elettronici, anche tramite un computer.

<sup>22</sup> Raccolta di canti medievali goliardici, per lo più in latino, ma anche in tedesco o bilingui, scoperta in un codice del 1225 circa, proveniente dall'abbazia di Benediktbeuern (*Bura Sancti Benedicti*) e conservato ora nella Biblioteca statale di Monaco (Clm 4660). Sono canti religiosi o profani:

#### 2.2.2.5.4 La fortuna

Il gioco di *Final Fantasy VII* fu talmente fortunato da avere una compilation tutta sua, la *Compilation di Final Fantasy VII*, sottoserie della serie di *Final Fantasy*.

Essa è una collezione di storie che ruotano attorno a *Final Fantasy VII*, condividendone ambientazione, temi e personaggi. Tutti i titoli che ne fanno ufficialmente parte sono indissolubilmente legati tra di loro, ma la maggior parte è incentrata su personaggi diversi rispetto ai protagonisti principali, rientrando quindi nella categoria degli spin-off.

In particolare, tra questi, vi è *Crisis Core – Final Fantasy VII* (Square Enix, 2007), un gioco d'azione realizzato per PlayStation Portable. Ambientato grossomodo sette anni prima del gioco principale, racconta la storia di Zack Fair, l'eroico SOLDIER che fu d'ispirazione per Cloud Strife, e della sua lotta contro il SOLDIER fuggitivo Genesis Rhapsodos, rivelando anche l'impatto che egli ha avuto in molti importanti eventi nel passato del gioco originale.

Differentemente dal titolo principale, il sistema di combattimento di *Crisis Core – Final Fantasy VII* non si basa sul tradizionale sistema ATB, ma favorisce l'azione in tempo reale dando la possibilità di controllare il personaggio all'interno dell'area di gioco dedicata.

La colonna sonora, invece, comprende arrangiamenti di alcuni dei più celebri brani di *Final Fantasy VII*.

#### 2.2.2.6 L'era di PlayStation

Nello stesso periodo di *Final Fantasy VII*, Square porta avanti un'altra fortunata serie con i sequel di *Front Mission*. Negli anni '97 e '98, poi, pubblicò titoli completamente originali quali *Bushido Blade*, un picchiaduro realistico, *Ehrgeiz*, un picchiaduro arcade, *Parasite Eve*, un'avventura horror, *Xenogears*, un gioco di ruolo e *Bushido Blade 2*, tutti quanti pubblicati per PlayStation.

Nasce, inoltre, Square Europe Ltd., filiale europea dell'azienda.

---

scherzosi, amatori, satirici, blasfemi alcuni e mistici altri, in strofe e versi vari rimati. A essi si ispirò il musicista Carl Orff per la sua omonima composizione (1937).

Nel 1999, tra i numerosi titoli del periodo come *Vagrat Story*, fa il suo debutto *Final Fantasy VIII* che vende 3,3 milioni di copie in soli tre giorni.

### 2.2.2.7 *Final Fantasy VIII*

Con la pubblicazione di *Final Fantasy VIII*, Square privilegia lo stile cinematografico, abbandonando il look *deformed* in favore di uno più realistico – tutti i personaggi presentavano infatti sembianze umane.

#### 2.2.2.7.1 *La trama*

Nel gioco, il protagonista, Squall Lionheart, membro di un'organizzazione internazionale di mercenari chiamata SeeD, viene incaricato di uccidere una strega malvagia, Edea, che controlla il presidente di Galbaida. Una serie di conflitti con Galbaida, però, porta alla scoperta di un nemico molto più pericoloso, la strega Ultimecia, che stava controllando Edea dal futuro allo scopo di attuare una compressione temporale, con cui assorbire i poteri di tutte le streghe mai vissute. Con un gruppo di avventurieri, Squall, che nel gioco è uno studente dell'accademia militare di Balamb Garden, riesce a sconfiggere Ultimecia una volta raggiunta la fine del tempo, e a trovare l'amore con Edea (Calamosca, 2003).

#### 2.2.2.7.2 *Il gameplay*

Per quanto concerne le meccaniche del gioco, *Final Fantasy VIII* sovvertì molte delle convenzioni del genere: scomparve il sistema delle protezioni, e l'importanza di ottenere o migliorare nuove armi si rivelò quasi del tutto insignificante; inoltre, il fatto che il livello dei nemici incontrati fosse automaticamente bilanciato con quello dei personaggi riduceva l'esigenza di far loro acquisire esperienza. Inoltre, i personaggi non guadagnavano tesori sconfiggendo i mostri, ma il protagonista riceveva uno stipendio su base mensile dalla sua organizzazione. Anche la gestione degli incantesimi era stata rivoluzionata: le magie erano consumabili invece che acquisite, ed esse si ricavano "aspirandole" dai nemici e dai pochi punti magici sparsi per il mondo del gioco. In *Final Fantasy VIII* i personaggi acquistavano abilità

particolari “congiungendosi” alle Guardian Forces, spiriti evocabili attraverso i quali era possibile lanciare incantesimi, aumentare i valori delle proprie caratteristiche, aggiungere danni elementali agli attacchi, etc.

*Final Fantasy VIII* è stato, e lo è sicuramente tutt’ora, uno dei giochi più discussi della serie, e le reazioni al nuovo sistema grafico ed al nuovo sistema di gioco furono fin da subito discordanti. Ciononostante, anche grazie al successo e alla popolarità di *Final Fantasy VII*, il gioco si rivelò comunque un discreto successo commerciale (Calamosca, 2003).

#### 2.2.2.7.3 La colonna sonora

La colonna sonora del gioco è nota soprattutto per due brani: *Liberi Fatali*, un brano corale in latino che viene eseguito durante l’introduzione del gioco e vuole riferirsi ai protagonisti di tutta l’avventura, che sono dei figli prescelti per una battaglia che si sta lentamente sviluppando nell’universo fittizio della storia, e *Eyes On Me*, una canzone pop che funge da tema principale del gioco ed è interpretata dalla cantante cinese Faye Wong (Petillo, 2023).

#### 2.2.2.8 Final Fantasy IX

*Final Fantasy IX* arriva nel 2000, assieme a *Parasite Eve 2*.

Ultimo episodio della serie realizzato per PlayStation, *Final Fantasy IX* dimostra la volontà dell’azienda di tornare all’estetica e al *gameplay* dei primi titoli: questa sorta di nostalgia si poteva ritrovare nelle musiche, nelle ambientazioni, nei nomi dei personaggi... Se il capitolo precedente, *Final Fantasy VIII*, nelle intenzioni di Sakaguchi voleva essere un possibile sguardo sul futuro dei GDR per console; *Final Fantasy IX*, invece, si dimostrò in realtà un ritorno alle sue origini.

##### 2.2.2.8.1 La trama

La trama ruota attorno alla regina, Brahne di Alexandria, che dichiara guerra a vari stati confinanti, e della decisione di sua figlia Garnet che parte per scoprire le ragioni. Garnet fugge in cerca di risposte, grazie all’aiuto di Zidane, vivace

fuorilegge munito di coda. Il gruppo scopre successivamente l'esistenza di un misterioso stregone, Kuja, che manipola le scelte di Brahne in cerca dei poteri degli Eidolons, mostri a disposizione degli evocatori, per ottenere il controllo del mondo di Gaia. Presto Kuja si rivela essere solamente l'aiutante di un altro personaggio, Garland, entità aliena responsabile della nebbia di anime che circonda Gaia, ma lo stregone, dopo aver scoperto che la sua vita sta per giungere al termine, si ribella al padrone e lo spodesta. Alla fine, Zidane e il gruppo di avventurieri sconfiggono Kuja e il mostro finale a sorpresa, Necron, ripristinando così la pace (Calamosca, 2003).

#### 2.2.2.8.2 *Il gameplay*

La struttura di gioco abbandona i sistemi "liberi" degli ultimi titoli della serie in favore della suddivisione in classi delle origini. Ognuno degli otto personaggi controllati dal giocatore possedeva abilità e tecniche esclusive: Zidane era un ladro, Vivi un mago nero, Garnet ed Eiko maghi bianchi ed evocatori, e così via. Le abilità si apprendevano dalle protezioni, dalle armi e dagli altri oggetti, di equipaggiamento, e tale divisione contribuiva a rendere più importante il potenziamento di ogni personaggio, in quanto in diverse situazioni la composizione del gruppo non era libera, ma condizionata dal procedere della narrazione.

Malgrado fosse stato realizzato in contemporanea con *Final Fantasy VIII*, il nono episodio appariva molto diverso dal precedente: la storia racconta che Square fosse addirittura dubbiosa sul fatto di proporlo come titolo appartenente alla serie principale piuttosto che come "gaiden", ovvero come una storia laterale.

*Final Fantasy IX* rappresenta tuttora, comunque, uno dei RPG più avanzati dal punto di vista tecnico mai realizzati per PlayStation (Calamosca, 2003).

#### 2.2.2.8.3 La colonna sonora

La musica di *Final Fantasy IX*, come per i precedenti capitoli della serie di *Final Fantasy*, è stata composta da Nobuo Uematsu, che compose per il gioco circa 160 brani, di cui 140 effettivamente inseriti al suo interno.

Il gioco, come il suo predecessore *Final Fantasy VIII*, contiene una ballata d'amore J-pop<sup>23</sup> che fa da "theme-song": *Melodies of Life*, composta da Uematsu, il cui testo venne scritto da Hiroyuki Ito insieme con Alexander O. Smith, e fu cantata da Emiko Shiratori in entrambe le versioni, sia in giapponese che in inglese (Petillo, 2023).

#### 2.2.2.9 Verso PlayStation 2

Nel 2001 vengono lanciati *Final Fantasy X* e *Kingdom Hearts*, di cui si tratterà in maniera più approfondita nel prossimo capitolo, per PlayStation 2.

#### 2.2.2.10 Final Fantasy X

Come primo gioco della serie ad approdare su una console della "Next Generation", attorno a *Final Fantasy X* si creò, fin da mesi prima dell'uscita, una spasmodica attesa da parte degli appassionati e degli addetti ai lavori. Dopo tre anni di lavoro, nel 2001 Square pubblicò il gioco in Giappone, ed esso balzò subito in cima alle classifiche di vendite.

##### 2.2.2.10.1 La trama

Il protagonista è Tidus, un giovane la cui città natale viene distrutta, unico sopravvissuto in un mondo di rovine. Nel suo vagare finisce apparentemente in un'altra dimensione dove incontra Yuna, figlia di un celebre evocatore, a cui si unisce, assieme al gruppo di guardiani protettori della galassia, per compiere un

---

<sup>23</sup> Il **J-pop**, abbreviazione di *japanese pop*, è un termine comunemente utilizzato in Occidente per indicare la musica pop giapponese.



pellegrinaggio attraverso il mondo di Spira, allo scopo di sconfiggere la malvagia entità Sin e scoprire cosa sia successo al suo mondo (Calamosca, 2003).

#### 2.2.2.10.2 Il gameplay

Il gioco introdusse una serie di cambiamenti importanti nel *gameplay*: in primo luogo il sistema di combattimenti si presentava radicalmente modificato, abbandonando l'*Active Time Battle System* in favore del CBT (*Conditional Turn Based System*), con il quale non solo il giocatore poteva rendersi conto della sequenza d'azione dei vari personaggi, ma anche le diverse azioni richiedevano tempi di esecuzione differenti. Inoltre, anche il ruolo delle evocazioni venne rinnovato: le creature evocate (gli Eoni) non compivano più un singolo attacco prima di scomparire, ma continuavano a combattere per il gruppo di giocatori fino a quando venivano sconfitte.

Il passaggio alla PlayStation 2 portò con sé l'introduzione di diversi elementi accessori. In *Final Fantasy X* i personaggi avevano voci umane, con i sottotitoli che scorrevano nella parte bassa dello schermo, e la colonna sonora di Nobuo Uematsu conteneva, come tema principale, una canzone eseguita da Rikki, celebre pop star nipponica. Anche la grafica, specie se comparata agli episodi precedenti, con paesaggi tridimensionali in movimento e cura maniacale per le espressioni facciali dei protagonisti, era di qualità eccellente.

In conclusione, con *Final Fantasy X*, Square è riuscita nel difficile doppio obiettivo di mantenere la leadership nel campo dei RPG giapponesi per console, e anche di soddisfare gran parte degli appassionati della serie (Calamosca, 2003).

#### 2.2.2.10.3 La colonna sonora

*Final Fantasy X* segna il primo gioco della serie principale in cui Nobuo Uematsu, compositore storico della saga, venne assistito nel suo lavoro. A redigere la colonna sonora vennero chiamati anche Masashi Hamauzu e Junya Nakano (Smith, 2001), che furono scelti per la loro abilità di creare musiche diverse dallo stile di Uematsu, ma in grado di armonizzarsi con esse.

Il gioco include, questa volta, ben tre tracce cantate.

La prima è una ballata j-pop, *Suteki da ne*<sup>24</sup>, presente sia in versione normale durante il gioco che in versione orchestrale per i titoli di coda. La ballata accompagna il momento in cui Tidus, arrivato al punto più alto del suo rapporto con Yuna, scopre che la ragazza al compimento del suo pellegrinaggio sarà costretta al suicidio per sacrificarsi nel combattimento contro Sin: nel tentativo di farla desistere da questa scelta, deciderà di accompagnarla *non fino alla fine, ma per sempre*. L'arrangiamento di Uematsu venne accompagnato dal testo di Kazushige Nojima, autore dell'intera sceneggiatura di *Final Fantasy X*. Il brano venne cantato da Rikki Nakano, cantante folk giapponese, scelta con l'intenzione di rievocare l'atmosfera delle isole di Okinawa, il cui dialetto aiutò nella scelta dei nomi di Tidus e Yuna, che rispettivamente significano sole e luna.

Il secondo brano cantato è *Otherworld*, l'unica composizione heavy metal presente nel gioco, con i testi di Alexander O. Smith e cantata in inglese da Bill Muir.

L'ultima, infine, è l'Inno dell'intercessore, *Inori no uta*<sup>25</sup>, che utilizza delle sillabe giapponesi e ricorre frequentemente nel gioco, dall'inizio alla fine.

Tema portante dell'intera avventura è, poi, *To Zanarkand*, presente nei titoli di testa in versione per pianoforte, ma composta anche per orchestra (Petillo, 2023).

### 2.2.2.11 *Final Fantasy X-2*

*Final Fantasy X-2* (Square, 2003) sarà, poi, l'ultimo gioco prodotto e distribuito dalla casa prima della sua unione con la Enix, avvenuta un mese dopo la sua pubblicazione in Giappone.

#### 2.2.2.11.1 *La trama*

In *Final Fantasy X-2* la protagonista dell'avventura è Yuna, la grande invocatrice che in *Final Fantasy X* aveva salvato Spira sconfiggendo definitivamente Sin. In

---

<sup>24</sup> Titolo giapponese che significa *Non è meraviglioso?*

<sup>25</sup> Titolo giapponese che in traduzione letterale significa *Canzone di preghiera*.

questo capitolo, insieme alle compagne Rikku e Paine e a tutto il gruppo di *cacciasfere* chiamato “i Gabbiani”, va alla ricerca delle sfere che “racchiudono suoni, immagini, ed altri tipi di dati”. Durante l’avventura si scoprirà che nella nuova Spira si sono formate due nuove fazioni in perenne contrasto tra di loro: la *Lega della gioventù (Youth League)*, composta principalmente dai membri della vecchia milizia, e l’ordine religioso *Neoyevon (New Yevon)*, sorto dalle ceneri della vecchia religione. Durante tutta la partita ci si troverà ad interagire con queste due fazioni e, in più di un’occasione si dovrà prendere posizione scegliendo se aiutare gli uni o gli altri. A seconda delle decisioni prese, al giocatore saranno mostrate determinate sequenze piuttosto che altre e sarà possibile ottenere determinate sfere anziché altre. Tutte queste scelte modificheranno dunque in modo radicale e non reversibile l’esperienza di gioco portando ad uno dei tre differenti finali (Toniolo, 2020).

#### 2.2.2.11.2 Il gameplay

Tuttavia, alla fine dell’ultimo capitolo verrà data la possibilità di creare un salvataggio per ricominciare il gioco da capo, ma mantenendo tutti i tesori, le abilità e, nondimeno, i punti esperienza acquistati nella partita precedente. Si possono così ripercorrere le gesta delle tre eroine effettuando, nel corso della storia, scelte differenti per scoprire nuovi risvolti della trama e nuovi filmati e sbloccare, così, anche gli altri finali.

Il sistema di combattimento è basato sul *job system*, in cui parametri ed abilità si modificano a secondo degli abiti ed equipaggiamenti indossati dal personaggio, con un limite di due per ognuno, ed inoltre, dopo la parentesi a turni del decimo capitolo, torna l’ATB (*Active Time Battle*).

#### 2.2.2.11.3 La colonna sonora

I brani principali della colonna sonora del gioco sono *Real Emotion* e *1000 no Kotoba*<sup>26</sup> di Koda Kumi. Nella versione giapponese la cantante è sempre Koda

---

<sup>26</sup> In inglese, *1000 words*.

Kumi, mentre nella versione inglese si è preferito optare per una cantante madrelingua, Jade degli *Sweetbox*, a causa dell'imperfetta pronuncia inglese di Koda Kumi.

### 2.2.2.12 *Final Fantasy: i creatori*

Ogni episodio della serie di *Final Fantasy* è opera di un team composto da scrittori, grafici, musicisti, programmatori, e da un numero crescente di altre figure professionali. Alcuni di questi hanno lavorato a più giochi, ed hanno contribuito a determinare lo stile caratteristico della serie. Chi sono, dunque, i “padri” di *Final Fantasy*?

#### 2.2.2.12.1 *I director*

Oltre a Hiromichi Sakaguchi, un ruolo importante per la serie è stato ricoperto da Hiromichi Tanaka e Yoshinori Kitase, rispettivamente *director* dei primi tre episodi e dei successivi sette (con l'eccezione di *Final Fantasy IX*).

Il *director* è colui che coordina e supervisiona il lavoro svolto da suo team creativo, in maniera tale da rendere il lavoro chiaro a tutti i suoi collaboratori e far sì che ogni attività sia svolta in linea con lo stile del prodotto che si sta creando.

Forma e dirige un team, ed è pagato per trasmettere al gioco la propria visione creativa, rispettando i vincoli (tempistiche, finanziamenti, linea editoriale, licenze, controllo di qualità, talvolta organizzazione del personale) fissati da uno o più *producer*<sup>27</sup> (Grouard, 2019).

---

<sup>27</sup> Il ruolo dei *producer* e/o *co-producer* (secondo un mero ordine di apparizione) è quello di supervisionare lo sviluppo del prodotto e verificarne la qualità finale – in conformità alle aspettative delle alte sfere. Fa, di fatto, da cuscinetto tra l'équipe e la dirigenza.

Il suo compito è sostanzialmente amministrativo: deve gestire le spese, le scadenze ed i rapporti con i partner esterni, come i vari fornitori. Non ha potere decisionale dal punto di vista creativo (Grouard, 2019).

Tanaka, pur avendo abbandonato il suo incarico, continuò a lavorare sporadicamente per Square negli anni, contribuendo alla realizzazione di altri titoli come *Xenogears* e *Chrono Cross* (Square, 1999).

Yoshinori Kitase prese il suo posto, iniziando a dedicarsi ai videogiochi dopo aver tentato a carriera di regista cinematografico. Kitase ha influenzato profondamente la serie nel corso del tempo rendendola più matura e cinematografica.

#### 2.2.2.12.2 Il musicista

Altra figura cardine è quella del già citato musicista Nobuo Uematsu.

Definito il “Jhon Williams dei videogiochi” per via della capacità di realizzare colonne sonore epiche ed introspettive insieme, Uematsu cominciò la carriera come compositore di musiche per software videoludici nel 1985.

Il suo contributo per la serie di *Final Fantasy* si è rivelato determinante. È ricordato, in particolare, per una colonna sonora che unisce temi melodici e motivetti legati a particolari eventi o personaggi. La fama di Uematsu in Giappone ha portato alla pubblicazione in CD di oltre venti colonne sonore per videogiochi e di un album da solista (Calamosca, 2003).

Le musiche da lui composte per questi videogiochi, inoltre, sono state eseguite durante numerosi concerti ufficiali di *Final Fantasy*.

#### 2.2.2.12.3 I character artist

Non andrebbero dimenticati, infine, Yoshitaka Amano e Tetsuya Nomura, che si sono alternati negli anni nel ruolo di *character artist*.

Il *character artist*, o *character designer*, è il creatore di tutti i personaggi: i principali, i secondari, nonché i PNG.<sup>28</sup> Può occuparsi inoltre della creazione di mostri, armi, veicoli, oggetti, accessori, o anche loghi.

---

<sup>28</sup> *Personaggio Non Giocante*, in inglese *Non-Player Character* o *Non-Playable Character*, abbreviato a sua volta in NPC. Nei giochi di ruolo, è un personaggio che non è sotto il controllo diretto del giocatore.

Nei vari episodi di *Final Fantasy* la definizione dell'aspetto estetico e della personalità dei personaggi riveste un ruolo prominente, influenzando di conseguenza la trama e il tono del gioco.

Amano, artista polivalente che ha lavorato con acquerelli, vetro, stoffa, matite, e addirittura pietre preziose per esprimere la sua vena creativa, possiede uno stile sinuoso e dinamico.

Dall'altro lato, i personaggi di Nomura, figura che tornerà prominente nell'analisi specifica di *Kingdom Hearts*, sono, al contrario, meno complessi, maggiormente influenzati nella rappresentazione dalla tradizione dei manga, rivelandosi, in un primo momento, più adattabili nelle prime fasi del passaggio alla grafica poligonale di PlayStation.

#### *2.2.2.13 La fusione con Enix*

Nell'aprile del 2003, dalla fusione delle due grandi protagoniste dell'industria videoludica nipponica, Square ed Enix, nasce la *Square Enix Holdings* che portò sotto lo stesso marchio due delle più famose saghe di videogiochi di ruolo alla giapponese: gli appunto già citati *Dragon Quest* e *Final Fantasy*, vere e proprie colonne portanti dell'azienda e alle quali si aggiunge *Kingdom Hearts*.

## IL REGNO DEI CUORI

L'idea iniziale di *Kingdom Hearts*<sup>1</sup> iniziò con una discussione tra Shinji Hashimoto e Hironobu Sakaguchi riguardante *Super Mario 64* (Nintendo EAD, 1996).<sup>2</sup> Stavano infatti progettando di realizzare un gioco con libertà di movimento in tre dimensioni come *Super Mario 64*, riflettendo, però, sul fatto che solamente personaggi famosi come quelli Disney potessero rivaleggiare con un gioco di *Mario*. Tetsuya Nomura, ascoltando la loro conversazione, si offrì volontario per guidare il progetto e i produttori accettarono. Un incontro casuale tra Hashimoto e un dirigente della Disney in ascensore, dato che Square e Disney lavoravano in precedenza nello stesso edificio in Giappone, permise ad Hashimoto di presentare l'idea direttamente alla Disney (Gantayat, 2004).

---

<sup>1</sup> Per curiosità, il nome del gioco è liberamente ispirato dai parchi a tema Disney, in particolare *Animal Kingdom* di Orlando, inaugurato nel 1998 (Splechta, 2013).

<sup>2</sup> *Super Mario 64* è un videogioco platform, sottogenere dei videogiochi d'azione in cui la dinamica di gioco implica principalmente l'attraversamento di livelli costituiti da piattaforme spesso disposte su più piani, del 1996, sviluppato da Nintendo EAD e pubblicato da Nintendo in esclusiva per la console Nintendo 64. Si tratta dell'ottavo capitolo della serie principale di *Mario*, nonché il primo gioco tridimensionale della saga.

## 3.1 *L'idea prende forma*

### 3.1.1 *Sviluppo*

Lo sviluppo del primo gioco della serie cominciò nel febbraio 2000 con Nomura come direttore ed Hashimoto come produttore. Il videogioco venne poi annunciato all'E3<sup>3</sup> nel maggio 2001. In base ai dettagli iniziali si sarebbe trattato di una collaborazione tra Square e Disney Interactive e avrebbe presentato mondi sviluppati da entrambe le società e personaggi sia di Disney che di Square, oltre all'introduzione di nuovi personaggi originali (Gerstmann, 2001).

### 3.1.2 *Promozione*

Una demo giocabile era disponibile al *Tokyo Game Show* nel 2001. Il gameplay della demo mostrò molti elementi dell'action-RPG che sarebbero stati inseriti nel prodotto finale. Inoltre, per aiutare a commercializzare la versione inglese del gioco, la Square lanciò il sito ufficiale nell'aprile 2002 che includeva trailer, un concorso a premi "Name-In-Game" e altri contenuti internet.

Il 14 maggio del 2002 con un comunicato stampa vennero annunciati i doppiatori inglesi, tra cui Haley Joel Osment, David Gallagher e Hayden Panettiere, e fu annunciato anche che molti dei personaggi Disney sarebbero stati doppiati dai doppiatori originali dei rispettivi film d'animazione.

Altri sforzi di marketing inclusero le aste del gioco e dei relativi oggetti prima della distribuzione in Nord America (Bryant, 2002) e un Consumer Demo Day a San Francisco (Klepek, 2002).

---

<sup>3</sup> L'*Electronic Entertainment Expo*, nota anche come *Electronic Entertainment Experience*, è stata per vari anni una fiera di videogiochi organizzata dall'Entertainment Software Association ed utilizzata dagli sviluppatori per mostrare al pubblico i propri titoli in uscita ed il relativo merchandise.



## 3.2 *Il team di produzione*

A capo del team di produzione, come già accennato in precedenza, c'erano Nomura nelle vesti di direttore e Hashimoto come produttore. Tuttavia, per capire le complesse dinamiche della creazione e produzione di un videogioco, è bene fare un quantomeno rapido focus su alcune delle figure e dei comparti che compongono lo staff.

### 3.2.1 *Le figure dello staff*

- *Production Executive.*<sup>4</sup> *Hisaishi Suzuki e Yoichi Wada*

Dal 1995 al 2001, Hisaishi Suzuki è stato il presidente e C.E.O. di Square. Ha dato le dimissioni dopo il crollo finanziario della società, causato dalla produzione del film *Final Fantasy: The Spirits Within*. Considerato che *Kingdom Hearts* è stato realizzato sotto la sua reggenza, e sebbene non fosse più presente nell'azienda al momento della sua uscita, è giusto comunque riconoscergli il suo credito (Grouard, 2019).

- *Executive Producer: Hironobu Sakaguchi*

Nominato dal (o dai) *general producer* (quindi dall'azienda, in questo caso specifico), l'*executive producer* è, a grandi linee, il "delegato" della direzione, detto impropriamente anche "amministratore delegato". Ha il compito di impostare la produzione e far applicare le linee tracciate dai vertici. Spetta a lui intervenire qualora un *producer* si trovi in difficoltà. È dunque l'autorità "suprema" dello sviluppo, sebbene non partecipi a livello creativo (Grouard, 2019).

---

<sup>4</sup> Il termine, in questo caso, potrebbe essere fuorviante in quanto si tratta, nella pratica, più di *general producer*.

- *Producer e Co-Producer. Shinji Hashimoto e Yosshinori Kitase*

Il ruolo dei *producer* e, se presenti, *co-producer* è quello di supervisionare lo sviluppo e verificarne la qualità finale, in conformità alle aspettative della dirigenza. Il suo compito è sostanzialmente amministrativo: deve gestire le spese, le scadenze e i rapporti con i partner esterni, come i vari fornitori. Non ha potere decisionale dal punto di vista creativo, a meno che non sia anche *creative producer* (Grouard, 2019).

- *Director & Concept Designer. Tetsuya Nomura*

Il *director* forma e dirige un team ed è pagato per trasmettere al gioco la propria visione creativa, rispettando i vincoli (tempistiche, finanziamenti, linea editoriale, licenze, controllo di qualità, talvolta organizzazione del personale) fissati da uno o più *producer*.

Oltre a dirigere, Nomura è responsabile delle linee portanti della storia, della creazione dell'universo di gioco, nonché delle idee sul *gameplay*, tanto da essere accreditato anche come *concept designer*. È per questa ragione che, spesso, la serie di *Kingdom Hearts* viene accreditata come "sua". In realtà, si tratta più, nei fatti, di un *creative director*<sup>5</sup>, che nella prassi quotidiana si appoggia ad un *lead designer*<sup>6</sup>, a lui subordinato. È questo il caso di Tai Yasue, a capo del team di Osaka.

- *Main Programmer. Hiroishi Hirata e Kentarou Yasui*

I *main programmer* svolgono le principali mansioni di programmazione, spesso relative ai sistemi di gioco più complessi, e, nel genere di gioco specifico del caso

---

<sup>5</sup> Il *creative director* è colui che concepisce il gioco nel suo insieme, dal suo universo al *gameplay*. Influenza la direzione artistica, la scrittura, l'universo, il sistema di gioco. Tuttavia, non gestisce le questioni tecniche né il lavoro quotidiano. È la "visione" di un progetto e l'autorità sulle questioni creative (Grouard, 2019).

<sup>6</sup> Il *lead designer* è il responsabile dei designer. Prende direttamente le decisioni relative allo sviluppo. È anche il "rappresentante" del team di sviluppo, in collegamento con il *director* (o *creative director*) (Grouard, 2019).

di studio in esame, i loro compiti coprono anche tutto ciò che concerne i combattimenti. Inoltre, sono i referenti dei programmatori, che vanno aiutati, oltre le altre cose, nella correzione del codice.

Hirata e Yasui si erano, inoltre, già occupati in precedenza della programmazione dei combattimenti in *Final Fantasy VII* e *VIII*, di cui Nomura aveva curato la messa in scena e l'aspetto visivo. Non è un caso, quindi, che successivamente siano stati chiamati come *main* per *Kingdom Hearts* (Grouard, 2019).

- *Technical Art Director. Akira Fujii*

Quello del *technical art director* è un profilo polivalente, a metà strada tra l'artista ed il programmatore. Il suo ruolo consiste nel servirsi delle proprie competenze tecniche per stabilire quale software utilizzare e come. Deve anche prevenire i problemi tecnici dell'équipe di sviluppo e trovare soluzioni. Ad esempio, migliorando i programmi impiegati.

Akira Fuji era stato in precedenza a questo incarico già garante tecnico dei *Final Fantasy* dell'era PlayStation (Grouard, 2019).

- *Art director. Takayuki Odachi*

L'*art director* dirige le operazioni del reparto artistico, rispettando – in questo caso specifico – le consegne della Disney. Provvede anche alla maggior parte dei *concept art*, in particolare quelli delle ambientazioni.

Takayuki Odachi aveva lavorato, prima di questo incarico, con Nomura alle ambientazioni di *Chrono Trigger*, come *concept artist* per *Final Fantasy VII* (Grouard, 2019).

- *Map/Event/Battle Planning Director. Takeshi Endo, Jun Akiyama, Yuuichi Kanemori*

Sono, in pratica, gli assistenti alle tre funzioni fondamentali, i livelli (nel senso di *level design*<sup>7</sup>), le *cut-scenes* i combattimenti.

Prima di unirsi al team di *Kingdom Hearts*, Takeshi Endo aveva curato i livelli di *Final Fantasy VII* e *VIII*, Jun Akiyama realizzò le *cut-scenes* di *Vargant Story* e Yuuichi Kanemori è stato *battle director* di *Parasite Eve II* (Grouard, 2019).

- *Character Modeling Director. Tomohiro Kayano*

Il ruolo del *character modeling director* è quello di mettere a punto il *rigging*<sup>8</sup> che verrà adoperato dagli animatori, la fisica dello scheletro che determina la reazione – visiva – delle differenti parti del corpo in rapporto ai movimenti.

Da quando Square ha abbracciato il 3D, lo specialista interno in materia è Tomohiro Kayano. In particolare, prima di *Kingdom Hearts*, ha svolto questa funzione su *Final Fantasy VII* e *VIII* (Grouard, 2019).

- *Background Modeling Director. Masashide Tanaka*

Quello del *background modeling director* è un incarico tecnico. È colui che cura la fisica degli sfondi. Controlla, per esempio, che i personaggi non entrino in collisione con gli elementi animati.

- *Animator Director. Tatsuya Kando*

L'*animator director* è il responsabile dell'animazione del gioco e delle *cut-scenes*, e dell'esattezza dei movimenti dei personaggi, in particolare, in questo

---

<sup>7</sup> Il *level design* indica la configurazione dei vari livelli che il giocatore attraverserà secondo il *gameplay* stabilito (Grouard, 2019).

<sup>8</sup> Il *rigging* dei personaggi è una tecnica di manipolazione di modelli 2D e 3D per aggiungere movimento nei film, nelle pubblicità, nei giochi o in progetti per l'intrattenimento.

caso, sia di quelli prettamente originali di *Kingdom Hearts* che di quelli provenienti dall'animazione Disney.

Tetsuya Kando aveva già lavorato, in precedenza come animatore per *Final Fantasy VII* e *VII*, e aveva inoltre curato la modellazione di alcuni nemici in *Parasite Eve* (Grouard, 2019).

- *Menu Director e VFX Supervisor. Tomohiro Ishi*

Questa figura è quella che si occupa del design del menu, supervisionando gli effetti speciali (Grouard, 2019).

- *Texture Director. Takeshi Arakawa*

In 3D, quando si rifinisce l'elaborazione di un personaggio o di uno sfondo, il modello ha una forma di contorno lineare e va pertanto "rivestito" con una texture, una "tappezzeria". Il *texture director* ha il compito di definirla, ovvero disegnarla.

Takeshi Arakawa è un disegnatore che ha lavorato alla texture non solo di *Kingdom Hearts*, ma anche di *Final Fantasy VIII*, *IX* e *X* (Grouard, 2019).

- *Character Designer. Tetsuya Nomura*

Il *character designer* è il creatore dei personaggi (principali, secondari, nonché i PNG). Può occuparsi, inoltre, della creazione di mostri, armi veicoli, oggetti, accessori, o anche loghi.

Nel caso di *Kingdom Hearts* è Tetsuya Nomura a tenere le redini. Nomura non soltanto inventa i personaggi principali e rinnova il design di quelli di *Final Fantasy*, ma progetta anche un grande numero di armi, di oggetti e l'insieme dei simboli utilizzati nel gioco. Quanto ai personaggi Disney, Nomura deve tenere conto delle indicazioni e appunti fatti dal team di Disney Interactive (Grouard, 2019).

Al fianco di Nomura, inoltre, vi è la figura del suo assistente, che coordina la squadra dei disegnatori.

Fumi Nakashima è l'ombra di Tetsuya Nomura, il *lead character designer*, ovvero l'assistente che lo affianca nella cura del design dei personaggi

secondari/aggiuntivi, oltre che di *Kingdom Hearts*, di *Final Fantasy VII*, *VIII* e *X* (Grouard, 2019).

- **VFX Director. Shuichi Sato**

Il *VFX director* è il responsabile degli effetti speciali, colui il quale decide cosa vada utilizzato e come (Grouard, 2019).

- **Movie Director. Takeshi Nozue**

Il *movie director* è il regista delle sequenze in computer grafica (*Computer Graphics*, o CG) che decide la messa in scena (angolo di visuale, piani di ripresa, montaggio) di una data sceneggiatura, riferendosi ad uno *storyboard*.

Takeshi Nozue esordisce come *CG designer* in *Final Fantasy IX*, per poi occuparsi di supervisionare l'animazione in *Final Fantasy X* e occupandosi della regia della parte *movie* in *Kingdom Hearts*. Tra i suoi ultimi capolavori, vi sono le sequenze cinematografiche realizzate per *Final Fantasy XV*. (Grouard, 2019)

Se il regista è Nozue, la qualità dell'immagine dipende invece dai talenti di due straordinari studi: *Visual Works*, società di film in CG fondata nel 1997 da Square per le esigenze di *Final Fantasy VII*, e *Digital Media Lab*, specializzata nella produzione di pubblicità e video per diversi ambiti, tra cui i videogiochi (Grouard, 2019).

- **Music. Yoko Shimomura**

Già compositrice per *Street Fighter II* (Capcom, 1991), *Super Mario RPG* (Square e Nintendo, 1996) o anche *Parasite Eve*, Yoko Shimomura, grazie alla sua superba colonna sonora, contribuì enormemente a plasmare l'anima di *Kingdom Hearts*, dal momento che la musica costituisce gran parte del fascino di un gioco (Grouard, 2019).

- *Theme. Hiraku Utada*

Hikaru Utada, superstar del pop giapponese con 14 dischi d'oro, è la compositrice del tema musicale del gioco, *Hikari*<sup>9</sup> (Grouard, 2019).

Per le versioni occidentali dei giochi è stata utilizzata invece la versione in lingua inglese del brano, *Simple and Clean*.

- *Sound programmer. Hitoshi Ohori*

La mansione del *sound programmer*, o *sound designer*, consiste nel vestire con un abito di suoni il gioco creando gli SFX, ossia gli effetti sonori. A lui si devono i suoni dei passi, delle superfici, dei colpi, delle magie e di molto altro ancora (Grouard, 2019).

- *Sound editor e Dialogue editor. Ryo Inakura e Asako Suga*

L'*editor*, nel campo, sonoro è un ingegnere sonoro che si occupa del missaggio, ovvero dell'equilibrio tra le differenti fonti sonore (in termini di volume, ma anche di effetti) e delle tracce vocali.

Ryo Inakura ha già svolto questo compito in *Final Fantasy VIII* e *IX*; mentre, Asako Suga, dopo aver curato gli SFX per altri progetti videoludici precedenti, si specializza nelle voci grazie a *Kingdom Hearts* (Grouard, 2019).

---

<sup>9</sup> In giapponese, letteralmente, significa "luce".

### 3.3 Kingdom Hearts. Il videogioco

Il primo *Kingdom Hearts*, fortunato cross-over tra vari personaggi Disney e alcune rilevanti comparse dai vari *Final Fantasy*, suo genitore metaforico, è un videogioco di genere *action RPG*<sup>10</sup> sviluppato e pubblicato da Square, in collaborazione con Disney Interactive, per la console PlayStation 2 nel periodo natalizio del 2002.

#### 3.3.1 Una panoramica della storia

Sora, Riku e Kairi sono tre amici che vivono spensieratamente sulle *Isole del Destino*. Oltre ai giochi e alle scorribande nel loro covo segreto, condividono un sogno: spinti dal richiamo dell'avventura e dalla voglia di conoscere nuovi mondi, i tre progettano di costruire una zattera e scappare insieme verso altre realtà. La notte prima della loro partenza, tuttavia, il loro mondo collassa, i tre vengono separati a causa dell'attacco di creature fatte di tenebra, gli Heartless (Turner, 2002) e Sora riceve una misteriosa spada a forma di chiave prima di andare alla deriva nello spazio.

Il giovane protagonista si risveglia, così, nella *Città di Mezzo* dove conosce Leon<sup>11</sup>, Yuffie, Aerith e Cid,<sup>12</sup> anch'essi orfani del loro mondo, che gli fanno un resoconto della situazione e gli spiegano che gli Heartless si nutrono delle emozioni delle persone: inoltre, quando qualcuno perde il proprio cuore, si tramuta in un'una di queste creature d'ombra. Ogni mondo ha un cuore proprio, e se gli Heartless riescono a trovare il buco della serratura del mondo e ne consumano il cuore, il mondo cessa di esistere. L'unico modo per garantire che ciò non accada è che il possessore del Keyblade, l'arma misteriosa che ha scelto Sora come suo

---

<sup>10</sup> Per *videogioco di ruolo d'azione*, o in inglese *action role-play game* (spesso abbreviato in *action RPG*), si intende un sottogenere videoludico che combina elementi chiave dei videogiochi d'azione con quelli di ruolo.

<sup>11</sup> Leon è Squall di *Final Fantasy VII* che, in seguito alla sua fuga dagli Heartless, ha cambiato il suo nome per abbandonare il passato.

<sup>12</sup> Yuffie, Aerith e Cid sono personaggi provenienti dal mondo di *Final Fantasy VII*



possessore, individui il buco della serratura e lo chiuda prima che gli Heartless possano raggiungerlo. Inoltre, molte informazioni sugli Heartless erano state raccolte in documenti ora sparsi per i mondi, da uno studioso di nome Ansem.

Nel frattempo, Paperino e Pippo, accompagnati dal Grillo Parlante<sup>13</sup>, sono partiti dal *Castello Disney* per ritrovare uno scomparso Re Topolino, che sta indagando sul propagarsi sempre più deciso dell'Oscurità e che ha chiesto ai suoi servitori di partire in cerca di una “chiave” in grado di proteggere i mondi dalle tenebre invadenti. Raggiunta la *Città di Mezzo* a bordo della Gummiship, in mezzo ad un attacco di Heartless, incontrano il loro futuro ed inseparabile compagno d'avventure, Sora, il quale è in possesso della “chiave”, il Keyblade.

Dopo aver appreso che anche Riku e Kairi sono sperduti, Sora inizia il suo viaggio per trovarli. Inizialmente i suoi obiettivi differiscono da quelli dei suoi nuovi compagni d'avventure, Paperino e Pippo, che invece sono alla ricerca del Re, ma soltanto con il proseguire del suo viaggio nei mondi Disney capisce che ogni singola vicenda che ha vissuto con i suoi amici sulle Isole e con i suoi compagni rientra in un quadro molto più grande.

Nel frattempo, un gruppo dei principali villain Disney, formato da Jafar<sup>14</sup>, Ade<sup>15</sup>, Ursula<sup>16</sup>, Capitan Uncino<sup>17</sup> e Bau Bau<sup>18</sup>, e guidato dalla fata cattiva Malefica<sup>19</sup>, ha l'obiettivo di rapire le *Sette Principesse del Cuore*, i cui cuori includerebbero i frammenti necessari ad aprire Kingdom Hearts, un deposito di conoscenza e potere inimmaginabili e la fonte di tutti i cuori.

---

<sup>13</sup> Il Grillo Parlante, da *Pinocchio* (1940), è sempre al fianco dei personaggi, sebbene non come coscienza, ma come scriba che annota le tappe e le scoperte del viaggio.

<sup>14</sup> Da *Aladdin* (1992)

<sup>15</sup> Da *Hercules* (1997)

<sup>16</sup> Da *La Sirenetta* (1989)

<sup>17</sup> Da *Le avventure di Peter Pan* (1953)

<sup>18</sup> Da *Nightmare Before Christmas* (1993)

<sup>19</sup> Malefica, personaggio de *La Bella Addormentata nel Bosco* (1959), è uno degli antagonisti principali dell'intera serie.

Proprio Kairi, che ha perso il suo cuore a causa dei malvagi che intendono sfruttarla, è una di quelle principesse, insieme a Biancaneve<sup>20</sup>, Cenerentola<sup>21</sup>, Aurora<sup>22</sup>, Belle<sup>23</sup>, Jasmine<sup>24</sup> e Alice<sup>25</sup>; mentre Riku viene corrotto dall'Oscurità e dai tranelli di Malefica, la quale lo porta a credere che Sora lo ha abbandonato e che non gli è mai importato di lui e della loro amica Kairi.

Sora e i suoi compagni arrivano alla fine alla *Fortezza Oscura*, mondo Natale di Ansem e quartier generale di Malefica. Qui si scopre che il vero possessore del Keyblade è Riku: Sora era solo il mezzo per poterlo raggiungere, quindi Paperino e Pippo, in un primo momento, abbandonano a malincuore il protagonista per restare fedeli alle richieste del re di seguire la “chiave”.

Inizialmente, Sora, rimasto disarmato, può contare solo sull'aiuto della Bestia<sup>26</sup> che si trova lì per salvare la sua amata. Il personaggio combatte al fianco del protagonista e lo aiuta a ritrovare i suoi amici.

Sora si scontra nuovamente con Riku e, quando questi cerca di attaccarlo, Paperino e Pippo prendono le sue difese. Il protagonista, rincuorato così dall'amicizia dimostrata dai due e forte nel cuore per quest'ultima, riottiene il Keyblade per sé.

Nel frattempo, gli eroi, alla ricerca delle principesse da salvare, trovano e sconfiggono Malefica nonostante la fata maligna si trasformi in un drago.

Solo sulle battute finali, tuttavia, si scopre che la vera mente malvagia dietro tutto questo è proprio Ansem, lo studioso che cercò di scoprire i segreti di Kingdom Hearts e dell'Oscurità e che vuole aprire il Regno dei Cuori e che ha preso possesso del corpo di Riku.

---

<sup>20</sup> Da *Biancaneve e i sette nani* (1937)

<sup>21</sup> Da *Cenerentola* (1950)

<sup>22</sup> Da *La Bella Addormentata nel Bosco* (1959)

<sup>23</sup> Da *La Bella e la Bestia* (1991)

<sup>24</sup> Da *Aladdin* (1992)

<sup>25</sup> Alice, protagonista di *Alice nel Paese delle Meraviglie* (1951), pur non facendo parte delle principesse Disney, è comunque una delle Principesse del Cuore.

<sup>26</sup> Da *La Bella e la Bestia* (1991)

Una volta sconfitto il cattivo, Sora risveglia Kairi, il cui cuore era custodito dentro il suo. Il protagonista decide quindi liberamente di togliersi il cuore con il Keyblade per restituirlo all'amica e, così, salvarla. Tuttavia, proprio a causa di ciò, lui si tramuta in un Heartless.

Grazie al suo gesto, anche le principesse riaprono gli occhi e, nel processo la serratura finale viene aperta. Ansem, che vorrebbe approfittare della situazione, fa così la sua apparizione, ma, bloccato ancora nel corpo di Riku, viene trattenuto dalla volontà risvegliatasi nel cuore di quest'ultimo affinché gli amici riescano a mettersi in salvo.

Kairi, poi, riconosciuto Sora nell'Heartless che le è vicino, grazie alla sua luce interiore, riesce a farlo tornare umano.

Così Sora, Paperino e Pippo decidono di inseguire Ansem ai *Confini del Mondo*, un mondo oscuro composto dai resti dei mondi consumati dagli Heartless. Nella battaglia finale, Ansem viene consumato dalla luce benevola di Kingdom Hearts, ma gli eroi si ritrovano poi a dover chiudere le porte del Regno dell'Oscurità che erano state aperte, prima che il male prenda piede ed invada tutto.

Sora, Paperino e Pippo tentano di chiuderla e, a sorpresa, vengono aiutati da Topolino<sup>27</sup> e Riku, ormai libero dalla possessione di Ansem, i quali, affinché la porta venga chiusa col potere del Keyblade, devono rimanere dall'altra parte.

I mondi perduti a causa degli Heartless iniziano quindi a ricostruirsi e quando le *Isole del Destino* si riformano, Kairi torna lì. Sora si separa da lei e le chiede di aspettarlo, promettendo che farà ritorno assieme a Riku, dopo che lo avrà trovato.

Nel finale, Sora, Paperino e Pippo, alla ricerca di Topolino e di Riku, si ritrovano in una misteriosa valle verdeggiante dove incontrano il cane Pluto, che ha con sé una missiva proprio del re. Pluto, poi, si mette a correre e i tre decidono di seguirlo.

---

<sup>27</sup> Per curiosità, questa è, di fatto, l'unica scena in cui il personaggio effettivamente appare. Infatti, era stato concesso, per motivi di diritti e *copyright*, che l'iconico personaggio della Disney potesse apparire nel videogioco solamente in una scena, di spalle e rigorosamente nei suoi vestiti tradizionali. Ecco anche spiegato perché, l'intero gioco, ruoti attorno alla sua scomparsa.

### 3.3.2 L'ambientazione

L'universo di *Kingdom Hearts* è una raccolta di vari livelli, denominati "mondi", attraverso i quali il giocatore deve progredire. Tredici sono accessibili nel gioco e uno, il *Castello Disney*, è mostrato solamente nelle cut-scenes. Altri mondi sono citati da vari personaggi, ma sono inaccessibili perché sono stati distrutti dagli Heartless, esseri delle tenebre.

Ben dieci dei quattordici mondi sono basati sulle invenzioni Disney (Fox, 2002). Oltre il *Castello Disney* ci sono:

- La *Balena*. Il mondo ispirato a *Pinocchio* è presente nel gioco sottoforma di "mondo mostro", ovvero con le sembianze della celeberrima balena che inghiotte il burattino e suo padre Geppetto. La storia del gioco riguardante questo mondo si svolge all'interno del corpo dell'animale che inghiotte i personaggi con tutta la navicella mentre viaggiavano nello spazio. Le tematiche del classico Disney del 1940, inoltre, riecheggiano in *Kingdom Hearts*. Non soltanto si tratta di una storia sull'infanzia e la difficoltà di crescere, ma in più il messaggio è che ci si costruisce grazie agli altri (Grouard, 2020).
- Il *Paese delle Meraviglie*, tratto da *Alice nel Paese delle Meraviglie* del 1951. È uno dei principali mondi dell'universo di *Kingdom Hearts* (Grouard, 2020).
- *L'Isola che non c'è*. Come per il *Paese delle Meraviglie*, il mondo tratto da *Le avventure di Peter Pan* (1953), è presente nella maggior parte degli episodi. Nel primo episodio, è possibile esplorare il Big Ben e il battello di Capitan Uncino (Grouard, 2020).
- Il *Bosco dei Cento Acri*. Nel gioco, questo mondo è rappresentato sotto forma di un libro del quale bisogna ricostruire la storia ritrovando le pagine sparpagliate in altri mondi. È un livello bonus e progressivo proposto sotto

forma di una successione di minigiochi, basato su ognuno dei segmenti del film del 1977, *Le avventure di Winnie the Pooh*. In un certo senso, Sora rimpiazza Christopher, e, fatto inedito, non è accompagnato da nessun aiutante a differenza degli altri mondi (Grouard, 2020).

- Il regno di *Atlantica* è il mondo ispirato a *La Sirenetta* (1989). Per curiosità, Ariel è uno dei pochi personaggi Disney femminili ad entrare in combattimento al fianco di Sora. È una delle principesse Disney, ma non una delle sette Principesse del Cuore (Grouard, 2020).
- *Agrabah*, mondo ispirato ad *Aladdin* (1992), è uno dei mondi più apprezzati della serie che non manca di appoggiarsi ai grandi momenti del film, come, per esempio, la Caverne delle Meraviglie e il combattimento contro Jafar su tutti, e di permettere di collaborare con Aladdin (Grouard, 2020).
- La *Città di Halloween*, da *Nightmare Before Christmas* (1993). In questo mondo, Sora collabora con Jack Skellington per sconfiggere il terribile Bau Bau e salvare, così, Babbo Natale (Grouard, 2020).
- Il *Monte Olimpo*, il mondo ispirato all'*Hercules* (1997) Disney, è un'arena di lotta progressiva (Grouard, 2020) in cui è possibile accumulare esperienza e, così, livellare. Qui è possibile affrontare alcuni boss opzionali, tra cui Cloud e Sephiroth da *Final Fantasy VII*.
- La *Giungla Profonda*, da *Tarzan* (1999), è il mondo in cui Sora collabora con Tarzan per impedire all'ignobile Clayton di fare del male alle scimmie (Grouard, 2020).

La grafica e i personaggi di ogni mondo sono stati progettati per richiamare esteticamente lo stile dei rispettivi film Disney. Ogni mondo Disney è abitato da

personaggi dei rispettivi film, è scollegato dagli altri ed esiste separatamente. La maggior parte dei personaggi nei mondi non sono a conoscenza dell'esistenza degli altri mondi, con poche eccezioni. I giocatori viaggiano da un mondo ad un altro tramite la Gummiship (Square Co., 2002).

I quattro mondi creati appositamente per il gioco rispecchiano l'aspetto complessivo degli altri mondi e sono abitati da personaggi nuovi o tratti da vari giochi di *Final Fantasy*. I nuovi mondi sono: le *Isole del Destino*, dove si apre la storia; la *Città di Mezzo*, che serve come punto di partenza per la maggior parte del gioco; la *Fortezza Oscura*, che molti dei personaggi di *Final Fantasy* chiamano casa; e i *Confini del Mondo*, un grande mondo oscuro creato dai vari resti dei mondi consumati dagli Heartless.

I protagonisti viaggiano da un mondo all'altro sigillando ogni serratura, proteggendo così il mondo dagli Heartless, e quindi dalla distruzione. Essi cercano anche di ridurre al minimo la loro interazione con personaggi degli altri mondi per mantenere un equilibrio di separazione: per aiutarli in ciò interviene anche Paperino che, con la sua magia, talvolta modifica l'aspetto del gruppo in modo che possano confondersi con gli abitanti dei mondi nonché adattarsi alle particolarità degli stessi, come nell'ambiente subacqueo del mondo di *Atlantica*, dove i personaggi si trasformano in creature marine, lottando con gli Heartless sott'acqua, così come contro Ursula, la strega dei mari, e i suoi scagnozzi.

### 3.3.3 La modalità di gioco

*Kingdom Hearts* è influenzato dal suo franchise genitore, *Final Fantasy*, del quale porta elementi di gameplay nel proprio sistema "hack and slash"<sup>28</sup> basato sull'azione.

---

<sup>28</sup> È un genere di giochi di ruolo da tavolo e di videogiochi basati principalmente sul combattimento. Nel significato più specifico fa riferimento al combattimento con armi bianche, in contrapposizione alle armi da fuoco, anche se nell'accezione più generale viene incluso anche il combattimento con armi da lancio o corpo a corpo.

Il gruppo di battaglia principale si compone di tre personaggi: Sora, Pippo e Paperino. Sora è controllato direttamente dal giocatore da una prospettiva in terza persona; mentre, tutti gli altri membri del gruppo sono controllati dall'intelligenza artificiale (Turner, 2002), anche se il giocatore può personalizzare il loro comportamento in una certa misura attraverso il menu di pausa (Kasavin, 2002).

Paperino e Pippo sono inclusi nel gruppo in molte aree, ma quasi ogni livello offre un personaggio che può sostituire uno dei due solo in tale area. In alcuni mondi, inoltre, il gruppo cambia il suo aspetto e/o possiede capacità uniche correlate ai canoni esistenziali di quel mondo, come, la possibilità di volare sull'*Isola che non c'è* o indossare costumi in stile Halloween nella *Città di Halloween* per confondersi con la gente del posto.

Come i GDR tradizionali, *Kingdom Hearts* dispone di un sistema di punti esperienza che determina lo sviluppo del personaggio. Quando dei nemici vengono sconfitti, i personaggi giocanti ottengono punti esperienza e, raggiunto un numero sufficiente, aumentano di livello diventando più forti e accedendo a nuove abilità (Square Co., 2002).

Sebbene al giorno d'oggi la personalizzazione sia una prassi accomunante di molti GDR, al tempo della sua uscita, a differenza di altri giochi di questo genere, *Kingdom Hearts*, insieme a pochi altri, consentiva un grado di personalizzazione sullo sviluppo del personaggio. Il breve tutorial iniziale permette infatti al giocatore di scegliere in quale dei tre principali attributi - forza, difesa o magia - Sora eccella e scarseggi, ed anche alterare la successione di abilità che imparerà avanzando di livello (Birlew, 2003).

A Paperino, Pippo e tutti gli altri membri del gruppo aggiuntivi vengono assegnate specifiche statistiche e aree di forza fin dall'inizio in base al loro ruolo: per esempio, Paperino è un mago, quindi eccelle nella magia ed ha molti MP<sup>29</sup> ma statistiche fisiche ed HP<sup>30</sup> bassi, mentre Pippo di contro è un cavaliere con alta difesa, molti HP ed un buon valore di attacco, può pararsi col suo scudo e può

---

<sup>29</sup> Punti Magia (eng. *Magic Points*)

<sup>30</sup> Punti Salute (eng. *Health Points*)

portare molti oggetti, ma non possiede molti MP e non può usare incantesimi (Varanini, 2002).

Il gioco procede in maniera lineare da un evento della storia all'altro, attraverso mondi interconnessi su di una mappa tra di loro, affrontabili in parte nell'ordine desiderato e spesso accompagnati da *cut-scenes* che portano avanti la trama.

Principalmente, il gameplay di *Kingdom Hearts* potrebbe essere suddiviso in esplorazione e combattimento.

Ogni mondo Disney riesce ad avere una propria identità oltre la mera ricostruzione delle sue ambientazioni. Il giocatore, ogni volta che completa la storia principale di ciascun mondo, con il progredire della storia sblocca sulla mappa di gioco nuove zone esplorabili che, tendenzialmente, vengono affrontate in ordine di difficoltà. Inoltre, i mondi Disney mixano la propria storia dei lungometraggi d'animazione a quella originale del videogioco, adattandola in modo inedito e accattivante alle esigenze della trama: l'obiettivo principale dei mondi è, oltre che dare un contributo significativo all'avanzamento della storia, quello di far sviluppare e crescere progressivamente il personaggio e il suo rapporto con gli altri.

Il mondo del *Paese delle Meraviglie*, per esempio, è composto di tre distinte parti: la *Tana del Biancoiglio*, il *Castello della Regina di Cuori* e il *Bosco di Loto* all'interno del quale vive lo Stregatto, il quale insegna al protagonista la magia di congelamento dei nemici *Blizzard*. Sora, Paperino e Pippo irrompono durante il processo di Alice, accusata di voler rubare il cuore della sovrana. I tre, esplorando il mondo, dovranno raccogliere le prove della sua innocenza.

La *Giungla Profonda* è divisa in varie zone, tra cui le più importanti sono la casa sull'albero, l'albero cavo e l'accampamento. È un mondo piuttosto caotico per quanto riguarda la progressione ludica e risulta ostico lo spostamento attraverso le liane. Tuttavia, il mondo risulta particolarmente suggestivo e affascinante non solo perché rievoca fedelmente gli elementi propri del film, ma anche perché quella del primo gioco è la sua unica apparizione, sebbene gli avvenimenti restino canonici, a causa della successiva perdita dei diritti su *Tarzan* della compagnia Disney.



Nel mondo di *Atlantica*, invece, come già accennato in precedenza, i personaggi cambiano aspetto per potersi integrare con gli abitanti del posto senza destare sospetti. Qui possono essere esplorati il palazzo di Re Tritone e la tana di Ursula. In questa fase, i game designers hanno ricontestualizzato le meccaniche ludiche in base al contesto ambientale, modificando di conseguenza le dinamiche di gioco sperimentabili dagli utenti. Infatti, poiché il movimento nell'acqua è più complesso e lento rispetto alla terraferma, il sistema di controllo del personaggio è diverso e risulta più difficoltoso rispetto a quello sperimentato nel resto del gioco. Per esempio, la schivata non risulta fluida come sulla terraferma e, inoltre, sott'acqua ci si ritrova privati delle abilità acquisite in precedenza poiché non utilizzabili in tale contesto.<sup>31</sup> La stessa difficoltà si avverte anche nel mondo dell'*Isola che non c'è* con il combattimento aereo, sebbene qui il problema sia ovviabile alternando azioni in volo con fasi per terra dove è possibile utilizzare normalmente tutte le abilità acquisite.

A tal proposito, il combattimento in *Kingdom Hearts* avviene in tempo reale e comporta la pressione di tasti per avviare gli attacchi del personaggio sullo schermo. Un menu delle azioni, simile a quelli trovati in *Final Fantasy*, si trova in basso a sinistra dello schermo e fornisce opzioni selezionabili come *Attacca*, *Magie* e *Oggetti*.

Mentre i giocatori progrediscono attraverso il gioco, possono ricevere alcuni personaggi Disney come invocazioni, ognuno con le proprie uniche abilità. Per esempio, Trilli<sup>32</sup> ha l'abilità di ripristinare MP o HP del gruppo e riportare Sora in vita una volta morto per poi esaurire il proprio aiuto; il Genio<sup>33</sup>, che aiuterà in

---

<sup>31</sup> È importante sottolineare come, per questo motivo, il *gameplay* del mondo di *Atlantica* sarebbe stato successivamente modificato (a causa della sua giocabilità destabilizzante, appunto) sottoforma di minigioco ritmico, progressivo e basato sulle canzoni del film a partire da *Kingdom Hearts II* (Grouard, 2020).

<sup>32</sup> Da *Le avventure di Peter Pan* (1953)

<sup>33</sup> Da *Aladdin* (1992)

battaglia con 10 attacchi speciali; Simba<sup>34</sup>, con la capacità di stordire momentaneamente l'avversario; Mushu<sup>35</sup>, che sputerà tre palle di fuoco in rapida successione contro l'obiettivo; etc.

C'è anche un'opzione contestuale nella parte inferiore del menu, di solito utilizzata per interagire con l'ambiente o eseguire attacchi speciali. Questo menu è manipolato utilizzando la levetta analogica destra o il pad direzionale, mentre il movimento è controllato dalla levetta analogica sinistra, permettendo al giocatore di navigare il menù e controllare il personaggio allo stesso tempo (Square Co., 2002).

Sora ed i suoi alleati possiedono due indicatori: una barra verde che è l'indicatore HP (o "barra salute"), e indica i punti ferita ovvero il vigore rimasto ai personaggi prima che un colpo li metta fuori combattimento, ed una blu che è l'indicatore MP (o "barra magia"), e indica i punti magia/mana che i personaggi hanno accumulato e che sono disponibili all'uso in lotta per compiere incantesimi ed altre abilità (Square Co., 2002). Entrambe le barre aumentano con l'avanzare del gioco e mediante la crescita di livello, ma anche grazie all'equipaggiamento assegnato. HP ed MP possono essere recuperati grazie alle ricompense rilasciate dai nemici sconfitti<sup>36</sup> o anche mediante oggetti consumabili.

Se Sora esaurisce gli HP, la partita finisce ed il giocatore può scegliere se ricominciare l'area dall'inizio o continuare da un salvataggio precedente; se, invece, è uno degli alleati ad esaurire gli HP, rimarrà fuori combattimento per un po' o finché non viene guarito. Entrambi gli indicatori vengono riempiti al massimo ogni qual volta che Sora entra nei cerchi di energia che fungono da punto di salvataggio (Square Co., 2002).

---

<sup>34</sup> Sebbene il cartone animato de *Il re leone* (1994) fosse il preferito di Nomura, il mondo dedicatogli non è presente nel primo capitolo della saga videoludica, sebbene Simba sia presente come invocazione.

<sup>35</sup> Il piccolo drago di *Mulan* (1998)

<sup>36</sup> I premi rilasciati sul campo di battaglia alla sconfitta di un personaggio consistono in sfere verdi per gli HP e bolle blu per gli MP.

Oltre ai premi HP/MP, i nemici sconfitti rilasceranno anche delle sfere gialle e azzurre, i *munny*, la valuta del gioco che serve per l'acquisto di nuovi oggetti, accessori ed armi. Sparsi per i mondi, inoltre, vi sono degli emblemi coi quali solo Sora, Paperino e Pippo possono interagire, emblemi attivabili via via che si avanza nel gioco e che sbloccano premi rari (Square Co., 2002).

### 3.3.3.1 La Gummiship

La Gummiship è il mezzo per viaggiare tra i vari mondi di *Kingdom Hearts*.

Il gameplay per pilotare la nave è molto differente dal resto del gioco poiché passa ad un formato da “shoot 'em up”.<sup>37</sup> Il giocatore controlla la Gummiship da una prospettiva in terza persona posteriore mentre viaggia nello spazio esterno. Durante il viaggio il giocatore deve evitare gli ostacoli e difendersi contro le navi nemiche che tentano di distruggere la Gummiship sparando missili. Sopravvivere al percorso permette di accedere al mondo successivo. Una volta sbloccato un nuovo mondo, le volte successive è possibile accedervi tramite comandi rapidi, senza dover necessariamente ri-effettuare il percorso.

Andando avanti nel gioco, la Gummiship è sempre maggiormente personalizzabile in un'apposita officina, una volta in possesso di componenti necessari.

### 3.3.4 La musica

La canzone principale del gioco per la versione originale giapponese si intitola *Hikari* e venne eseguita da Hikaru Utada. La versione in inglese di *Hikari*, *Simple and Clean*, venne utilizzata nelle versioni occidentali e nella riedizione Final Mix.

Yōko Shimomura compose, invece, la colonna sonora di *Kingdom Hearts*. Sebbene alcuni dei mondi basati sulla Disney presentano un tema tratto direttamente dalla colonna sonora degli stessi film, ma per la maggior parte di essi

---

<sup>37</sup> È un sottogenere dei videogiochi d'azione sparattutto divenuto estremamente famoso tra l'inizio degli anni Ottanta e la metà degli anni Novanta.

è stata composta una colonna sonora interamente originale che accompagna il giocatore durante l'esplorazione del mondo; ogni mondo ha inoltre un tema di battaglia, che viene riprodotto durante i combattimenti contro i nemici. Anche molti dei personaggi e degli antagonisti principali hanno un tema così come le battaglie contro questi ultimi, che ne hanno diversi riprodotti nelle varie fasi dei combattimenti. In particolare, i combattimenti con Sephiroth presentano una versione modificata di *One Winged Angel* di Nobuo Uematsu da *Final Fantasy VII*.

### 3.3.5 La risposta del pubblico

*Kingdom Hearts* fu un successo commerciale. Durante i primi due mesi della sua uscita in Nord America fu uno dei primi tre videogiochi più venduti, e fu tra i titoli più venduti durante il periodo natalizio del 2002 (Calvert, 2002).

A dicembre 2006 *Kingdom Hearts* aveva spedito oltre 5,6 milioni di copie in tutto il mondo, con 1,1 milioni nelle zone PAL, 1,5 milioni in Giappone e tre milioni in Nord America (Square, 2007).

Furono distribuite più versioni di *Kingdom Hearts*. La prima fu la versione originale giapponese, seguita dalla versione occidentale (Nord America e zone PAL), che include contenuti aggiuntivi. Il gioco venne successivamente ripubblicato in Giappone come *Kingdom Hearts Final Mix*, presentando i contenuti della versione occidentale insieme ad altri nuovi.

### 3.3.6 Gli altri giochi della serie

*Kingdom Hearts* ha dato origine a diversi sequel, diventando il primo gioco della serie *Kingdom Hearts*.

Fu seguito da un sequel diretto, *Kingdom Hearts: Chain of Memories* per Game Boy Advance, che fu pubblicato in Giappone l'11 novembre 2004.

*Kingdom Hearts II* fu il terzo gioco della serie, ambientato un anno dopo *Chain of Memories* e pubblicato in Giappone il 22 dicembre 2005 per la PlayStation 2. Come il primo gioco, esso fu ripubblicato in Giappone come *Kingdom Hearts II*

*Final Mix* accanto al remake per PS2 di *Chain of Memories* in una raccolta chiamata *Kingdom Hearts II Final Mix+* (Gantayat, 2006).

Nel novembre 2008, *Kingdom Hearts Coded* fu distribuito per i telefoni cellulari in Giappone; il gioco si svolge dopo gli eventi di *Kingdom Hearts II*.

Un midquel intitolato *Kingdom Hearts 358/2 Days* venne sviluppato per il Nintendo DS e pubblicato in Giappone il 30 maggio 2009 e in Nord America il 29 settembre.

Un prequel è stato distribuito in Giappone il 9 gennaio 2010, intitolato *Kingdom Hearts Birth by Sleep*, per la PlayStation Portable, e si svolge dieci anni prima degli eventi di *Kingdom Hearts* (Onyett, 2007).

Il seguente titolo della serie è stato *Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance* per Nintendo 3DS, uscito nel 2012 (Gantayat, 2010).

All'E3 del 2013 è stato annunciato *Kingdom Hearts III* che è poi stato rilasciato il 29 gennaio 2019 per PlayStation 4 e Xbox One (Ray Corriea, 2013).

Nel 2020 è stato rilasciato *Kingdom Hearts Melody of Memory*, un gioco musicale per Nintendo Switch, PlayStation 4 e Xbox One (Fahey, 2020).

*Kingdom Hearts Unchained χ* (2016) e *Kingdom Hearts Dark Road* (2020) sono app di giochi per dispositivi Android e iOS, prequel dell'intera saga.

*Kingdom Hearts VR Experience* (2019) è, invece, un video interattivo gratuito di 10 minuti "con momenti iconici [e musica] dei giochi di Kingdom Hearts" con la possibilità di sbloccare contenuti aggiuntivi progredendo nel gioco (Radulovic, 2018).

### ***3.3.7 Il rapporto con gli altri media***

Sebbene la saga di *Kingdom Hearts* affronti il tema del potere dell'amicizia, essa potrebbe essere vista anche come una storia di formazione in cui i mondi Disney fungono come nostalgici ricordi d'infanzia che hanno lo scopo di fungere da faro e da guida per l'ignoto che viene dopo, i nuovi mondi originali (abitati, tuttavia, da figure familiari e rassicuranti) tutti da esplorare, anche in termini di nuovi prodotti da usufruire.

L'apprezzamento globale della serie ha permesso, infatti, alle due aziende creatrici, Square e Disney, di commercializzare vari prodotti relativi ad essa.

Il merchandise variava da giocattoli e carte da gioco a capi d'abbigliamento, gioielli e accessori vari.

Vennero, inoltre, pubblicati album contenenti la colonna sonora dei vari capitoli della saga, libri con curiosità e interviste (gli *Ultimania*) e guide strategiche ufficiali redatte non solo dalla stessa Square Enix, ma anche dalla Piggyback e dalla Brady Games (Birlew, 2003).

Infine, sono state pubblicati sia manga<sup>38</sup> sulla serie di giochi che una serie di romanzi light novel, scritta da Tomoco Kanemaki e illustrata da Shiro Amano. In particolare, queste storie riprendono sì le vicende dei giochi, ma aggiungono anche contenuti inediti e nuovi risvolti. Per esempio, nei manga viene rivelato da Ade che Malefica avesse offerto allo Stregatto di entrare a far parte delle proprie guardie, ma che lui avesse rifiutato l'invito: ciò avrebbe spiegato la sua conoscenza agli Heartless e degli altri mondi, nonché l'assenza di un cattivo al fianco di Malefica proveniente dal *Paese delle Meraviglie*.

---

<sup>38</sup> I fumetti tipici dello stile e della tradizione giapponese

# CONCLUSIONE

Il fortunato caso di *Kingdom Hearts*

Le idee da cui un progetto transmediale nasce sono sì fondamentali, ma ciò che davvero fa la differenza, è lo *storyworld* che sta alla base del racconto: la creazione del mondo narrativo e dei personaggi che lo abitano è un passaggio fondamentale affinché possa essere espresso al meglio il portato emozionale della storia e permettere la sua adattabilità ai diversi asset di un sistema comunicativo, nonché risulta importante per la creazione di esperienze complesse appaganti attraverso l'ideazione di numerosi *subplot* che possano espandersi attraverso più media, andando ad arricchire progressivamente la narrazione tradizionale.

Per creare universi immaginativi e sistemi di riferimento che possano essere una solida base per il progetto transmediale, le operazioni, come già visto, sono due: *world making e milking* (Giovagnoli, 2013).

Il *world making* si occupa della creazione di un sistema di leggi, gerarchie, personaggi, conflitti e regole dell'universo immaginativo di un progetto transmediale.

Il *milking*, invece, attinge a mitologie e pattern narrativi appartenenti ad altri universi narrativi e li propone al pubblico attraverso una nuova chiave di lettura dettata dal nuovo progetto transmediale.

Un esempio lampante di *world making e milking* è, appunto, il videogioco di *Kingdom Hearts*, frutto di un'idea combinata nata dalla collaborazione tra *Square* e *The Walt Disney Company*.

Come descritto nel corso della presente tesi, la trama ruota attorno a Sora che viene gettato in un'epica battaglia contro le forze dell'oscurità. Egli è affiancato da Paperino, Pippo e altri classici personaggi Disney, le cui caratteristiche e la cui identità vengono preservate, che lo aiutano nella sua missione, incontrando nuovi personaggi ed esplorando vari mondi collocati in un universo creato appositamente per la serie: il motore del racconto è il conflitto tra luce e oscurità che si svolge all'interno del cuore dei personaggi.

La complessità del *world making* in questo caso è particolarmente elevata: l'universo di *Kingdom Hearts* è formato da una moltitudine di mondi indipendenti gli uni dagli altri che rimandano alle ambientazioni di *Final Fantasy*, dei film Disney e alcuni invece ideati appositamente per il gioco. Il *milking* con il mondo narrativo Disney, invece, ha creato un accostamento di successo fondendo due generi solitamente distanti come il mondo dei manga giapponesi e quello dell'animazione occidentale (Anelli, 2016).

Creando mondi così complessi e con un background di riferimenti e citazioni così vasto, la possibilità di sfruttare *subplot* non contemplati nel racconto principale sono pressoché infinite e distribuite su più piattaforme che hanno, oltretutto, modalità di fruizione spesso radicalmente differenti.

Il pubblico si trova così di fronte ad un racconto distribuito su più media che permette un'esperienza completa e articolata ma che, allo stesso tempo, può causare sconforto e delusione per la difficoltà nel seguire la storia.

Di base, il complesso universo narrativo di *Kingdom Hearts* ha un enorme potenziale transmediale che, tuttavia, non è sempre ben sfruttato sia perché spesso, soprattutto nei giochi successivi al primo, si avverte una carenza di elementi narrativi che fungano da facilitatori dell'esperienza di consumo, ma anche perché i numerosi punti interrogativi e buchi di trama, sebbene abbiano contribuito alla creazione di teorie da parte dei fan e ad un loro attivo confronto sui *social media*, alla lunga hanno generato più confusione ed incongruenze che altro, facendo perdere di tridimensionalità alla storia. Inoltre, alcuni giochi della serie risultano ostici da giocare se non si è giocato prima ai precedenti, venendo meno a quella peculiarità secondo la quale qualsiasi frammento del racconto in una narrazione transmediale possa fungere da *point of entry*, contribuendo alla visione generale della storia una volta sperimentate tutte le sue parti, ma non ostacolandone la fruizione o la comprensione.

Infine, altro fulgido esempio delle mancanze della serie, risulta essere il fumetto basato sulla storia del gioco, dell'illustratore giapponese Shiro Amano, che rimane una ripetizione della storia già sperimentata, sicuramente in maniera più



coinvolgente, grazie al videogioco, lasciando il pubblico deluso per la mancanza di nuovi contenuti.

Tuttavia, sebbene l'intera serie non possa essere considerata un caso di narrazione transmediale riuscita al cento per cento e non rappresenti un punto effettivo di svolta per la narrazione transmediale, il primo gioco soprattutto può essere considerato un riuscito caso isolato che fa leva sulla nostalgia dell'infanzia suscitata dai mondi Disney e sull'importanza dell'andare avanti, nonostante la strada possa essere accidentata e piena di incertezze, sapendo di poter sempre fare affidamento sui propri affetti.

In conclusione, la saga di *Kingdom Hearts*, se ben sfruttata, ha molto da offrire e potrebbe dire ancora tanto, tanto altro.



## BIBLIOGRAFIA

- ACCORDI RICKARDS M., *Storia del videogioco: dagli anni Cinquanta a oggi*, 2<sup>a</sup> edizione, Carocci Editore S.p.A., Roma, 2020
- ALINOVI F., *Game Start! Strumenti per comprendere i videogiochi*, Springer, Milano, 2011
- BENDAZZI G., *Animation. A World History. 3 voll.*, Massachusetts: Focal Press, Waltham, 2015
- BIRLEW D., *Kingdom Hearts Official Strategy Guide*, BradyGames Publishing, London, 2003
- CAJELLI D. e TONIOLO F., *Storytelling crossmediale. Dalla letteratura ai videogiochi*, Edizioni Unicopli, Milano, 2018
- CALAMOSCA F., *Final Fantasy. Vivere tra gli indigeni nel cyberspace*, Edizioni Unicopli, Milano, 2003
- CAMPBELL J., *L'eroe dai mille volti*, traduzione a cura di PIAZZA F., Feltrinelli Editore, Milano, 1958
- CARINI S., *Il testo espanso. Il telefilm nell'età della convergenza*, Vita e Pensiero Editore, Roma, 2009
- CASSETTI F., *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*, Bompiani (collana Saggi Bompiani), Milano, 2015
- COUCIER N. e EL KANAFI M., *La leggenda di Final Fantasy VII. Creazione, universo, decrittazione*, traduzione a cura di MARTORE P., Multyplayer Edizioni, Terni, 2018
- FERNÁNDEZ-VARA C., *Introduction to Game Analysis*, 2<sup>nd</sup> edition, Routledge, New York, 2019
- FRASCHINI B., *Videogiochi & New Media*, in *Per una cultura dei videogames. Teorie e Prassi del videogiocare*, a cura di BITTANTI M., Edizioni Unicopli, Milano, 2004, pp. 99-136
- FULCO I., *Lo zero ludico. Decostruzione del videogioco e fondamenti della pulsione ludica*, in *Per una cultura dei videogames. Teorie e Prassi del videogiocare*, a cura di BITTANTI M., Edizioni Unicopli, Milano, 2004, pp. 57-97

- GIOVAGNOLI M., *Cross-media. Le nuove narrazioni*, Apogeo S.r.l., Milano, 2009
- GIOVAGNOLI M., *Transmedia. Storytelling e comunicazione*, Apogeo S.r.l., Milano, 2013
- GROUARD G. J., *La leggenda di Kingdom Hearts. Volume I: Creazione*, traduzione a cura di MARTORE P., Multyplayer Edizioni, Terni, 2019
- GROUARD G. J., *La leggenda di Kingdom Hearts. Volume II: Universo e Decrittazione*, traduzione a cura di ANNESE L., Multiplayer Edizioni, Terni, 2020
- JENKINS H., *Convergence Culture. Where Old and New Media collide*, New York University Press, New York, 2006
- JOHNSTON O. e THOMAS F., *Disney Animation: The Illusion of Life*, Abbeville Press, New York, 1981
- KINDER M., *Playing with Power in Movies, Television, and Video-games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, UC Press, Berkeley, 1991
- LÈVY P., *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, La Découverte, Paris, 1994
- LOPEZ R., *La leggenda di Final Fantasy VIII. Creazione, universo, decrittazione*, traduzione a cura di MARTORE P., Multyplayer Edizioni, Terni, 2019
- NITSCHKE M., *Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds*, The MIT Press, Cambridge, 2008
- PAPALE L., *Estetica dei videogiochi. Percorsi, evoluzioni, ibridazioni*, Universitaria, Roma, 2013
- PESCATORE G., *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alla serie tv*, Carocci Editore S.p.A., Roma, 2018
- PETILLO M., *L'aria del cristallo. L'opera di Nobuo Uematsu in Final Fantasy*, Ledizioni, Milano, 2023
- PLANELLS DE LA MAZA A. J., *Possible Worlds in Video Games. From Classic Narrative to Meaningful Actions*, ETC Press, Pittsburgh, 2017
- LUCA PAPALE, *Estetica dei videogiochi. Percorsi, evoluzioni, ibridazioni*, Universitaria, 2013, Roma
- SQUARE Co., *Kingdom Hearts Instruction Booklet*, Square Co., Limited, 2002

TONIOLO F., *Cristalli di sogni e realtà. La cultura di Final Fantasy*, Edizioni Uicolpi, Milano, 2020

VOLGER C., *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, traduzione a cura di LORETI J., Audino Editore, Roma, 2010

## ARTICOLI

BITTANTI M., *Cutscenes. Il cinema nei videogiochi*, su [duel], maggio 2008, pp. 24-28

BRYANT P., *Kingdom Hearts auction now live*, su *gaming-age.com*, Gaming Age, 8 agosto 2002

CALVERT J., *October video game sales*, su *gamespot.com*, GameSpot, 18 novembre 2002

CORN A., *Final Fantasy VI Original Sound Version*, su *Soundtrack Central*, 5 novembre 2014

FAHEY M., *There's A Kingdom Hearts Rhythm Game Coming To Consoles This Year*, in *Kotaku*, 16 giugno 2020

FOX F., *Review: Kingdom Hearts for PS2 on GamePro.com*, su *gamepro.com*, GamePro, 30 settembre 2002

GANN P. e SCHWEITZER B., *Final Fantasy VII OST*, su *rpgfan.com*, RPGfan, 2007

GANTAYAT A., *Kingdom Hearts II Update For PS2*, su *ps2.ign.com*, IGN, 13 settembre 2006

GANTAYAT A., *Tetsuya Nomura on Kingdom Hearts 3D*, su *andriasang.com*, Andriasang, 18 giugno 2010

GANTAYAT A., *TGS 2004: Tetsuya Nomura Q&A*, su *IGN*, 23 settembre 2004

GERSTMANN J., *E3 2001: Square announces Disney RPG for PS2*, su *gamespot.com*, GameSpot, 17 maggio 2001

HANCOCK H., *Better Game Design Through Cutscenes*, in *Gamasutra*, 2 Aprile 2002

JENKINS H., *Transmedia Storytelling: Moving Characters from Books to Films to Video Games Can Make Them Stronger and More Compelling*, su *MIT Technology Review*, 15 gennaio 2003

KLEPEK P., *Kingdom Hearts Consumer Demo Day*, su *gaming-age.com*, Gaming Age, 13 agosto 2002

KASAVIN G., *Kingdom Hearts for PlayStation 2 Review*, su *gamespot.com*, GameSpot, 9 settembre 2002

LEONE M., *Final Fantasy 7: An oral history*, in *Polygon*, Vox Media, 9 gennaio 2017

MACKEY B., *Greatest Track Ever: Final Fantasy VI "Ending Theme"*, su *1UP.com*, 27 giugno 2012

McLAUGHLIN G., *The History of Final Fantasy VII*, su *IGN*, 2012

MIELKE J., *A Day in the Life of Nobuo Uematsu*, su *1UP.com*, 2013

ONYETT C., *Three New Kingdom Hearts Titles*, su *ign.com*, IGN, 19 settembre 2007

RADULOVIC P., *Kingdom Hearts is getting a virtual reality experience*, in *Polygon*, 10 settembre 2018

RAY CORRIEA A., *Kingdom Hearts 3 coming to PS4*, su *polygon.com*, Polygon, 10 giugno 2013

SMITH D., *Final Fantasy X Review*, su *ign.com*, IGN, 18 dicembre 2001

SPLECHTA M., *Tetsuya Nomura discusses Kingdom Hearts 1.5, Kingdom Hearts 3 and Final Fantasy 15*, su *gamezone.com*, Gamezone, 26 giugno 2013

SQUARE, *Kingdom Hearts Series Ships over 10 Million Worldwide*, su *gamespot.com*, GameSpot, 5 febbraio 2007

TURNER B., *Kingdom Hearts Review (PS2)*, su *ps2.gamespy.com*, GameSpy, 3 settembre 2002

VARANINI G., *Kingdom Hearts Preview*, su *gamespot.com*, GameSpot, 3 aprile 2002

WONG K., *The Best Video Game Music of the 16-Bit Era*, su *Complex*, 5 settembre 2013

## **TESI**

ANELLI S., *ITransmedia Italia. Il ruolo del mondo narrativo nello sviluppo di progetti transmediali per il mercato italiano*, Tesi di Laurea Magistrale, su [www.politesi.polimi.it](http://www.politesi.polimi.it), Politecnico di Milano, Milano, 2016

RUDÀ L., *Universi Transmediali. Mondi Interattivi e Architetture Testuali*, Tesi di Laurea Magistrale, su [www.fondazione.cinetecadibologna.it](http://www.fondazione.cinetecadibologna.it), Università degli Studi di Torino, Torino, 2017

## SITOGRAFIA<sup>1</sup>

Final Fantasy Fandom: [https://finalfantasy.fandom.com/it/wiki/Kingdom\\_Hearts](https://finalfantasy.fandom.com/it/wiki/Kingdom_Hearts)

Game Legends: <https://gamelegends.it/final-fantasy-da-square-soft-a-square-enix-scopriamo-la-storia-del-brand/>

Ludica: <https://www.ludicamag.com/kingdom-hearts-tra-arte-e-mercato/>

Reddit: [https://www.reddit.com/r/truegaming/comments/rjtegi/what\\_makes\\_kingdom\\_hearts\\_so\\_good\\_an\\_detailed/](https://www.reddit.com/r/truegaming/comments/rjtegi/what_makes_kingdom_hearts_so_good_an_detailed/)

YouTube: [https://youtu.be/SzIR2CMvw\\_E?si=BGp85Mkg39\\_bFn6q](https://youtu.be/SzIR2CMvw_E?si=BGp85Mkg39_bFn6q)

## LUDOGRAFIA

*Bushido Blade*, Square, 1997

*Bushido Blade 2*, Square, 1998

*Chrono Cross*, Square, 1999

*Chrono Trigger*, Square, 1995

*Colossal Cave Adventure*, Crowther, 1976

*Crisis Core - Final Fantasy VII*, Square Enix, 2007

*Deep Dungeon*, Square, 1986

*Dragon Quest*, Enix, 1986

*Ehrgeiz*, Square, 1998

*Enter The Matrix*, Shiny Entertainment, 2003

*Final Fantasy*, Square, 1987

*Final Fantasy II*, Square, 1988

*Final Fantasy III*, Square, 1990

*Final Fantasy IV*, Square, 1991

---

<sup>1</sup> Ultima consultazione: 21 settembre 2023

*Final Fantasy V*, Square, 1992  
*Final Fantasy VI*, Square, 1994  
*Final Fantasy VII*, Square, 1997  
*Final Fantasy VIII*, Square, 1999  
*Final Fantasy IX*, Square, 2000  
*Final Fantasy X*, Square, 2001  
*Final Fantasy X-2*, Square, 2003  
*Front Mission*, Square, 1995  
*King's Knight*, Square, 1986  
*Kingdom Hearts*, Square, 2001  
*Kingdom Hearts Birth by Sleep*, Square Enix, 2010  
*Kingdom Hearts: Chain of Memories*, Square Enix, 2004  
*Kingdom Hearts Coded*, Square Enix, 2008  
*Kingdom Hearts Dark Road*, Square Enix, 2020  
*Kingdom Hearts Melody of Memory*, Square Enix, 2020  
*Kingdom Hearts Unchained χ*, Square Enix, 2016  
*Kingdom Hearts VR Experience*, Square Enix, 2019  
*Kingdom Hearts II*, Square Enix, 2005  
*Kingdom Hearts III*, Square Enix, 2019  
*Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance*, Square Enix, 2012  
*Kingdom Hearts 358/2 Days*, Square Enix, 2009  
*Parasite Eve*, Square, 1998  
*Parasite Eve 2*, Square, 2000  
*Secret of Evermore*, Square, 1995  
*Street Fighter II*, Capcom, 1991  
*Suishou*, Square, 1986  
*Super Mario 64*, Nintendo EAD, 1996  
*Super Mario RPG*, Square e Nintendo, 1996  
*Treguzar*, Square, 1985  
*Vargant Story*, Square, 1999



*Xenogears*, Square, 1998

## **FILMOGRAFIA**

*Aladdin*, Ron Clements, John Musker, USA, 1992

*Alice Comedies*, Walt Disney, USA, 1923-1927

*Alice nel Paese delle Meraviglie*, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske,  
USA, 1951

*Bambi*, David Hand *et al.*, USA, 1942

*Biancaneve e i sette nani*, David Hand, USA, 1937

*Cenerentola*, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, USA, 1950

*Fantasia*, Samuel Armstrong *et al.*, USA, 1940

*Final Fantasy: The Spirits Within*, Hironobu Sakaguchi, USA, 2001

*Harry Potter (2001-2011)*<sup>2</sup>, Chris Columbus, Alfonso Cuarón, Mike Newell e David  
Yates, ENGLAND tratto dalla serie di libri di ROWLING J.K., *Harry Potter*,  
Bloomsbury Publishing Plc, London, 1997-2007

*Hercules*, Ron Clements, John Musker, USA, 1997

*Il re leone*, Roger Allers, Rob Minkoff, USA, 1994

*La Bella Addormentata nel bosco*, Clyde Geronimi, USA, 1959

*La Bella e la Bestia*, Gary Trousdale, Kirk Wise, USA, 1991

*La Sirenetta*, John Musker, Ron Clements, USA, 1989

*Le avventure di Peter Pan*, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, USA,  
1953

*Le avventure di Winnie the Pooh*, Wolfgang Reitherman, John Lounsbery, USA,  
1977

*Lilly e il Vagabondo*, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, USA, 1955

*Mulan*, Tony Bancroft, Barry Cook, USA, 1998

*Pinocchio*, Hamilton Luske, Ben Sharpsteen *et al.*, USA, 1940

*Star Wars (1977-2019)*<sup>2</sup>, Irvin Kershner, Richard Marquand, George Lucas, J. J.  
Abrams, USA

*Steamboat Willie*, Walt Disney e Ub Iwerks, USA, 1928

*Tarzan*, Kevin Lima, Chris Buck, USA, 1999

*The Matrix*, Andy e Larry Wachowski, USA, 1999

*The Walking Dead* (2010-2022)<sup>2</sup>, Frank Darabont, USA tratto dalla serie di fumetti di KIRKMAN R., *The Walking Dead*, illustrata da MOORE T. e ADLARD C., Image Comics, Portland, 2003-2019

*Tim Burton's Nightmare Before Christmas*, Henry Selick, USA, 1993

*Toy Story*, John Lasseter, USA, 1995

---

<sup>2</sup> Di tali *franchise*, rapidamente citati nel corso della presente tesi come esempi di supporto, sono indicati nella seguente sezione solamente i prodotti di riferimento delle serie principali.

## RINGRAZIAMENTI

Vorrei dedicare questo spazio finale della mia tesi di laurea ai ringraziamenti verso tutti coloro che hanno contribuito, con il loro instancabile supporto, alla realizzazione della stessa e a rendere questo meraviglioso percorso migliore.

Un primo sentito ringraziamento va al mio relatore, il professore Matteo Genovesi, che mi ha seguita, passo dopo passo, con disponibilità e pazienza nella stesura di questo elaborato. Senza le sue indicazioni, sarebbe stato sicuramente più difficile districarmi tra le insidie della scrittura della tesi.

A mia madre e mio padre, Olga e Orazio, grazie per aver sempre sostenuto i miei sogni ed essermi sempre stati accanto, con infinita pazienza, soprattutto nei momenti più difficili. Senza di voi non sarei quella che sono oggi, vi voglio bene.

A mio fratello, Gabriele, con il quale siamo così diversi, ma anche così simili. Grazie perché ci sei sempre, anche se non lo dai a vedere. In fondo, un fratello, è una delle poche certezze della vita.

Il *Frutto Paopu* è un frutto a forma di stella originario delle *Isole del Destino*. Secondo la leggenda, se due persone ne condividono uno, i loro destini saranno connessi, resteranno per sempre l'uno nella vita dell'altro, a prescindere da ciò che accadrà. Ad Antonio, il mio ragazzo, l'unico con cui condividerei un *Frutto Paopu*. Grazie per essere il porto sicuro dove rifugiarmi quando il mare è in tempesta, per avermi supportato e sopportato in ogni momento, per spronarmi continuamente ad essere la versione migliore di me. Mi piace pensare che siamo come due stelle che si sono incontrate per caso nel cielo, destinate a brillare insieme all'infinito, in perfetta armonia, illuminando il cammino l'uno dell'altro. Ti amo immensamente!

Un ringraziamento a Cosma, una sorella, un'amica, una complice, la mia partner in crime. A lei che condivide da sempre con me gioie e dolori, a lei che è la metà perfetta della mia pizza.

Ai miei nonni, Teresa e Tommaso, grazie per la dolcezza e le attenzioni che mi dedicate, camminando da sempre al mio fianco tenendomi per mano. Avrete sempre un posto speciale nel mio cuore.

Un sentito grazie ai miei zii, Giusi e Alessandro, che mi sono sempre stati vicino in ogni modo possibile, riempiendomi d'affetto ed essendo ogni volta ciò di cui avevo bisogno, da mentori a confidenti. A loro che sono il mio punto di riferimento.

Nella mia vita ho avuto la fortuna di avere a fianco una famiglia e degli amici stupendi, vicini o lontani che siano. Sarebbe impossibile nominarvi tutti e non importa se siamo cresciuti insieme, o ci conosciamo da poco tempo perché ognuno di voi a modo suo è stato importante per me e mi ha aiutata a crescere. Dunque, il minimo che posso fare è ringraziarvi con tutto il bene che vi voglio.

Infine, vorrei dedicare questo piccolo traguardo a me stessa, che non ho mai smesso di lottare. Spero questo possa essere solo l'inizio di un brillante e luminoso futuro. *Per aspera, ad atra!*