

TERRITORY OF RESEARCH ON
SETTLEMENTS AND ENVIRONMENT

INTERNATIONAL JOURNAL
OF URBAN PLANNING

34

Designing inclusive urban spaces

2



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI NAPOLI FEDERICO II
CENTRO INTERDIPARTIMENTALE L.U.P.T.

Federico II University Press



fedOA Press

Vol. 18 n. 1 (JUN. 2025)
e-ISSN 2281-4574

TERRITORIO DELLA RICERCA SU INSEDIAMENTI E AMBIENTE



WoS (Web of Science) indexed journal

<http://www.tria.unina.it>

Editors-in-Chief

Mario Coletta, *Federico II University of Naples, Italy*

Antonio Acierno, *Federico II University of Naples, Italy*

Scientific Committee

Rob Atkinson, *University of the West of England, UK*

Teresa Boccia, *Federico II University of Naples, Italy*

Giulia Bonafede, *University of Palermo, Italy*

Lori Brown, *Syracuse University, USA*

Maurizio Carta, *University of Palermo, Italy*

Claudia Cassatella, *Polytechnic of Turin, Italy*

Maria Cerreta, *Federico II University of Naples, Italy*

Massimo Clemente, *CNR, Italy*

Juan Ignacio del Cueto, *National University of Mexico, Mexico*

Claudia De Biase, *University of the Campania L. Vanvitelli, Italy*

Pasquale De Toro, *Federico II University of Naples, Italy*

Matteo di Venosa, *University of Chieti Pescara, Italy*

Concetta Fallanca, *Mediterranean University of Reggio Calabria, Italy*

Ana Falù, *National University of Cordoba, Argentina*

Isidoro Fasolino, *University of Salerno, Italy*

José Fariña Tojo, *ETSAM Universidad Politecnica de Madrid, Spain*

Gianluca Frediani, *University of Ferrara, Italy*

Giuseppe Las Casas, *University of Basilicata, Italy*

Francesco Lo Piccolo, *University of Palermo, Italy*

Liudmila Makarova, *Siberian Federal University, Russia*

Elena Marchigiani, *University of Trieste, Italy*

Oriol Nel-lo Colom, *Universitat Autònoma de Barcelona, Spain*

Alessandra Pagliano, *Federico II University of Naples, Italy*

Gabriel Pascariu, *UAUIM Bucharest, Romania*

Domenico Passarelli, *Mediterranean University of Reggio Calabria, Italy*

Piero Pedrocco, *University of Udine, Italy*

Michèle Pezzagno, *University of Brescia, Italy*

Piergiuseppe Pontrandolfi, *University of Matera, Italy*

Mosé Ricci, *La Sapienza University of Rome, Italy*

Samuel Robert, *CNRS Aix-Marseille University, France*

Michelangelo Russo, *Federico II University of Naples, Italy*

Inés Sánchez de Madariaga, *ETSAM Universidad de Madrid, Spain*

Paula Santana, *University of Coimbra Portugal*

Saverio Santangelo, *La Sapienza University of Rome, Italy*

Ingrid Schegk, *HSWT University of Freising, Germany*

Franziska Ullmann, *University of Stuttgart, Germany*

Michele Zazzi, *University of Parma, Italy*



Università degli Studi Federico II di Napoli

Centro Interdipartimentale di Ricerca L.U.P.T. (Laboratorio di Urbanistica e Pianificazione Territoriale) “R. d’Ambrosio”

Managing Editors

Stefania Ragozino, *CNR - IRIS, Italy*

Ivan Pistone, *Federico II University, Italy*

Corresponding Editors

Josep A. Bàguena Latorre, *Universitat de Barcelona, Spain*

Gianpiero Coletta, *University of the Campania L. Vanvitelli, Italy*

Emanuela Coppola, *Federico II University, Italy*

Michele Ercolini, *University of Florence, Italy*

Benedetta Ettorre, *CNR - ITC, Italy*

Maurizio Francesco Errigo, *La Sapienza University of Rome, Italy*

Adriana Louriero, *Coimbra University, Portugal*

Technical Staff

Tiziana Coletta, Ferdinando Maria Musto, Francesca Pirozzi,

Luca Scaffidi

Responsible Editor in chief: Mario Coletta | electronic ISSN 2281-4574 | © 2008 | Registration: Cancelleria del Tribunale di Napoli, n° 46, 08/05/2008 | On line journal edited by Open Journal System and published by FedOA (Federico II Open Access) of the Federico II University of Naples



Fantastic Urbanities. Imaginary cities and urban cultures in the *Final Fantasy* saga between world-building and immersiveness

Barbara Ansaldi

Abstract

Video games merge storytelling, interactivity, and world-building to create imaginary urban spaces that convey identity and meaning. Game cities are tangible expressions of world-building and reflect social, cultural, and spatial dynamics that enhance player immersion through the internal coherence of the game world. Immersion relies on the sensation of “being inside” a living, dynamic world shaped by social networks, conflicts, and transformations. Game cities exist at the crossroads of art, urbanism, and literature, enabling active and temporal exploration of places by blending and reworking real and fantastic elements. The Japanese game series *Final Fantasy* exemplifies these traits, crafting worlds and cities that are not mere backdrops but complex organisms where discovery, exploration, and interaction with the environment and its inhabitants fuel a collective imagination and sense of belonging within the game universe. Cities and territories in *Final Fantasy*—such as Midgar and Spira—serve as laboratories of fantastic urban imagination, intertwining archetypes, utopias, and dystopias, subverting and recombining scales and forms, revealing humanity’s fears and aspirations, and offering a rich panorama of suggestions that expand our perception of possibility.

KEYWORDS:

fictional cities, Final Fantasy, world building, urban visions, representation

Urbanità fantastiche. Città immaginarie e culture urbane nella saga di *Final Fantasy* tra *world-building* e immersività

Abstract

Il videogioco fonde narrazione, interattività e *world-building*, generando spazi urbani immaginari capaci di veicolare identità e significati. Le città videoludiche sono espressioni tangibili del *world-building* e riflettono dinamiche sociali, culturali e spaziali che contribuiscono ad aumentare l'immersività del giocatore grazie alla coerenza interna del mondo di gioco. L'immersività si fonda infatti sulla capacità di suscitare la sensazione di "essere dentro" un mondo vivo e dinamico, caratterizzato da una rete di relazioni sociali, conflitti e trasformazioni. Le *game city* si situano tra arte, urbanistica e letteratura, permettendo un'esplorazione attiva e temporale dei luoghi, fondendo, mescolando e rielaborando elementi reali e fantastici. La serie di videogiochi della nipponica Square Enix, *Final Fantasy*, incarna appieno queste caratteristiche, costruendo mondi e città che non sono semplici sfondi, ma organismi complessi, dove la scoperta, l'esplorazione e l'interazione con l'ambiente e i suoi abitanti alimentano la costruzione di un'immaginazione collettiva e di un senso di appartenenza all'universo di gioco. Città e territori in *Final Fantasy*, come nel caso di Midgar e Spira, fungono da laboratorio sull'immaginario urbano fantastico, dove si intrecciano archetipi, utopie e distopie, vengono sovvertite e/o ricombinate scale e forme, rivelando tanto le paure quanto le aspirazioni dell'umanità e offrendo un panorama ricco di suggestioni capace di espandere la nostra percezione del possibile.

PAROLE CHIAVE:

città immaginarie, Final Fantasy, world-building, visioni urbane, rappresentazione

Urbanità fantastiche. Città immaginarie e culture urbane nella saga di *Final Fantasy* tra *world-building* e immersività

Barbara Ansaldi

Introduzione

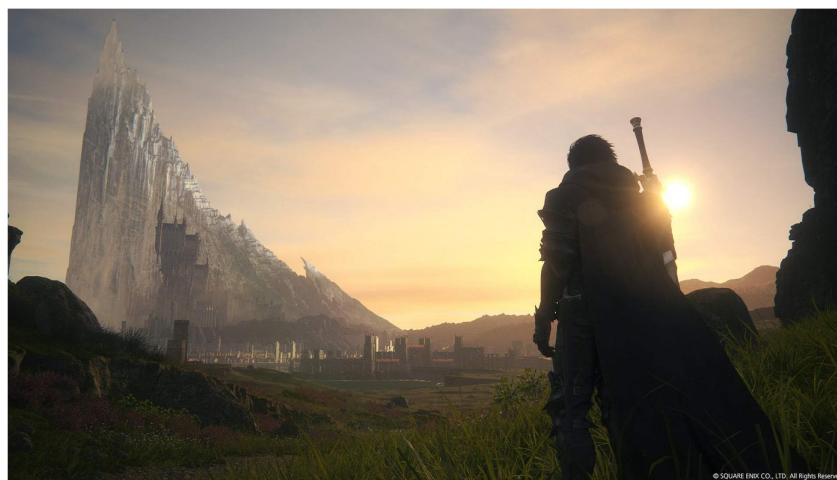
Il videogioco si configura come un medium complesso, nel quale narrazione, interattività e creazione di mondi (*world-building*) si integrano nella definizione di spazi narrativi e simbolici credibili e strutturati secondo logiche interne coerenti. Al loro interno, città, territori e paesaggi, seppur fittizi, costituiscono strutture visive e spaziali capaci di veicolare significati, identità e memorie condivise. Proprio per questa sua natura, il videogame ha saputo mettere in luce gli aspetti più visionari e paradossali dell'architettura e dell'urbanistica, contribuendo alla costruzione di un immaginario collettivo fantastico sulla città, in particolare quella del futuro (De Domenico, 2013), in una complessità multidisciplinare che coinvolge geografia, filosofia, teoria dell'architettura, scienze sociali e urbanistica. In particolare, il *design* di città d'invenzione consente l'emergere di forme inedite di rappresentazione dell'immaginario, nelle quali dimensione fantastica, utopica e mitopoietica si traducono in topografie articolate, pratiche spaziali e sistemi coerenti di segni. Non a caso, nella letteratura scientifica è possibile rintracciare studi in cui il design di città virtuali diventa strumento attivo di riflessione critica e sperimentazione (Nijholt, 2017), come nel caso del Videogame Urbanism studio della Bartlett School of Architecture (UCL), dove le tecnologie per la progettazione di ambienti virtuali vengono impiegate per esplorare scenari urbani alternativi, comunicare le trasformazioni future della città a nuovi pubblici e mettere in discussione le strutture che governano l'urbanistica contemporanea (Pearson & Youkhana, 2020), aprendo la strada a mondi improbabili e impossibili, spazi essenziali per l'innovazione, capaci di alimentare e influenzare l'immaginario collettivo (Holland & Roudavski, 2016). In tale contesto, il disegno, nella sua più ampia accezione, assume un ruolo centrale poiché esso «non esaurisce le proprie potenzialità nella rappresentazione di elementi finalizzati alla costruzione, ma è innanzitutto la concretizzazione di una visione, la prefigurazione della trasformazione di uno spazio e la proiezione di un'idea» (Conte & Machetti 2011, p. 205). Il videogioco, infatti, «può essere inteso come nuova forma di narrazione visiva il cui principale linguaggio espressivo è il disegno, che diventa 'corpo' e 'modo' della comunicazione» (Attademo, 2023, p. 16). Il contributo si focalizza sulla rappresentazione di mondi e città visionari dell'universo di *Final Fantasy*, incarnazione visiva del *world-building* alla base dell'universo narrativo, e sulle connessioni che emergono con società, cultura urbana e dinamiche spaziali.

1. World-building, lore e immersività nell'esperienza videoludica

L'immersività è di sicuro la caratteristica peculiare dell'esperienza videoludica, ritenuta l'aspetto fondante da game designer e ricercatori nel campo dei videogiochi (Brown & Cairns, 2004; Calleja, 2011), e imperniata a sua volta sul principio di "posizione soggettiva ludica incarnata" (Vella, 2016, p. 3), ovvero sull'identificazione del giocatore con la figura dell'avatar (Taylor, 2002; Grodal, 2003; Gee, 2008). Inoltre, la coerenza interna e la credibilità del mondo immaginario sono fondamentali ai fini dell'immersività (Murray, 1997, pp. 107-109; Wolf, 2017, p. 204): ogni elemento, dal paesaggio alle regole sociali, deve infatti rispondere a un ordine sistemico riconoscibile per assicurare il coinvolgimento immersivo del giocatore.

Sin dalle origini, la saga di *Final Fantasy* ha incarnato perfettamente tale capacità del videogioco di immergere il videogiocatore in un universo narrativo complesso, affidando proprio al *world-building* un ruolo centrale. Ogni capitolo numerato della serie principale si distingue, infatti, per la costruzione di un mondo articolato e caratterizzato da una mitologia complessa, in cui città, territori e paesaggi non fungono solo da sfondo alla narrazione, ma si impongono come veri e propri protagonisti dell'esperienza videoludica, tanto da compensare o far passare in secondo piano persino trame deboli o non estremamente originali. A partire dal primo videogioco dalla grafica in pixel, pubblicato nel 1987 da Square per la console Famicom, fino al più recente e visivamente spettacolare *Final Fantasy XVI*, uscito nel 2023 (fig. 1), si sono succeduti mondi, ambientazioni e sistemi simbolici differenti, ognuno dotato di una propria mitologia, geografia e struttura sociopolitica. In molti casi, queste narrazioni vengono ulteriormente espanse attraverso capitoli aggiuntivi, *prequel*, *sequel*, contenuti scaricabili, missioni secondarie (le cosiddette *side-quests*), film, libri o giochi da tavolo, contribuendo alla stratificazione della *lore* [1] e alla costruzione di un immaginario articolato su più media, dunque, transmediale (Jenkins, 2008). Questi mondi non vengono puntualmente descritti a priori ma raccontano la propria storia attraverso il *level design* stesso, le interazioni con gli oggetti, le missioni o i dialoghi con i personaggi; il mondo si rivela gradualmente al

Fig. 1 – A sinistra, screenshot tratto da *Final Fantasy I* (1987, Square); a destra, screenshot tratto da *Final Fantasy XVI* (2023, Square Enix).



giocatore che si muove al suo interno, scoprendone un frammento alla volta; lo respira, ne testimonia e vive le dinamiche esplorando i luoghi e indagando il loro funzionamento. In questo senso, il mondo di gioco è la storia del gioco, se cambia, cambia con lui la trama. Il *world-building*, infatti, acquisisce non di rado una maggior centralità rispetto alla trama stessa: la costruzione di un mondo consente di sviluppare parallelamente trame distinte afferenti allo stesso universo ma, al contempo, le singole narrazioni possono essere comprese senza necessariamente conoscere le altre. J. R. R. Tolkien è stato il pioniere di questo concetto: la Terra di Mezzo, infatti, accoglie narrazioni diverse, racchiuse nei suoi romanzi (*Lo Hobbit* del 1937 e *Il Signore degli Anelli* del 1954-1955) e ha aperto la strada a una categoria di titoli cinematografici e videoludici che rientrano pienamente in quella che Umberto Eco ha definito “neomedioevo fantastico” (Eco 1986, p. 63), ovvero le rivisitazioni immaginative, proprie della cultura popolare, di idee, tropi ed elementi associati al Medioevo (a queste appartiene anche il mondo di Valisthea in *Final Fantasy XVI*) (fig. 2).

Sebbene il termine *fantasy* sia inteso come “l’impulso a distaccarsi dalla realtà consensuale” (Hume 1984, p. 30), e sia solitamente posto in contrapposizione al realismo, esiste in realtà una relazione più profonda e complessa tra mimesi e *fantasy*: il *world-building* del genere fantastico, infatti, adotta, rielabora e ricontestualizza rappresentazioni riconoscibili di elementi del mondo reale (Ansaldi, 2020, p. 48) e si fa espressione di diverse organizzazioni socioculturali (Huber, 2005, p. 2), che, anche se codificate come “altre” rispetto al mondo che riconosciamo come nostro, sono a questo intrinsecamente collegate. La differenza sta proprio nell’accezione munariana di fantasia, la quale «non deve tenere conto della realizzabilità e del funzionamento di ciò che ha pensato [...]: è libera di pensare qualunque cosa, anche la più assurda, incredibile, impossibile» (Munari, 1977, p. 21).



Fig. 2 – Mappa del mondo di Valisthea di *Final Fantasy XVI* (2023, Square Enix).

2. Visioni di città: leggere e interpretare la *game city*

«Le città come i sogni sono costruite di desideri e di paure, anche se il filo del loro discorso è segreto, le loro regole assurde, le prospettive ingannevoli, e ogni cosa ne nasconde un'altra [...]»

Italo Calvino, *Le città invisibili*, 1972, pp. 49-50.

Konstantin Dimopoulos definisce le *game city* come «luoghi che esistono da qualche parte tra arte, ingegneria, *urban planning*, letteratura, *game design*, cinema e architettura» (Dimopoulos, 2020, p. viii) e i videogiochi sono intesi come narrazioni interattive o “cinema ri-mediato” (Eskelinen, 2001). La città fantastica videoludica ha di fatto un chiaro antecedente nella rappresentazione urbana nel cinema del genere distopico e fantastico, che, sin dai suoi albori, ha saputo costruire spazi immaginari capaci di evocare meraviglia, inquietudine e riflessione. Già in pellicole come *The Cabinet of Dr. Caligari* (1920), con la sua architettura distorta ed espressionista, *Things to Come* (1936) e la sua New York verticale e tentacolare, il cinema ha delineato modelli di città fittizie ma profondamente evocative e credibili. Ancora, nel capolavoro del muto *Metropolis* (1927) di Fritz Lang a essere protagonista è il funzionamento della macchina onirica urbana in termini architettonici, con le utopie e le distopie dell'era delle macchine (Bruno, 2002, p. 21), un modello di riferimento per altri pilastri del genere come *Blade Runner* (1982) e la sua celeberrima visione stratificata e claustrofobica di una Los Angeles del futuro (fig. 3), riproposta in una veste nuova nel più recente *sequel* del 2017.

In un certo senso, i *game designer* hanno travalicato i confini dello spazio cinematografico, dando la possibilità allo spettatore di diventare esploratore attivo e di scoprire gradualmente il mondo di gioco in prima persona. Inserire in un film la mole di informazioni che un giocatore acquisisce attraverso l'esplorazione di un mondo virtuale risulterebbe impossibile, perché incompatibile con i vincoli temporali e narrativi propri del linguaggio cinematografico. Al contrario, il videogioco si distingue per una temporalità dilatata e modulabile, in cui – soprattutto nei giochi di ruolo e negli *open world* – è il giocatore stesso a gestire il ritmo dell'esperienza. Ciò spesso avviene in modo indipendente rispetto alla progressione della trama principale, privilegiando la scoperta, l'immersione e l'interazione con le ambientazioni rispetto alla linearità narrativa. Oltre tutto, non sempre le ambientazioni ci vengono rivelate nella loro interezza (Attademo, 2023, p. 35): possiamo esplorarne talvolta solo dei brani, senza poter nemmeno consultare una mappa completa del luogo. Se in letteratura il lettore è chiamato a fare un ingente sforzo immaginativo per visualizzare le ambientazioni in cui la storia si sviluppa, negli ambienti videoludici, il giocatore è chiamato a superare i confini imposti dal game design creando proprie immagini mentali degli spazi inaccessibili per poter ricostruire una visione globale degli scenari a partire dai frammenti esplorati.

Per quanto possano spingersi nella più sfrenata immaginazione, le *game city* restano intimamente legate alle città reali: i *game designer* traspongono le nostre aspettative sui centri urbani e sulla vita nelle città nelle dimensioni virtuali (astratte, esotiche, uto-

Fig. 3 – Fotogrammi di titoli cinematografici. Da sinistra verso destra, dall'alto verso il basso: *The Cabinet of Dr. Caligari* (1920) di Robert Wiene; *Things to Come* (1936) di William Cameron Menzies; *Metropolis* (1927) di Fritz Lang; *Blade Runner* (1982) di Ridley Scott.



pistiche, storiche o distopiche) dei videogiochi, sovvertendo e/o ignorando all'occorrenza logiche e buone pratiche della progettazione urbana per innescare specifiche reazioni emotive, fondendo così conoscenza del reale, urbanistica immaginaria ed *environmental storytelling*. Le città videoludiche possono anche configurarsi come proiezioni delle nostre paure riguardo alle fragilità e alla vivibilità dei sistemi urbani: esse, infatti, dimostrano quanto sia facile generare un ambiente urbano deviante attraverso distorsioni di scala e paradossi urbani. Quest'inquietudine crea visioni di un'architettura a volte ripetitiva e omologata, a volte caotica e incontrollata, dando vita alternativamente a “non-luoghi” anonimi e uguali, o a *junkspace* (Koohlas, 2006) spazio spazzatura, o diventando rappresentazione del potere attraverso forme di monumentalità (De Domenico, 2013, p. 181).

Come osservano Vella e Krista (Vella & Krista 2018), riprendendo Aarseth (2001), l'approccio semiotico all'architettura — secondo cui l'ambiente costruito può essere letto come un testo carico di codici culturali, sociali e ideologici — si applica anche alle città fittizie nei videogiochi. Richiamandosi a Jencks (Jencks 1980, pp. 72-74) e Soja (1989, p. 6), Vella e Krista sottolineano che tali spazi, lungi dall'essere neutrali, riflettono visioni ideologiche del vivere urbano, rendendo leggibili nelle città immaginate le stesse dinamiche di potere, memoria e cultura che strutturano le città reali. Ancora, come afferma Schweizer (2013), la città immaginata e quella reale condividono alcune somiglianze che ne rendono possibile il confronto e la condivisione di metodologie di lettura. In tal senso, qualsiasi lettura della città, reale o fittizia che sia, non può ignorare — per usare i termini di Henri Lefebvre (1991) — la dimensione “rappresentazionale” dello spazio “vissuto”, la quale definisce pratiche, funzioni e stili di vita in un complesso organismo in cui i processi sociali plasmano le geografie, ma le geografie a loro volta plasmano i processi sociali, definendo la cultura urbana dei luoghi.

Edward Soja spiega inoltre come le tre componenti della triade spaziale lefebvrina siano in grado di produrre rispettivamente spazi reali, spazi immaginati e spazi reali-e-immaginati: questi ultimi legano la nostra concreta e reale esperienza delle città con le concezioni derivanti dalle rappresentazioni urbane ‘mediate’ (Soja, 1996, pp. 10-11), instaurando una relazione ‘trialettica’ con le pratiche spaziali. Trasponendo questa lettura alle città videoludiche, come suggerito da Attademo (2023, pp. 22-23), potremmo leggere: il first space come lo spazio prodotto dal world-building; il second space come la rappresentazione dello spazio progettato e modellato dai game designer, con regole, vincoli narrativi e ludici; il third space come lo spazio esperito dal giocatore, “espanso”, caricato di significati aggiunti e arricchito dall'immaginazione personale: coinvolgimento emotivo e immersività danno dunque vita a una nuova, soggettiva e personale esperienza dello spazio.

3. Dinamiche urbane e ruolo simbolico delle città nei mondi di *Final Fantasy*

Come più volte evidenziato, le città in *Final Fantasy* non sono semplici sfondi di gioco: sono espressione e manifestazione del *world-building*, il cui palinsesto morfologico è frutto di dinamiche sociali, culturali, economiche e politiche. Non solo: esse rivestono una funzione di centralità rispetto al paesaggio e, come afferma Norberg-Schulz (1985, p. 31), per ricoprire tale ruolo la città “deve possedere una qualità figurale in relazione al paesaggio circostante” cioè deve possedere una forma chiaramente delimitata e visibile che faccia orbitare visivamente l’ambiente circostante attorno a sé. Tale centralità rende l’insediamento un ‘punto di arrivo’, la meta verso cui orientiamo il nostro viaggio, e ciò è ottenuto mediante il contrasto con le immense distese rurali che caratterizzano il paesaggio al di fuori dei confini urbani: in questo senso, i mondi di *Final Fantasy* prediligono configurazioni urbane pre-industriali o in via di industrializzazione, come nel caso del continente di Spira di *Final Fantasy X*, dove la popolazione vive per lo più in villaggi o piccoli insediamenti; inoltre, le città, nella maggior parte dei casi, accrescono la loro potenza accentratrice grazie a impianti geometrici e/o fortemente simmetrici,



Fig. 4 - In alto, Midgar in uno screenshot tratto da *Final Fantasy VII* (1997, Square); in basso, Insomnia in una vista a volo d’uccello tratta da *Final Fantasy XV* (2016, Square Enix).

spesso ulteriormente rimarcati da imponenti mura, come nel caso della Midgar di *Final Fantasy VII* o la Insomnia di *Final Fantasy XV* (fig. 4).

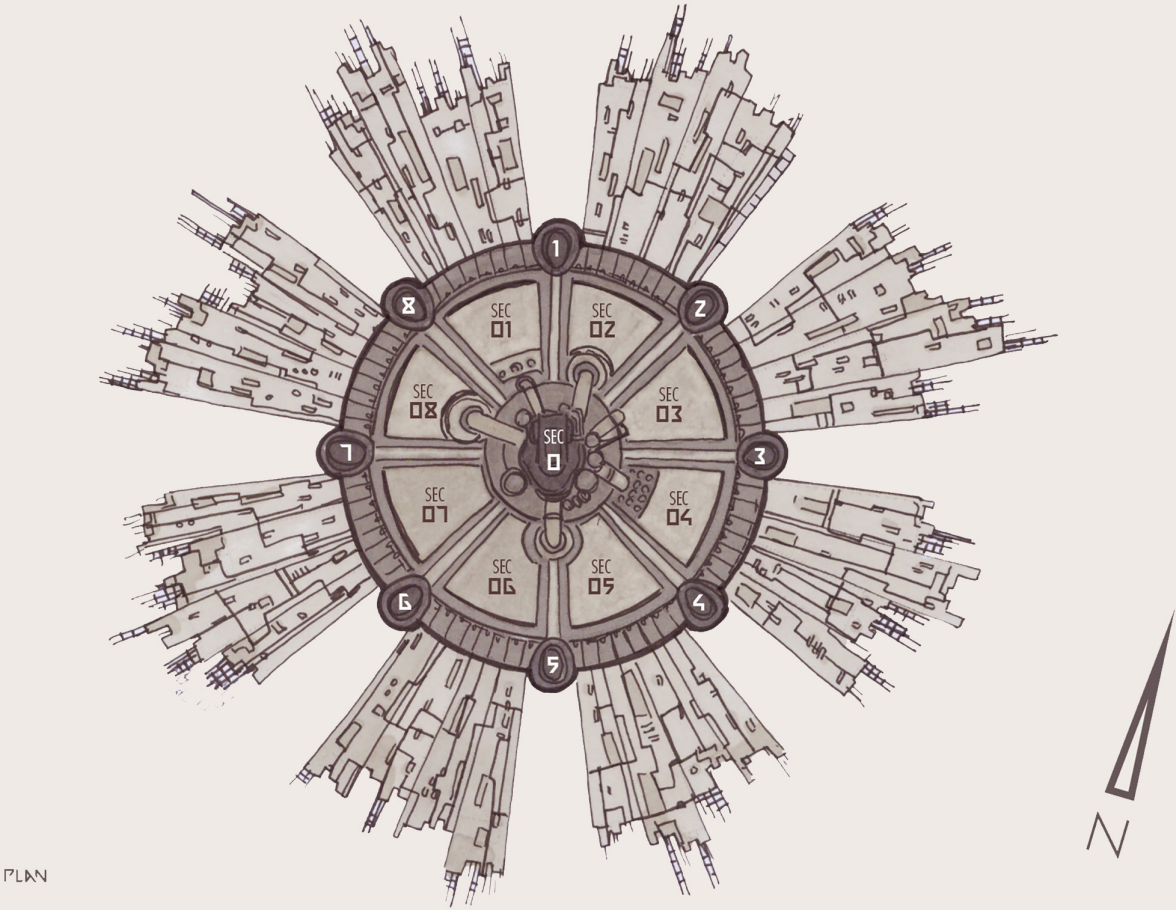
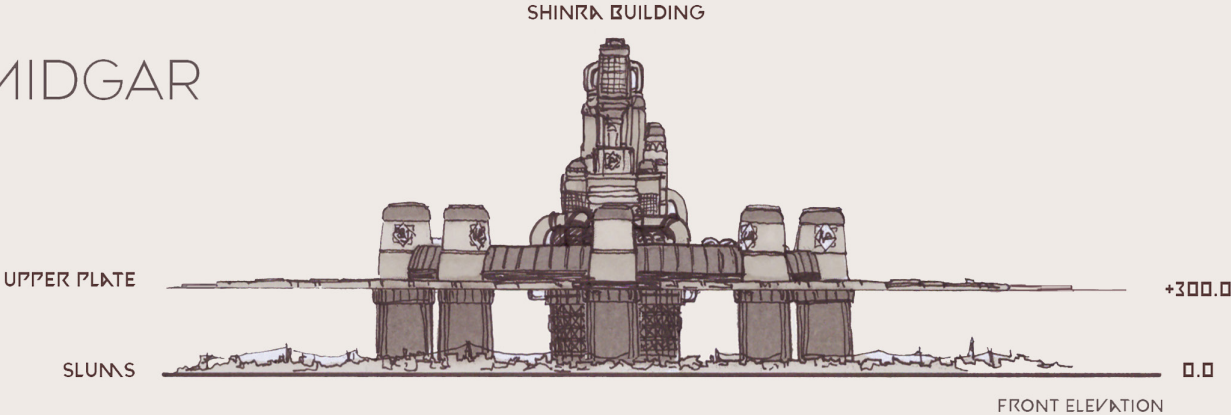
Fig. 5 - Midgar in uno screenshot tratto da Final Fantasy VII Remake (2020, Square Enix).

3.1. L'incubo distopico di Midgar

Final Fantasy VII, probabilmente il capitolo più acclamato e fortunato della serie, ha avvio nella megalopoli distopica di Midgar (fig. 5). Reiterando il conflitto archetipico tra natura e avanzamento tecnologico, i protagonisti sono impegnati in una lotta contro la Shinra, colossale mega corporazione – un emblema ricorrente dell'immaginario *cyberpunk* [2] – responsabile dell'estrazione e dello sfruttamento indiscriminato dell'energia Mako, estratta dalla linfa vitale del pianeta Gaia, attività che non solo ha compromesso gravemente l'equilibrio ecologico del mondo, ma ha generato forte diseguaglianza sociale a Midgar. Oltre a connettersi direttamente con tematiche ambientali contemporanee (Cash, 2023), la centralità dell'energia Mako nella trama del videogame è da interpretarsi tenendo attentamente conto della complessa storia del Giappone con l'energia nucleare (Hutchinson, 2019). Il recente *remake* pubblicato da Square Enix riprende fedelmente l'impianto narrativo originario, rielaborandolo in chiave contemporanea: in questa nuova versione, viene conferita una maggiore profondità all'interazione tra i personaggi e il contesto ambientale e sociale che li circonda, con un'attenzione marcata all'esplorazione delle dinamiche socioculturali già presenti, seppur in forma embrio-



MIDGAR



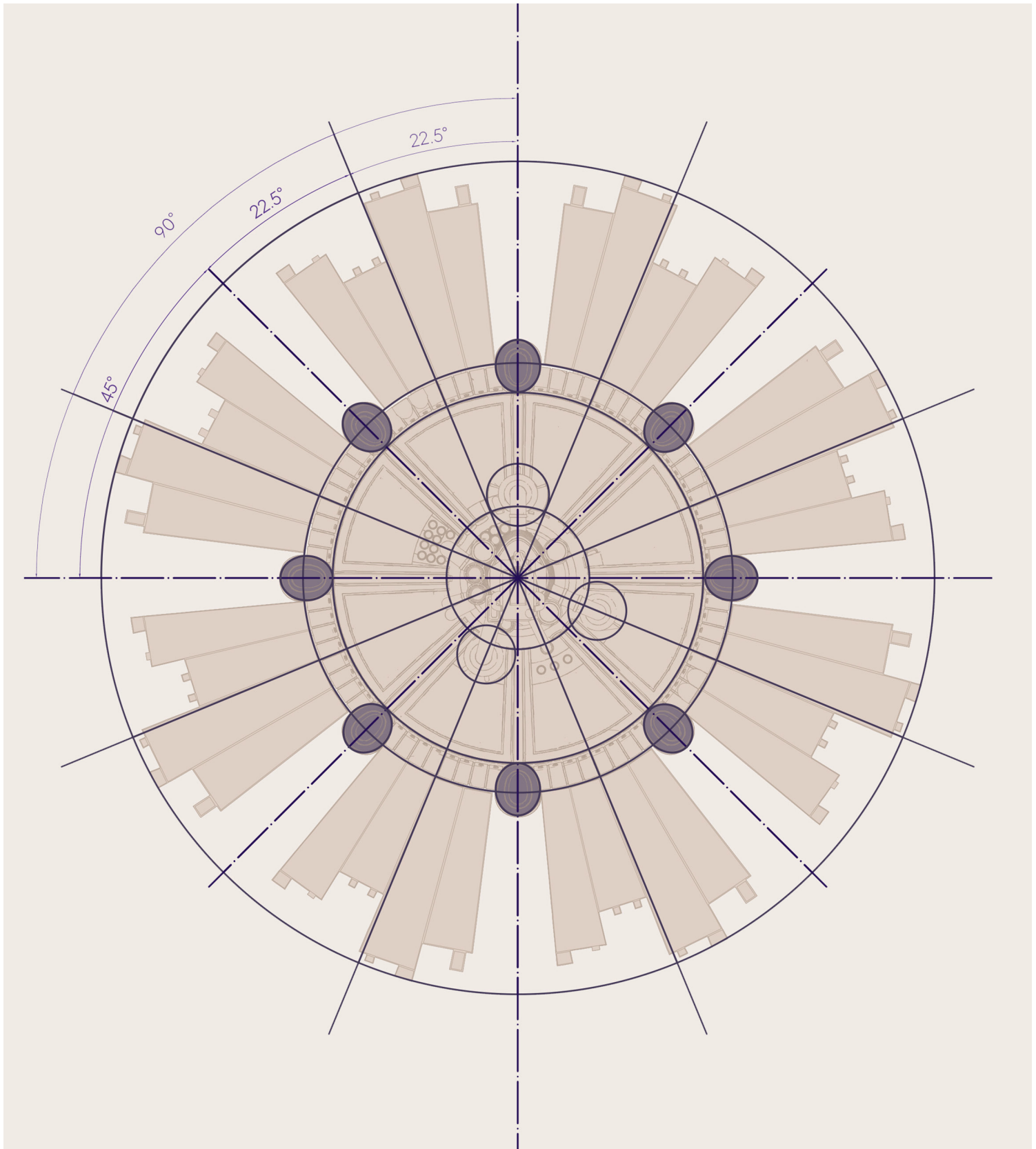


Fig. 6a - Pianta e prospetto concettuali di Midgar, in cui è possibile apprezzare la relazione tra la piattaforma e i bassifondi, nonché la collocazione dei reattori Mako e dei settori radiali. Elaborazione dell'autrice.

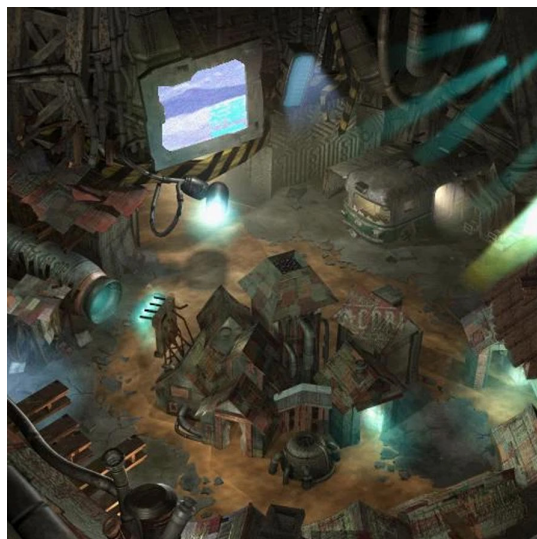
Fig. 6b - Analisi geometrica della pianta di Midgar. Elaborazione dell'autrice.

nale, nel titolo originale. Midgar si presenta come una distopia stratificata *dieselpunk* [3] (Tommasino, 2020) archetipo della città-macchina (De Domenico, 2013, p. 188), strettamente connessa all'entità dominante della Shinra, la quale incarna gli aspetti più oscuri e decadenti di un ordine mondiale fossilizzato su dinamiche di potere, ideologie e prevaricazione. La rappresentazione della città si fonda su un impianto fortemente simbolico: l'estetica retrofuturista cela un'organizzazione spaziale che richiama sia il principio di sorveglianza permanente teorizzato da Jeremy Bentham nel Panopticon (Bentham, 2001), sia la struttura pianificata e gerarchizzata delle Città Giardino di Ebenezer Howard. Le infrastrutture della Shinra costituiscono l'ossatura portante di Midgar, a partire dalla quale si sviluppano i "settori" radiali – destinati a ospitare la popolazione privilegiata e i lavoratori dell'azienda – ancorati a un nucleo centrale dominante. Questa parte della città si erge su una piattaforma sospesa, la cui configurazione visiva e simbolica è determinata dalla presenza imponente dei reattori Mako, che ne costituiscono l'orizzonte sia fisico che ideologico (fig. 6a-6b). Al di sotto, si dispiega l'ammasso informe dei bassifondi, un conglomerato urbano caotico e degradato, simbolo della disparità socioeconomica e della marginalizzazione prodotta dalla stessa logica di potere della Shinra. Le abitazioni dei bassifondi del settore 7 sono costruite con gli scarti della piattaforma sovrastante: baracche di lamiera, tubature di risulta e carcasse di metallo arrugginite si affastellano in un tessuto urbano disordinato, privo di qualsiasi razionalità pianificatoria (fig. 7).

3.2 Insediamenti urbani nel continente di Spira: tra ritualità, rovine e memoria

Fig. 7 - I bassifondi del settore 7. Nello screenshot a sinistra: la veste originale in *Final Fantasy VII* (1997, Square); a destra, la suggestiva versione proposta in *Final Fantasy VII Remake* (2020, Square Enix), in cui è possibile apprezzare la relazione spaziale con la piattaforma sovrastante.

Final Fantasy X è ambientato nel mondo fittizio di Spira, un continente ispirato a motivi culturali e paesaggistici asiatici (Mecheri, 2023) e tormentato dalla ciclica distruzione portata da Sin, una gigantesca e mostruosa creatura che si manifesta ciclicamente come forza distruttrice. Sin incarna la dimensione mitopoietica e religiosa alla base

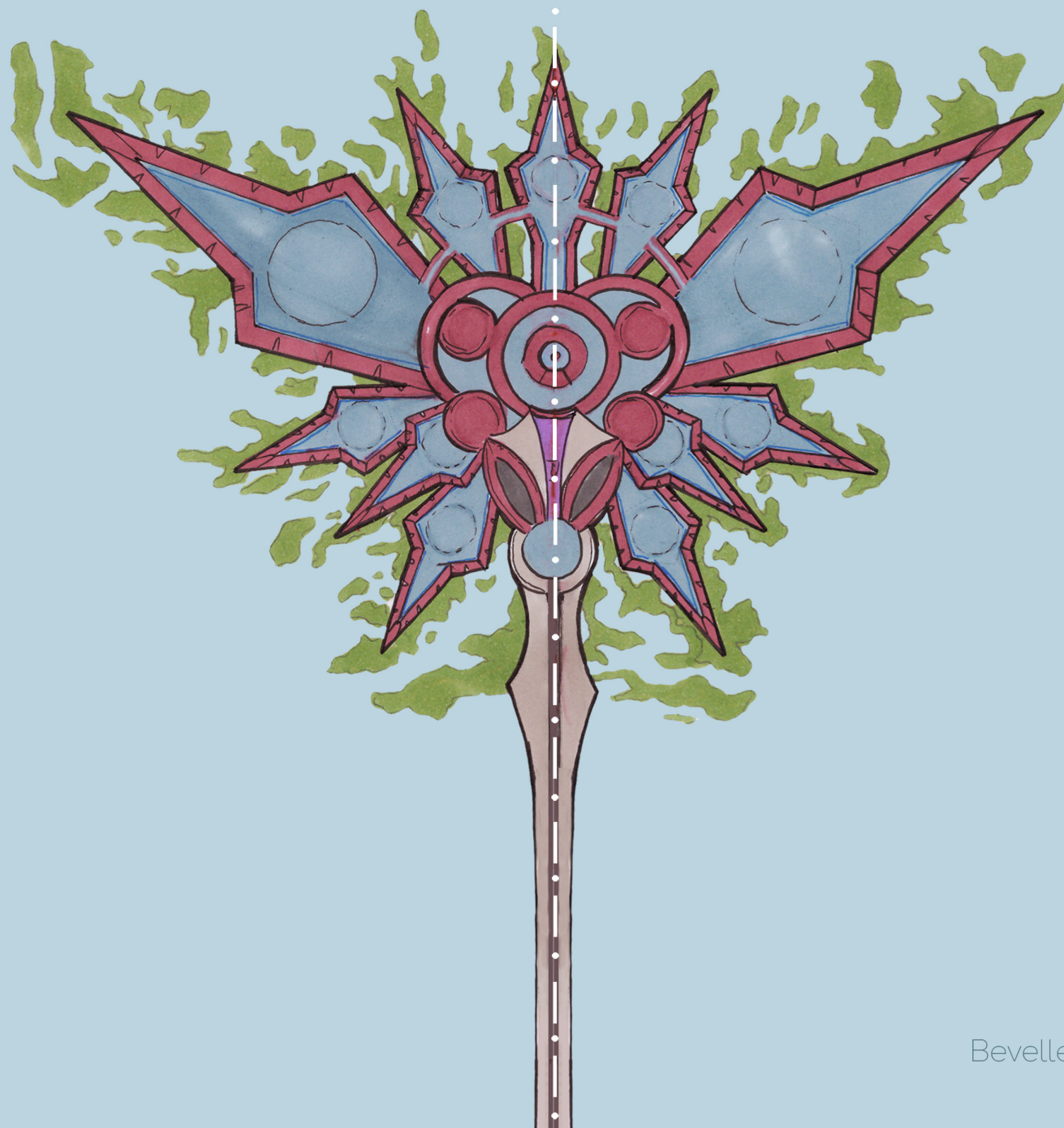


dell'universo narrativo di Spira: la sua esistenza costringe gli abitanti a vivere nel perenne incubo del suo ritorno, affidando la propria salvezza all'ordine religioso di Yevon e agli Invocatori – praticanti le arti magiche – i soli ritenuti in grado di interrompere la catena di distruzione e garantire il ritorno temporaneo della cosiddetta “Calma”, un periodo di pace che segue la ciclica sconfitta di Sin. Questo processo di liberazione si articola attraverso un pellegrinaggio rituale che conduce gli Invocatori e i loro Guardiani a visitare i templi disseminati nelle principali città o villaggi di Spira.

La Spira finora descritta – e in cui viene catapultato il giocatore – paga le conseguenze della rottura di una millenaria convivenza tra arti magico-spirituali e tecnologia che aveva dato vita ad immense città-macchina. Nel corso dei secoli, infatti, la rivalità tra le due maggiori città aveva lentamente logorato gli equilibri nel continente: da una parte Zanarkand, legata alla tradizione della magia e della spiritualità, dall'altra Bevelle sempre più orientata all'avanzamento tecnologico e all'uso di macchine. Le tensioni sfociano in conflitto bellico tra le due città in cui ad avere la peggio è Zanarkand. A un passo dalla sconfitta, il suo leader, Yu Yevon, compie quello che è forse l'atto più poetico e originale della narrazione: per preservare la memoria della sua città chiede agli Invocatori e alla popolazione di abbandonarsi a un sonno eterno al fine di evocare una versione onirica di Zanarkand e rendere la città “eterna”. Al termine della guerra, di fronte all'immane distruzione causata, le macchine vengono bandite e la religione prende il sopravvento. Mille anni dopo, Spira si è trasformata in un insieme di terre desolate in cui la popolazione vive principalmente in piccoli insediamenti urbani o villaggi rurali dominati – spiritualmente e architettonicamente – dalla presenza del tempio e che gravitano intorno a pochi poli urbani, quali Bevelle e Luca. Ogni insediamento (come Besaid, Kilika e Luca) diventa non solo nodo logistico e narrativo del viaggio, ma anche luogo di condensazione di significati simbolici, sociali e politici, attraverso cui il giocatore è in grado di decodificare il world-building dell'universo di Spira. Bevelle (fig. 8), capitale religiosa del continente, si presenta come una città-macchina/città-fortezza dall'impianto cen-



Fig. 8 – Vista aerea di Bevelle in uno screenshot tratto da Final Fantasy X (2001, Squaresoft).



Bevelle

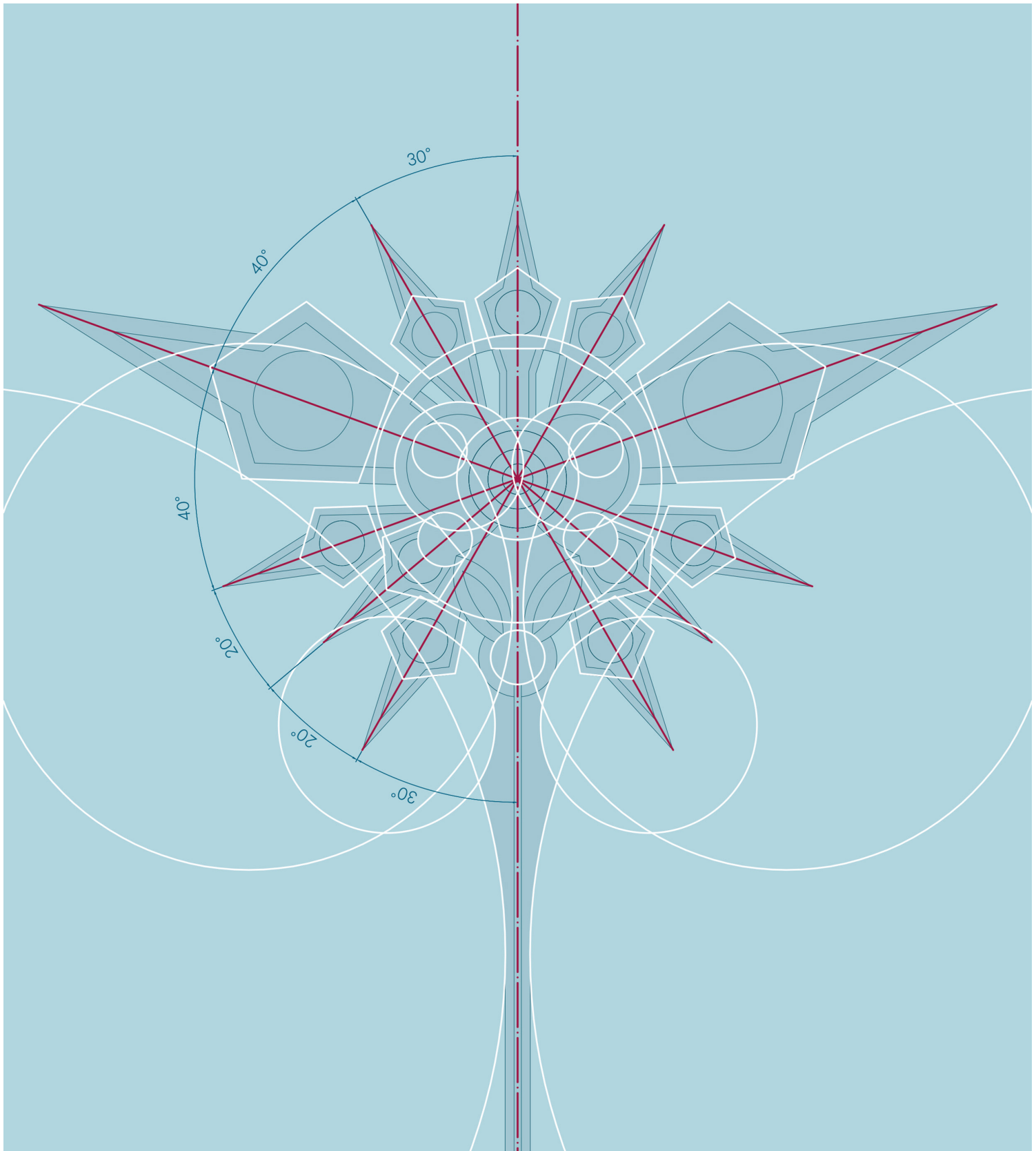


Fig. 9a – Pianta stilizzata di Bevelle. Elaborazione dell'autrice.

Fig. 9b – Analisi geometrica della pianta di Bevelle. L'impianto è basato sull'intersezione di circonferenze, mentre gli elementi che si dispongono in maniera radiale intorno al centro hanno come matrice geometrica il pentagono. Elaborazione dell'autrice.

Fig. 10 – Viste panoramiche di Zanarkand. In alto, la città prima della distruzione; in basso, la città mille anni dopo. Screenshot tratti da *Final Fantasy X* (2001, Squaresoft).

trale geometrico e simmetrico (figg. 9a-9b), capace di richiamare al contempo forme organiche e archetipi storicizzati. Simile a una ziggurat “meccanica”, Bevelle fonde in maniera ossimorica elementi e archetipi medievali — come torri, mura e ponti levatoi — con architetture futuristiche derivate dal possesso esclusivo di tecnologie avanzate. La città instaura inoltre un legame profondo con l'acqua, sia come elemento simbolico sia come risorsa strategica, imponendosi come fulcro religioso, economico e politico del continente di Spira.

Zanarkand, un tempo metropoli futuristica dall'architettura ispirata alle forme del passato, è invece ridotta a un ammasso di rovine e si offre al giocatore esclusivamente mediante sequenze cinematografiche in CGI e sequenze esplorative limitate a poche aree (fig. 10). Zanarkand recupera e alimenta l'immaginario collettivo delle rovine belliche costruito dal cinema, dalla letteratura distopica e la fotografia urbana (Ansaldi & Scarioni, 2023): lo scenario provoca nello spettatore sensazioni contrastanti, oscillanti tra disagio e fascinazione, rese ancor più intense nelle sequenze che la mostrano com'era prima della sua distruzione in alcuni passaggi della narrazione. Il suo appellativo, “a city of light that never sleeps”, è un palese ed esplicito riferimento alla Grande Mela, mentre i *concept* e le poche immagini della città nel suo periodo di splendore strizzano l'occhio ad alcuni disegni di fantasie architettoniche Yakov Chernikov (fig. 11).





Fig. 11 – – Nella colonna di sinistra, due disegni di architetture fantastiche di Yakov Chernikov; nella colonna di destra, un concept iniziale di Zanarkand e uno screenshot tratto da una sequenza filmica presente in Final Fantasy X (2001, Squaresoft).

Nel contrasto tra la sacralità di facciata e l'ipocrisia della sontuosa città-fortezza di Bevelle e le angoscienti, decadenti rovine di Zanarkand possiamo avvertire una tensione drammatica, ovvero la consapevolezza che la coesione del mondo così come lo conosciamo è più fragile di quanto possa sembrare, come se ogni edificio sventrato o in fatiscente rovina ci ricordasse che l'ordine sociale potrebbe crollare da un momento all'altro, proprio come i resti decadenti di un luogo che un tempo dava per scontata la sua permanenza e centralità.

Conclusioni

Il videogioco mette in scena rappresentazioni di città immaginarie, fantastiche, futuristiche o distopiche, supportate da un *world-building* che conferisce loro coerenza e credibilità e, soprattutto, che ne definisce il grado di immersività. Tali città sono parte attiva della trama, luoghi le cui caratteristiche sono essenziali per i conflitti e le contese della storia, diventando essi stessi protagonisti, intervenendo e modellando — oltre che inquadrando — l'azione (Abbott, 2016, p. 11). Le rappresentazioni urbane proposte dai videogiochi possono dunque aprire il nostro immaginario a nuove modalità di pensiero: analizzando e scomponendo queste città virtuali, che percorrono traiettorie parallele a quelle del mondo reale, emergono scelte creative dei game designer che, pur distanti dall'approccio degli urbanisti, risultano stimolanti per il modo in cui rielaborano archetipi, segni, forme e simboli.

Il ruolo dell'immaginazione è fondamentale nei processi di concettualizzazione, di vi-

sione e di costruzione dell'immaginario urbano, poiché mette in discussione la realtà, ridefinisce le nostre concezioni spaziali e offre alternative possibili (Dunn, 2019, p. 376). In questo quadro, la rappresentazione delle città in *Final Fantasy* si configura come un linguaggio iconico che agisce a livello subconscio, collegando i significati architettonici e urbani a più ampie riflessioni sociali. Inoltre, le distopie che popolano i paesaggi urbani della saga danno forma visibile alle paure, alle ansie e ai desideri che caratterizzano le città e le società moderne.

La rappresentazione di città e architetture diventa un modo per sperimentare nuove spazialità, dinamiche urbane e paradossi, rilevandone al contempo criticità, scale impossibili e parallelismi la realtà, fungendo al contempo da monito e da ispirazione. Queste visioni “[...] possono dare vita a universi di fantasia tangibili, evidenziando le energie dei luoghi e le connessioni con la memoria” (De Domenico, 2013, p. 203) e rivelando come i limiti tra finzione e non finzione siano molto più porosi di quanto comunemente si creda.

Note

[1] Il termine *lore* è utilizzato per designare un insieme articolato di narrazioni, credenze, codici e simboli condivisi all'interno di una comunità o di un universo diegetico, che ne strutturano l'identità culturale e ne regolano le dinamiche interpretative. Nel contesto videoludico, la *lore* assume appunto una funzione fondativa di infrastruttura culturale nel *world-building*, agendo come una struttura semiotica che connette ambientazioni, eventi, personaggi e topografie attraverso una rete coerente di significati.

[2] Dall'Enciclopedia Treccani: “genere narrativo in cui temi legati alla realtà delle società postindustriali (cibernetica, robotica, telematica, realtà virtuale, biotecnologie, clonazione) vengono elaborati fantasticamente nel segno di un'ideologia contestataria, di ribellione e critica sociale, affermatosi negli Stati Uniti nel corso degli anni '80 grazie soprattutto al romanzo *Neuromancer* (1984) di W. Gibson e a un'antologia di racconti di autori vari pubblicata da B. Sterling nel 1986, *Mirrorshades*”.

[3] Il *dieselpunk* è un sottogenere retrofuturista riconducibile al *cyberpunk* che combina elementi storici e culturali dell'era compresa tra gli anni '20 e '50 del Novecento (particolarmente il periodo tra le due guerre mondiali e la Seconda guerra mondiale) con tecnologie anacronistiche e immaginifiche, spesso alimentate da carburanti fossili come il diesel — da cui il nome.

REFERENCES

- Aarseth, E. (2001). "Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games". In M. Eskelinen, R. Koskimaa (a cura di). *Cybertext Yearbook 2000. Saarijärvi: Publications of The Research Centre for Contemporary Culture*. University of Jyväskylä, pp. 152-171.
- Abbott, C. (2016). *Imagining Urban Futures: Cities in Science Fiction and What We Might Learn from Them*. Middletown (CT), USA: Wesleyan University Press.
- Ansaldi, B. (2020) "Imaginative realism then and now. La rappresentazione di spazi immaginari tra arte, scenografia e concept art". In Pascariello, M.I., Veropalumbo, A. (a cura di), *La Città Palinsesto. Tracce, sguardi e narrazioni sulla complessità dei contesti urbani storici*, Tomo II – Rappresentazione, conoscenza, conservazione. Napoli: FedOA – Federico II University Press, pp. 43-53.
- Ansaldi, B., Scarioni, V. (2023). "Fictional war ruins. Rappresentazione, estetica ed iconografia delle rovine belliche nel cinema e nei videogiochi". In Pascariello, M. I., Veropalumbo, A., Amore, R. (a cura di), *Città e guerra: difese, distruzioni, permanenze delle memorie e dell'immagine urbana*. Tomo II: tracce e patrimoni. Napoli: FedOA press, pp. 1207-1216.
- Attademo, G. (2023). *Lo spazio narrativo nei videogiochi: la rappresentazione dello spazio virtuale come nuova modalità narrativa negli Entertainment Games e nei Cultural Games*. Napoli: FedOA Press.
- Bentham, J. (1971). *Panopticon or the Inspection-House*.
- Brown, E., Cairns, P. (2004). "A grounded investigation of game immersion". In *CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI EA '04)*. New York, USA: Association for Computing Machinery, pp. 1297-1300.
- Bruno, G. (2002). *Atlas of Emotion. Journeys in Art, Architecture, and Film*. New York, USA: Verso.
- Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Calvino, I. (1972). *Le città invisibili*. Torino: Einaudi, 1972.
- Cash, J. C. (2023). "Angelus ex Machina. Economic and Environmental Justice in the Compilation of Final Fantasy VII". In Cash, J. C., Olsen, C. T., *The World of Final Fantasy VII. Essays on the Game and Its Legacy*. Jefferson (NC), USA: McFarland & Company Publishers, pp. 33-52.
- Conte, S., Marchetti, V. (2021). "Disegno creatore di mondi. Critica e rappresentazione della città nel fumetto". In *diségno*, n. 9 - Visionary Drawing, pp. 205-216.
- De Domenico, M. (2013). "Gli archetipi della fantasia". In *Imago. Rivista di studi sociali sull'immaginario*, anno II, n. 1, pp. 178-205.
- Dimopoulos, K. (2020). *Virtual Cities. An Atlas and exploration of video game cities*. New York: The Countyman.
- Dunn, N. (2019). "Urban imaginaries and the palimpsest of the future". In Lindner, C., Meissner, M. (a cura di), *The Routledge Companion to Urban Imaginaries*. London & New York: Routledge, pp. 375-386.
- Eco, U. (1986). "Dreaming of the Middle Ages". In Weaver, W. (trad.), *Travels in Hyperreality*. London: Picador, pp. 61-72.
- Eskelinen, M. (2001). "The gaming situation". In *Game Studies: the international journal of computer game research*, vol 1, issue 1, <<https://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/#1>> (consultato il 3 aprile 2025).
- Gee, J.P. (2008). "Video Games and Embodiment". In *Games and Culture*, n. 3, pp. 253-263.
- Grodal, T. (2003). "Stories for Eye, Ear and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences". In Wolf, M. J. P., Perron, B. (a cura di), *The Video Game Theory Reader*. London: Routledge, pp. 129-155.
- Holland, A., Roudavski, S. (2016). "Design Tools and Complexity: Mobile Games and Collective Imagination". In Herneioia, A., Österlund, T., Markkanen, P. (a cura di), *Proceedings of the 34th International Conference on Research in Computer Aided Architectural Design in Europe (eCAADe): Complexity and Simplicity*. Brussels & Oulu, FI: eCAADe; University of Oulu, pp. 555-564.
- Huber, W. (2005). "Fictive Affinities in Final Fantasy XI: Complicit and Critical Play in Fantastic Nations". In *Proceedings of DiGRA 2005: Changing Views, Worlds in Play*.

Digital Games Research Association.

- Hutchinson, R. (2019). *Japanese Culture Through Videogames*. London & New York: Routledge.
- Jencks, C. (1980). "The Architectural Sign". In Broadbent, G., Bunt, R., Jencks, C. (a cura di), *Signs, Symbols and Architecture*. Chichester: John Wiley & Sons.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. Where old and new media collide*. New York & London: New York University Press.
- Koolhaas, R. (2006). *Junkspace. Per un ripensamento dello spazio urbano*. Macerata: Quodlibet.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*. Oxford: Blackwell.
- Mecheri, D. (2023). *The Legend of Final Fantasy X* (Kindle edition). Third Editions.
- Munari, B. (1977). *Fantasia*. Bari: Laterza.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The Free Press.
- Nijholt, A. (a cura di) (2017). *Playable Cities: The City as a Digital Playground, Gaming Media and Social Effects*. Singapore: Springer Singapore.
- Norberg-Schulz, C. (1985). *The Concept of Dwelling: On the Way to Figurative Architecture*. New York: Rizzoli.
- Pearson, L., Youkhana, S. (2020). "Videogame Urbanism: using game spaces to challenge the future of cities". In *The Site Magazine*, n. 40, article 3.
- Sant'Elia, A. (1914). *Manifesto dell'Architettura Futurista*: https://www.antoniosantelia.org/files/pdf/ita/manifesto_santelia.pdf (consultato il 10 aprile 2025).
- Schweizer, B. (2013). "Understanding Videogame Cities". In *Proceedings of DiGRA 2013: De-Fragging Game Studies*. Atlanta (GA), USA: Digital Games Research Association.
- Soja, E.W. (1989). *Postmodern Geographies: The Reassertion of Space in Critical Social Theory*. London: Verso.
- Soja, E.W. (1996). *Thirdspace: Journeys To Los Angeles and Other Real-And-Imagined Places*. Cambridge (MA): Blackwell.
- Taylor, T. L. (2002). "Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds". In Schroeder, R. (a cura di). *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments*. London: Springer-Verlag, pp. 40-62.
- Tommasino, M. (2020). "Midgar, la metropoli dieselpunk dove l'ambiente determina l'individuo". In *Domus*: <https://www.domusweb.it/it/architettura/gallery/2020/04/20/midgar-la-metropoli-dieselpunk-dove-lambiente-determina-lindividuo.amp.html> (consultato il 10 aprile 2025).
- Treccani. *Enciclopedia Treccani online*: <https://www.treccani.it/vocabolario/> (ultimo accesso: 6 aprile 2025).
- Vella, D. (2016). "Who Am 'I' in the Game?: A Typology of Modes of Ludic Subjectivity." In *Proceedings of the 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*. Dundee: Digital Games Research Association.
- Vella, D., Krista, B.R.G. (2018). "The City in Singleplayer Fantasy Role Playing Games." In *Proceedings of the 2018 DiGRA International Conference: The Game Is the Message* (DiGRA '18). Digital Games Research Association.
- Wolf, M. J. P. (2017). "Beyond Immersion. Absorption, Saturation, and Overflow in the Building of Imaginary Worlds". In Boni, M. (a cura di), *World Building. Transmedia, Fans, Industries*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017, pp. 204-214.

Barbara Ansaldi

DiARC Department of Architecture, University Federico II of Naples
barbara.ansaldi@unina.it

Barbara Ansaldi holds a PhD in Architecture (SSD CEAR-10/A), is an illustrator and an adjunct professor of Applications of Descriptive Geometry at the Department of Architecture at the University of Naples Federico II. Her research interests include concept art for the entertainment industry, the perspective restitution of painted spaces, and the inclusive and multisensory communication of cultural heritage through the use of ICT. She participates as a speaker at international and national conferences, contributes to research in the field of drawing, and is involved in organizing seminars and exhibitions. She has numerous publications in journals, books and conference proceedings.