



Il destino di Final Fantasy VII Remake: una riflessione sul significato di remake

GIULIA CHIANTIA*

Come citare / How to cite

Chiantia, G. (2025). Il destino di Final Fantasy VII Remake: una riflessione sul significato di remake. *Culture e Studi del Sociale*, 10(1), p-pp. 23-38

Disponibile / Retrieved <http://www.cussoc.it/index.php/journal/issue/archive>

1. Affiliazione Autore / Authors' information

* Università degli studi di Genova, Genova, Italia

2. Contatti / Authors' contact

* giuliachiantia@yahoo.it

Articolo pubblicato online / Article first published online: Novembre/November 2025



- Peer Reviewed Journal

INDEXED IN
DOAJ

Il destino di Final Fantasy VII Remake: una riflessione sul significato di remake

Giulia Chiantia

Università degli Studi di Genova
giuliachiantia@yahoo.it

Abstract

La riproposizione di titoli del passato in veste rinnovata è diventata prassi sempre più consolidata sul mercato videoludico attuale. Brown (2023) conia a questo proposito il termine *temporalization* per descrivere il processo di adattamento di un gioco del passato al mercato contemporaneo, notando come l'entità dei cambiamenti apportati varii significativamente da caso a caso. Questa pluralità di approcci si riflette anche nell'utilizzo di termini differenti quali *porting*, *remaster* e *remake*; al di là della nomenclatura adottata, è indubbio che qualsiasi rifacimento entri inevitabilmente in relazione con il videogame che lo ha ispirato. Per analizzare il rapporto che intercorre tra i due, verrà presa in prestito e riadattata al contesto dei *game studies* la nozione di ipertestualità utilizzata da Genette (1997). Per esaminare gli interrogativi filologici sollevati dal diverso grado di trasformazione caratterizzante la relazione tra ipogioco e ipergioco, verrà analizzato il caso di *Final Fantasy VII Remake* (2020), che si differenzia da altri esempi di *remake* apparentemente omologhi non solo per la sua inedita divisione in capitoli, ma anche, e soprattutto, in virtù dei suoi aspetti metanarrativi. Il confronto tra questo titolo e il suo ipogioco spinge a chiedersi cosa significhi rifare un gioco: la tesi che si propone è quella che *Final Fantasy VII Remake* non sia un rifacimento di *Final Fantasy VII* in quanto gioco, bensì in quanto esperienza, e miri pertanto a ricrearne l'impatto dirompente replicandone, con diverse strategie, gli elementi più significativi.

Re-releasing past titles in a renewed form has become an increasingly established practice in the contemporary video game market. Brown (2023) coins the term "temporalization" to refer to the adaptation of a game across time, noting how significantly the extent of changes can vary from case to case. This plurality of approaches is also reflected in the variety of terms used to market these games, such as "porting," "remaster," and "remake." Regardless of the terminology used, any remake inevitably creates a relationship with the game that inspired it, a relationship that will be examined by borrowing Genette's notion of hypertextuality and adapting it to the field of game studies. To explore the several philological questions that arise from the different degrees of transformation linking a hypogame to its hypergame, the unique case of *Final Fantasy VII Remake* (2020) will be analysed, as it differs from other apparently similar examples of remakes not only for of its unprecedented development as a multi-installment project, but also, and above all, due to its metanarrative aspects. The comparison between this title and its hypogame leads to the question of what it means to remake a game: the thesis advanced in this article is that *Final Fantasy VII Remake* is not a remake of *Final Fantasy VII* as a game, but rather an experience, and therefore aims to recreate its disruptive impact by replicating, with different strategies, its most significant elements.

Keywords: remake, narratology, game analysis

1. Una panoramica sulle pratiche di rifacimento videoludiche

Quella di riproporre titoli del passato su piattaforme di gioco moderne è una tendenza che si è profondamente radicata nel panorama videoludico dell'ultimo decennio. Le ragioni di questo fenomeno sono da ricercarsi sia in un concreto problema di accessibilità al medium, dovuto all'inevitabile obsolescenza dei supporti *hardware*, nonché all'irreperibilità di molti titoli *retro* al di fuori del mercato collezionistico, sia in un più generale sentimento di nostalgia per il passato che non riguarda soltanto il videogioco. Chirchiano (2016) parla della contemporaneità come di un'«era post-moderna della nostalgia», nella quale il rapido progresso tecnologico ha portato ad emergere «sentimenti nostalgici in ogni ambito della nostra esperienza», e sottolinea come in questo contesto abbia trovato terreno fertile il fenomeno sempre più diffuso del *retrogaming*, ossia la tendenza a giocare oggi titoli del passato, su *hardware* originale o tramite emulazione. Nella sua analisi di questo fenomeno di nostalgia videoludica, Bosman (2023) applica al videogioco la nozione di Romanticismo, introducendo il concetto di ‘Video Game Romanticism’: un’idealizzazione di un passato che, pur essendo arretrato dal punto di vista tecnologico, è socialmente e culturalmente superiore al presente. Questa romanticizzazione del passato si esprime, secondo Bosman, in vari modi: da un lato, i videogiochi possono esserne il soggetto quando costruiscono l’esperienza di gioco attorno ad una versione idealizzata della storia, come nel caso della serie *Assassin’s Creed*; dall’altro, possono diventare essi stessi oggetto di questa idealizzazione del passato, da parte non soltanto di giocatori nostalgici, che vedono nei videogiochi della loro infanzia o giovinezza un modo per fare ritorno a tempi più semplici, ma anche di giocatori delle nuove generazioni. Bosman dà a quest’ultima tendenza il nome di ‘*vintage play*’, ascrivendola allo stesso interesse culturale generalizzato per tutto ciò che è vintage, a partire dall’abbigliamento, descritto anche da Chirchiano.

È evidente, dunque, che questo desiderio di rivivere il passato di un medium di per sé giovane non sia appannaggio esclusivo di quei giocatori nostalgici che ne hanno vissuto in prima persona la storia, bensì espressione di un sentimento collettivo che interessa anche un pubblico più giovane. Non sorprende che, in questo contesto, abbiano avuto ricezione assai favorevole videogiochi moderni — spesso di sviluppatori indipendenti — che hanno consapevolmente riproposto un’estetica retro, come *Shovel Knight*, *Undertale* o *The Binding of Isaac*, né che sul mercato videoludico contemporaneo abbiano proliferato, e continuino a proliferare, rifacimenti di titoli del passato. Le modalità in cui videogiochi di generazioni precedenti sono stati riproposti sul mercato variano e l’utilizzo di termini come ‘*porting*’, ‘*remaster*’ e ‘*remake*’ ha alimentato più di un acceso dibattito tra stampa e fan.

Logan Brown (2023) suggerisce di considerare le pratiche di rifacimento videoludico come una forma di adattamento, e conia il termine “temporalizzazione” (*temporalization*) per descrivere il processo per cui un’opera viene adattata temporalmente; il termine fa eco a quello di “localizzazione”, da intendersi non come mera traduzione linguistica, ma come vero e proprio adattamento culturale. Per Brown, la temporalizzazione è, dunque, una forma di rimediazione del vecchio volto a dare all’opera nuovo valore, e finalizzata non soltanto a sfruttare il già menzionato effetto nostalgia, ma anche a rendere appetibile il titolo per il pubblico moderno. Nella sua analisi, Brown individua sette canali principali di temporalizzazione: il canale “ambientale” (*environmental*) include qualsiasi cambiamento volto a rendere un gioco funzionante su un nuovo hardware; nel canale “diegetico” (*diegetic*) rientrano tutti i cambiamenti audiovisivi apportati a un rifacimento; il canale “extra-diegetico” (*extra-diegetic*) racchiude i cambiamenti alle azioni e i comportamenti e

alle azioni possibili all'interno del gioco, come nuove abilità dei personaggi o difficoltà aggiuntive; il canale "narrativo" (*narrative*) comprende qualsiasi modifica alla trama o alla sceneggiatura del gioco; sono ascrivibili al canale "interfacciale" (*interfacial*) tutti i cambiamenti apportati al modo in cui il giocatore interagisce con il gioco, dal più letterale ripensamento dell'interfaccia grafica a modifiche nei dispositivi di *input* e *output*; il canale paratestuale (*paratextual*) definisce tutte le modifiche a ciò che sta attorno al gioco, come scatola, copertina e manuali; infine, il canale culturale (*cultural*) — per Brown il più arduo da definire — si riferisce a tutti quei cambiamenti volti ad alterare lo status culturale o il significato sociale di un gioco, spesso finalizzati a ricontestualizzare un'opera del passato per il mercato contemporaneo.

Brown, secondo cui la maggior parte delle temporalizzazioni comprende cambiamenti a più di uno dei canali da lui individuati, sostiene che sia impossibile delineare una tassonomia esaustiva di queste pratiche, proprio in virtù della loro estrema eterogeneità. È indubbio che, anche prendendo a riferimento le categorie formalizzate da Brown, persino i cambiamenti ascritti a un unico canale possano variare in modo più che considerevole: si pensi, ad esempio, al canale diegetico, nel quale rientrano tanto una mera rimasterizzazione delle *texture* di gioco, quanto un completo rifacimento stilistico ed estetico del suddetto; è il caso di rifacimenti in 3D di titoli in 2D (*Trials of Mana*), o di titoli riproposti in veste grafica completamente rinnovata a distanza di decenni dall'uscita originale (*Resident Evil 2*). Tuttavia, si ritiene utile provare ad abbozzare una proposta di tassonomia delle pratiche di rifacimento, individuando tre tendenze principali:

1. *Porting*: un titolo del passato viene rilasciato su piattaforma moderna con modifiche nulle o minime. È il caso, ad esempio, di titoli classici rilasciati per piattaforme moderne in digitale, sfruttando le capacità di emulazione della console. Riprendendo la categorizzazione di Brown, i cambiamenti apportati sarebbero in questo caso principalmente ambientali;
2. *Remaster*: un titolo del passato viene rilasciato su piattaforme moderne in veste grafica rinnovata. Le migliorie apportate al gioco sono quasi esclusivamente “cosmetiche”, cioè finalizzate all’adeguamento del titolo allo standard grafico attuale; talvolta, vengono inserite modifiche minime a livello di interfaccia e *gameplay*, volte a migliorare l’esperienza di gioco, uniformandola agli standard contemporanei. I canali di temporalizzazione coinvolti in questo caso includerebbero anche il canale diegetico ed extra-diegetico;
3. *Remake*: completo rifacimento di un titolo del passato, non solo dal punto di vista grafico, ma anche da quello del *gameplay*, che risulta ricreato da zero e si discosta da quello originale. Anche la narrativa originale può subire modifiche più o meno significative. Un simile rifacimento coinvolgerebbe tutti i canali di temporalizzazione individuati da Brown.

In realtà, in virtù dell’eterogeneità osservabile nel panorama delle pratiche di rifacimento contemporanee, nonché dell’utilizzo non sempre univoco da parte delle stesse case produttrici delle diciture sopracitate, sarebbe più preciso pensare questa classificazione nell’ottica di un continuum, con agli estremi un grado zero (modifiche nulle) e un grado uno (rifacimento totale) e, tra queste due polarità, diversi possibili varianti, come nel seguente diagramma.

Una categoria distinta da quelle ivi presentate è quella del *reboot*, una forma di adattamento finalizzata a creare una nuova versione dell'opera originale che se ne discosti significativamente dal punto di vista narrativo e che, di fatto, la sovrascriva, non richiedendo al pubblico alcuna conoscenza pregressa. Verevis (2017), che definisce questa pratica in ambito cinematografico e osserva quanto sia comune anche in quello fumettistico, sottolinea come essa abbia solitamente l'obiettivo di dare nuova vita a storici *franchise*, citando a tal proposito Proctor (2012): «*A remake is a singular text bound within a self-contained narrative schema; whereas a reboot attempts to forge a series of films, to begin a franchise anew from the ashes of an old or failed property. In other words, a remake is a reinterpretation of one film; a reboot 're-starts' a series of films that seek to disavow and render inert its predecessors' validity.*» Questa definizione si applica anche all'ambito videoludico, per il quale Bosman cita come esempi di reboot *Tomb Raider* (2013) e *DmC. Devil May Cry* (2013): in entrambi i casi, si tratta di opere che azzerano la storia dei *franchise* originali, presentando da capo i rispettivi protagonisti in vesti completamente rinnovate. Tanto in ambito videoludico, quanto cinematografico, televisivo o fumettistico, un *reboot*, dunque, non può considerarsi un vero e proprio rifacimento perché non ripropone un'opera del passato al pubblico contemporaneo, bensì ne trae ispirazione per creare un prodotto nuovo, che spesso costituisce un vero e proprio nuovo inizio per il corrispondente *franchise*.

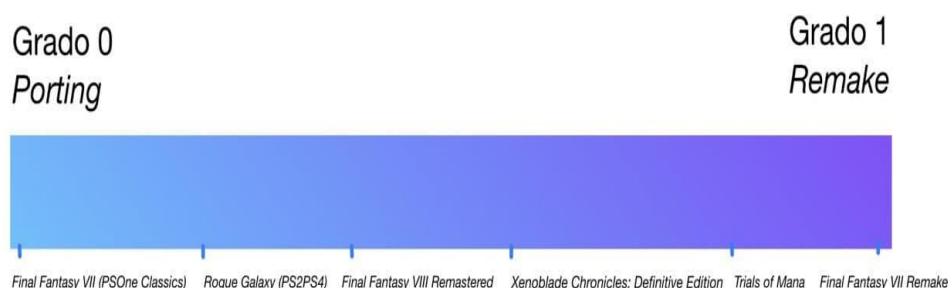


Figura 1: Alcuni esempi di rifacimenti videoludici nel genere JRPG

A prescindere dalla sua collocazione nella tassonomia che è stata proposta, ogni rifacimento entra inevitabilmente in relazione con il videogioco che lo ha ispirato. Clara Fernández-Vara (2019) sostiene che considerare i videogiochi come testi e applicarvi strategie di analisi testuale sia «the foundation to a more sophisticated discourse on games»: è in quest'ottica, dunque, che possiamo prendere in prestito e adattare la terminologia utilizzata da Gérard Genette (1982) per interpretare le pratiche di rifacimento videoludico. Si può perciò parlare di un “ipogioco” (cronologicamente anteriore) e di un “ipergioco” (cronologicamente posteriore), uniti da una relazione di ipertestualità; quest’ultimo termine, che nell’era del World Wide Web ha assunto un significato differente, viene usato da Genette per descrivere la relazione, non riconducibile alla pratica del commento, che unisce un testo anteriore (ipotesto) e uno posteriore (ipertesto). Il diverso grado di trasformazione caratterizzante questa relazione genera alcune spinose questioni filologiche: ci si potrebbe chiedere, per esempio, se ipogioco ed ipergioco debbano essere considerati due versioni della stessa opera, oppure due opere distinte. Dal punto di vista del giocatore-consumatore, la prospettiva adottata a tal proposito influenza in modo significativa sul modo in cui viene ricevuto e giudicato l’ipergioco.

Il caso che verrà analizzato di seguito, quello di *Final Fantasy VII Remake* (2020), risulta a questo proposito emblematico. Le aspettative generate ancor prima dell'uscita dell'opera dai suoi soli elementi paratestuali (dal titolo contenente la dicitura “remake” alla copertina che ricrea quella del 1997 con grafica CGI moderna) sono quelle di un rifacimento che adegui agli standard di gioco contemporanei il classico del 1997. Tuttavia, poco dopo aver annunciato *Final Fantasy VII Remake* in occasione dell'E3 2015, Square-Enix comunica la propria intenzione di dividere questo rifacimento in un numero non specificato di giochi¹: il prodotto immesso sul mercato il 10 aprile 2020 con il titolo di *Final Fantasy VII Remake* copre, di fatto, gli avvenimenti che nella versione originale del 1997 si svolgevano nelle prime sei ore di gioco (su un totale di trentasei ore e mezzo, così come registrato nelle statistiche del sito *How Long To Beat*). Una simile operazione, attraverso la quale vengono derivati più ipergiochi da uno stesso ipogioco, non ha corrispettivi nel panorama delle pratiche di rifacimento videoludiche, e genera scetticismo tra molti fan di lunga data.

Lo stesso si può dire delle modifiche apportate a livello di meccaniche di gioco, con un sistema di combattimento che abbandona i canoni degli scontri a turni in tempo reale che avevano caratterizzato i *Final Fantasy* dell'epoca SNES e PlayStation in favore di un più dinamico ibrido tra azione e comandi. Tuttavia, sono i cambiamenti apportati a livello narrativo a suscitare maggiore clamore: prima ancora della pubblicazione ufficiale del gioco, impazzano sul web articoli che analizzano il “controverso finale” e, addirittura, petizioni di una minoranza dei fan che chiedono esso venga cambiato per risultare più fedele all'opera originale.



Figura 2: Le due copertine a confronto.

Volendo inserire *Final Fantasy VII Remake* nella classificazione proposta sopra, esso si collocherebbe, come il titolo stesso suggerisce, in corrispondenza del grado massimo di trasformazione, quello del *remake*: anche le modifiche apportate e sopra

¹ Solo nel 2022, all'annuncio del secondo capitolo, *Final Fantasy VII Rebirth*, viene chiarito che il progetto conterà in totale di tre titoli.

descritte risultano, a un primo sguardo, coerenti con la definizione fornita, e interessano tutti e sette i canali di temporalizzazione proposti da Logan Brown. Eppure, il caso di *Final Fantasy VII Remake* si differenzia da altri esempi di remake apparentemente analoghi², non solo per la sua inedita divisione in capitoli, ma anche – e soprattutto – in virtù dei suoi aspetti metanarrativi. Nonostante abbia di fatto dato vita a un nuovo franchise, *Final Fantasy VII Remake* non può essere considerato un *reboot*, perché non soltanto ricalca la storia originale, ma — come vedremo — anziché sovrascriverla la presuppone. Confrontare *Final Fantasy VII Remake* al suo ipogioco spinge a chiedersi che cosa significhi *rifare* un gioco: l’ipotesi che si propone in questo articolo è quella che *Final Fantasy VII Remake* non sia un rifacimento di *Final Fantasy VII* in quanto gioco, bensì in quanto esperienza, e miri pertanto a ricrearne l’impatto dirompente replicandone, con diverse strategie, gli elementi più significativi.

Per poter comprendere a fondo *Final Fantasy VII Remake*, è necessario in primo luogo fare un passo indietro per esaminare il ruolo giocato dal suo ipogioco nella storia del medium.

2. L’eredità di *Final Fantasy VII*

Per la storia dei videogiochi di ruolo giapponesi in Occidente, esiste un prima e un dopo *Final Fantasy VII*. È proprio il primo titolo di Squaresoft (dal 2001 Square-Enix) per la quinta generazione di console a portare il genere sotto i riflettori del mondo occidentale. Benché, infatti, i JRPG godessero di grande fama nel Paese del Sol Levante sin dalla seconda metà degli anni Ottanta, con serie come *Dragon Quest* e *Final Fantasy* a guidare le vendite del mercato videoludico, la loro popolarità al di fuori dei confini nipponici era ancora fortemente limitata a un pubblico di nicchia. Basti pensare che, dei sei precedenti capitoli della serie *Final Fantasy*, ne erano stati localizzati per il mercato americano soltanto tre: *Final Fantasy* nel 1990, tre anni dopo l’uscita in Giappone; *Final Fantasy IV* nel 1991, pochi mesi dopo l’uscita giapponese, ribattezzato *Final Fantasy II*; e *Final Fantasy VI* nel 1994, a sua volta rinominato *Final Fantasy III*. In Europa, i primi capitoli della serie sarebbero arrivati solamente a partire dalla fine degli anni Novanta, sull’onda del successo del settimo e dell’ottavo capitolo. È di fatto *Final Fantasy VII*, dunque, a portare la serie alla notorietà internazionale. Le ragioni dietro un tale successo di vendite e pubblico sono riconducibili a due dei suoi aspetti principali: estetica e narrativa.

Final Fantasy VII segna il passaggio alla grafica 3D: le ambizioni del creatore della serie, Hironobu Sakaguchi, all’epoca anche vicedirettore di Squaresoft, spingono la compagnia, all’alba del passaggio alla quinta generazione di console, a porre fine al sodalizio con Nintendo che aveva caratterizzato la serie fino a quel momento. Dopo una tech demo in 3D per Nintendo 64 nel 1995 dal titolo *Final Fantasy VI: The Interactive CG Game*, Squaresoft annuncia la sua intenzione di sviluppare il successivo capitolo della sua serie di punta su PlayStation. Ad essere decisivo a questo proposito, è l’utilizzo da parte di Sony del supporto CD-ROM: lo spazio limitato della cartuccia scelta da Nintendo per combattere la pirateria non

² Un caso all’apparenza analogo per livello di trasformazione potrebbe essere quello dei remake di *Resident Evil 2* (2019) e *Resident Evil 3* (2020), rifacimenti completi dei corrispettivi ipogiochi (1998; 1999) non solo dal punto estetico, ma anche da quello del gameplay, completamente ripensato, e della narrazione, che, pur seguendo le linee principali degli originali, presenta alcune differenze significative.

sarebbe stato sufficiente per creare il gioco di ruolo 3D a cui ambiva Sakaguchi, come da lui stesso raccontato (Leone, 2018).

Squaresoft investe moltissimo nello sviluppo del nuovo capitolo della sua serie più popolare, con un budget di circa 45 milioni di dollari e un *team* di oltre centocinquanta persone. Molte risorse vengono anche destinate al marketing del gioco, gestito da Sony stessa, che ne acquisisce i diritti di distribuzione per Europa e Stati Uniti. Come riportato da Tomoyuki Takeuchi, la serie fino ad allora non era stata molto popolare fuori dal Giappone (*Final Fantasy VI*, nonostante il successo in patria, aveva venduto solamente 400'000 copie in America), ma la partnership con Sony consente di raggiungere nei primi due mesi il milione di copie vendute sul mercato internazionale, ed apre le porte ad un duraturo successo globale.

Dal punto di vista estetico, *Final Fantasy VII* segna non solo il passaggio a modelli poligonali in tre dimensioni per i personaggi, ma anche l'introduzione di sequenze cinematiche in *computer graphics* note come FMV (Full Motion Video), il cui uso, come nota Wolf (2008), diventerà d'ora in poi associato ai videogiochi di genere JRPG: per i giocatori dell'epoca, si tratta di una vera e propria rivoluzione tecnologica. La sequenza FMV più iconica del gioco raffigura uno degli avvenimenti chiave del gioco: l'uccisione di Aerith, eroina del gioco, per mano dell'antagonista Sephiroth sotto lo sguardo impotente del protagonista Cloud (e, con lui, del giocatore). Questa scena entra nella storia del videogioco, come testimoniamo le molte citazioni ad essa nel panorama della cultura pop contemporanea: non è la prima volta in un videogioco che il giocatore viene privato di un personaggio giocabile dalla trama – esempi simili sono riscontrabili anche all'interno della stessa serie *Final Fantasy* – ma è la prima volta che ciò avviene in modo così cinematografico. La morte di Aerith non è, inoltre, l'unica istanza in cui il giocatore viene forzatamente privato della propria capacità di agire: un altro momento saliente del gioco è la crisi di identità sperimentata dal protagonista, il quale, a seguito di una serie di eventi traumatici, riconosce di aver sovrapposto ai propri ricordi quelli del migliore amico morto e di aver fino a quel punto indossato come una maschera una personalità fasulla creata *ad hoc*; in altre parole, il personaggio in cui il giocatore si è identificato per decine di ore di gioco si rivela essere un falso. Secondo Hutchinson (2018), una simile manipolazione della *player agency* non ha precedenti e incrementa notevolmente il coinvolgimento del giocatore: «*The jarring disruptions in character identification make the player focus more closely on the intricate narrative twists, greatly increasing player immersion. Player agency is therefore manipulated in FFVII in ways that had not previously been experienced by gamers.*»

Il successo di *Final Fantasy VII*, dovuto tanto alla sua estetica all'avanguardia quanto ai numerosi colpi di scena della sua trama, spiana la strada al resto della serie – e, indirettamente, anche all'intero genere dei videogiochi di ruolo giapponesi – in Occidente; negli anni, la popolarità del titolo non accenna a diminuire, e anzi porta a un progetto transmediale di spin-off pubblicati tra il 2004 e il 2007 e riuniti sotto l'etichetta di *Compilation of Final Fantasy VII*³. Nonostante diversi porting e remaster per piattaforme moderne continuino a rendere il titolo originale facilmente

³ Con il termine *Compilation of Final Fantasy* si intendono comunemente: lo spin-off prequel *Before Crisis: Final Fantasy VII* per telefoni cellulari, mai localizzato per l'occidente; il film sequel in CGI distribuito in home video *Final Fantasy VII: Advent Children*; lo spin-off sequel per PlayStation 2 di genere *third-person-shooter* incentrato sul personaggio di Vincent Valentine *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII*; lo spin-off prequel action RPG per PSP *Crisis Core: Final Fantasy VII*. Per estensione, possono essere ricondotti alla Compilation of Final Fantasy anche i libri *Final Fantasy VII: The Kids Are Alright: A Turks Side Story* e *Final Fantasy VII: On a Way to a Smile*, scritti dallo sceneggiatore di *Final Fantasy VII* e *Final Fantasy VII Remake* Kazushige Nojima.

accessibile, i fan chiedono per anni a gran voce un remake del titolo che utilizzi una CGI simile a quella vista nel film *Final Fantasy VII: Advent Children* e nella tech demo per PlayStation 3 realizzata da Square-Enix nel 2005, quest'ultima curiosamente presentata sul palco dell'E3 proprio dieci anni prima dell'annuncio di *Final Fantasy VII Remake*.

3. Il destino di *Final Fantasy VII Remake*

Al fine di ricreare l'esperienza di gioco del suo ipogioco, è dunque necessario che *Final Fantasy VII Remake* offra ai suoi giocatori un'esperienza equivalente dal punto di vista sia estetico che narrativo. Sarebbe superfluo ai fini di quest'analisi dilungarsi su come riesca nel primo obiettivo: bastano pochi sguardi per rendersi conto di come *Final Fantasy VII Remake* sia uno dei titoli più impressionanti della scorsa generazione di console sotto il profilo grafico. Nel 2021, a poco più di un anno dall'uscita, il titolo riceve un aggiornamento per PlayStation 5, a testimoniare la volontà di Square-Enix di adeguare il titolo ai più recenti standard tecnologici del mercato videoludico, anche in previsione dei successivi capitoli del progetto.

L'aspetto narrativo è, al contrario, ben più di complesso da analizzare. Innanzitutto, è cruciale chiarire chi sia il “giocatore modello” — prendendo in prestito e adattando la nozione di “lettore modello” di Umberto Eco (1979) — a cui è destinato il titolo. Come è stato precedentemente evidenziato, quello del Romanticismo videoludico è un fenomeno intergenerazionale, che non interessa soltanto chi ha vissuto in prima persona il rilascio di titoli del passato, ma anche chi ne subisce il fascino ora. Tra gli appassionati di JRPG, nessun decennio è stato mai idealizzato quanto quello degli anni Novanta, considerato come una vera e propria ‘età dell’oro’ grazie a titoli che ne hanno segnato la storia, tra le cui fila spicca lo stesso *Final Fantasy VII*. Se da un lato, quindi, questo *remake* si inserisce in una più ampia strategia economica volta a capitalizzare sulla nostalgia videoludica — da intendersi come radicata tanto nella vecchia quanto nella nuova generazione — è indubbio che un titolo dagli alti valori di produzione come *Final Fantasy VII Remake* possa risultare appetibile anche a un tipo di pubblico diametralmente opposto: non nostalgico del passato, bensì proiettato al futuro, e attratto dagli avanzati standard tecnici raggiunti dal medium.

Final Fantasy VII Remake nasce quindi presupponendo un simile ed eterogeneo contesto di ricezione, ed è per questo un perfetto esempio di codifica multipla, un’opera che può essere frutta su livelli diversi: un primo livello, più superficiale, è quello del giocatore neofita che si approccia per la prima volta a *Final Fantasy VII* in questa sua iterazione e che, pur trovandosi escluso dalla complessa rete di riferimenti metanarrativi, riesce comunque a seguire lo svolgersi degli eventi, ad eccezione forse del finale. A un secondo livello, vi è invece il giocatore “veterano” che già conosce l’ipogioco, e che si approccia a *Final Fantasy VII Remake* proprio in virtù della sua relazione ipertestuale con esso; esiste poi un terzo livello, più profondo, che comprende i giocatori che non solo hanno giocato all’originale *Final Fantasy VII*, ma hanno, nel corso degli anni, fruito anche delle sue opere derivate (film, racconti, giochi spin-off, ecc.) e possono perciò cogliere anche le sottili citazioni presenti ad esse in questo remake. *Final Fantasy VII Remake* è un gioco accessibile ai nuovi giocatori, a cui non è mai preclusa la comprensione generale della trama, ma pensato per i vecchi: il vero giocatore modello è chi possiede una conoscenza pregressa di *Final Fantasy VII* (e, secondariamente, delle opere transmediali nate da esso). Come si vedrà in seguito, proprio quelle scelte narrative

che si discostano dall'originale vanno interpretate come destinate a giocatori già consapevoli di quali siano gli eventi della storia dell'ipogioco; d'altro canto, inoltre, l'aderenza con cui *Final Fantasy VII Remake* ricalca *Final Fantasy VII* rende evidente come siano state tenute in grande considerazione le aspettative che il pubblico veterano aveva nei confronti di questo rifacimento.

Prima di esaminare nel dettaglio come *Final Fantasy VII Remake* diverga dal suo ipogioco, è infatti doveroso sottolineare quanto esso vi sia anche incredibilmente fedele. Il rispetto verso l'opera originale è il principio che guida il *team* di *Final Fantasy VII Remake*, capitanato, del resto, da tre veterani di *Final Fantasy VII*: Yoshinari Kitase, *director* nel 1997, ricopre il ruolo di *producer*; Tetsuya Nomura, *character designer* dell'originale, è qui *director*; a Kazushige Nojima si deve invece la sceneggiatura di entrambe le opere. La cura filologica che guida lo sviluppo è evidente a partire dalla stessa iconografia di personaggi e luoghi – molto più aderenti all'ipogioco di quanto non si fosse visto nella *Compilation of Final Fantasy* – fino ad arrivare a scene e dialoghi riproposti in modo pressoché identico in questa versione.

La trama di *Final Fantasy VII Remake* segue, del resto, la stessa struttura di quella del suo ipogioco. Chatman (1978) definisce gli eventi principali di una storia “kernel”: essi costituiscono punti di svolta nella trama e non possono essere rimossi senza che la logica narrativa ne venga distrutta; i “satelliti”, viceversa, sono secondo Chatman eventi minori, la cui cancellazione impoverisce sì la narrazione, ma non ne disturba la logica. Come già menzionato, *Final Fantasy VII Remake* ripercorre la porzione di storia raccontata nelle prime ore del suo ipogioco, ossia quella ambientata nella metropoli di Midgar. Tutti i kernel di questa sezione di trama vengono mantenuti nell'ipergioco: la prima sostanziale differenza narrativa risiede proprio nell'aggiunta di satelliti tra un kernel e l'altro. Ad esempio, nella prima ora di gioco di *Final Fantasy VII* è possibile identificare i seguenti tre kernel:

1. Cloud partecipa come mercenario alla sua prima missione con il gruppo ribelle AVALANCHE;
2. Dopo la missione, Cloud incontra prima la fioraia Aerith durante la sua fuga e poi, alla base dell'AVALANCHE, la sua amica d'infanzia Tifa;
3. Cloud, Barret e Tifa partono per una seconda missione dell'AVALANCHE.

In *Final Fantasy VII Remake* si verificano questi stessi avvenimenti nel medesimo ordine, ma distribuiti durante un arco più lungo di tempo – la rappresentazione della temporalità nei videogiochi moderni è del resto oggigiorno diversa da quella degli anni Novanta – ed inframmezzati da numerosi satelliti: tra il primo e il secondo incarico per l'AVALANCHE di Cloud, per esempio, intercorre un'intera giornata in cui il mercenario esplora il Settore 7 accompagnato dall'amica Tifa e, successivamente, si imbarca in una missione notturna segreta con i compagni d'armi Jessie, Biggs e Wedge. Mettendo a confronto la struttura narrativa dei due giochi, emerge come i kernel siano – ad esclusione della parte conclusiva – gli stessi tanto in *Final Fantasy VII* quanto in *Final Fantasy VII Remake*, ma come nel secondo siano stati inseriti in media due o tre satelliti tra ciascuno di essi.

Ogni satellite può essere ricondotto a una o più delle seguenti funzioni: offrire *affordance* di gameplay al giocatore, nella forma di ambienti da esplorare, nemici da sconfiggere o missioni secondarie; approfondire la caratterizzazione dei personaggi principali e secondari, nonché espandere l'ambientazione (talvolta integrando, a questo fine, elementi riconducibili ai diversi spin-off, e quindi posteriori all'ipogioco); introdurre anticipatamente personaggi o elementi chiave che, qualora

si fosse ricalcata la struttura narrativa del gioco originale, non avrebbero trovato posto in questo primo capitolo del remake. Emblematico a questo proposito è il caso dell'iconico antagonista Sephiroth, che in *Final Fantasy VII* non veniva presentato che alla fine della sezione di gioco ambientata a Midgar, e che in questo remake tormenta invece il protagonista Cloud con flashback e allucinazioni sin dal secondo capitolo.

Se gli eventi principali restano dunque gli stessi per gran parte della storia, cambiano talvolta le circostanze in cui essi si svolgono. Una parte di questi cambiamenti è dovuta al diverso contesto di ricezione del gioco: *Final Fantasy VII Remake* è, infatti, un gioco pensato per un'altra epoca e per un altro pubblico – quello internazionale, e non più giapponese – rispetto al suo ipogioco. Per rispondere a questa diversa sensibilità, soprattutto per quanto concerne tematiche sociali, alcuni kernel, pur portando la trama al medesimo punto di svolta dell'originale, modificano significativamente il *come* si arrivi a tale punto. L'esempio più significativo è indubbiamente la sezione di storia ambientata nel quartiere notturno Wall Market, in cui Cloud deve vestirsi da donna per potersi infiltrare nella magione del boss malavitoso Don Corneo: *Final Fantasy VII* faceva leva su alcuni stereotipi che già nel 1997 avevano ricevuto critiche dal pubblico anglofono, e pertanto in *Final Fantasy VII Remake* le circostanze del *cross-dressing* del protagonista vengono significativamente alterate per adeguarsi alla sensibilità moderna dei giocatori internazionali.

La maggior parte delle variazioni non riconducibili ai precedenti motivi hanno invece come *target* il giocatore modello che abbiamo precedentemente individuato, ossia quello che si approccia al *remake* con una conoscenza pregressa delle opere che lo hanno preceduto, ipogioco *in primis*. A questa tipologia di giocatori sono destinati sia flashback e dialoghi che alludono ad elementi che, nel gioco originale, venivano introdotti solo in fasi ben più avanzate della trama, come ad esempio la vera identità del protagonista Cloud, sia un paio di veri e propri *flashforward*⁴ raffiguranti anche kernel dell'ipogoco che, seguendo l'asse cronologico da esso fornito, si svolgerebbero ben oltre i limiti temporali di questo remake. Protagoniste di queste prolessi sono le tre grandi tragedie della storia di *Final Fantasy VII*: la distruzione ad opera della Shinra dell'intero Settore 7, la morte di Aerith alla fine del primo dei tre dischi e l'impatto al suolo della meteora evocata dall'antagonista nel finale del gioco.

Per il giocatore veterano, la storia di *Final Fantasy VII Remake* è già scritta e coincide nei suoi kernel con quella di *Final Fantasy VII*. Ogni scena in compagnia dell'eroina Aerith viene vissuta con la consapevolezza della sua inevitabile dipartita: il suo personaggio, protagonista – come si è visto – di una delle sequenze di morte più iconiche della storia del videogioco, è di fatto già morto in partenza, nonostante la sua uccisione debba ancora avvenire. Dei tre tragici kernel a cui alludono i *flashforward*, soltanto il primo rientra nella storia contenuta in *Final Fantasy VII Remake*: il Settore 7, base delle operazioni del gruppo AVALANCHE, è destinato a venire distrutto dalla Shinra, causando tra le altre anche la morte dei tre compagni d'armi Jessie, Biggs e Wedge. Uno dei principali climax narrativi di *Final Fantasy VII Remake* è contenuto proprio nel capitolo 12, durante il quale Cloud e compagni tentano con ogni mezzo di fermare gli uomini della Shinra – la spietata multinazionale contro cui si sono rivolti gli atti di ribellione dell'AVALANCHE – prima che faccia crollare la copertura superiore del Settore 7 sui bassifondi, causando la morte di migliaia di residenti. Tuttavia, questa frenetica sequenza di scontri e

⁴ L'utilizzo dei termini *flashforward* e prolessi presuppone che vi sia identità tra l'asse temporale degli eventi dell'ipogioco e quello dell'ipergioco e potrebbe pertanto, come vedremo, rivelarsi improprio.

battaglie è in grado di costruire tensione narrativa soltanto per il giocatore neofita, ignaro di quale sia l'ordine predeterminato degli eventi imposto dall'ipogioco; il giocatore veterano sa già che, a prescindere dagli sforzi di Cloud, non può esistere altro esito che la distruzione del settore, poiché qualsiasi altra risoluzione altererebbe irrimediabilmente l'intera logica narrativa.

Questo destino inalterabile è formalizzato in *Final Fantasy VII Remake* dalla figura dei Numen, entità spettrali che compaiono misteriosamente a partire dal capitolo 2 e che costituiscono un elemento assolutamente inedito rispetto all'ipogioco. Inizialmente, è difficile capire quale logica guida le loro azioni – se in alcune circostanze si oppongono a Cloud e compagni, in altre offrono loro protezione – e si è portati a credere che la loro finalità narrativa sia unicamente quella di creare suspense introducendo una *storyline* del tutto nuova. In realtà, il ruolo ricoperto dai Numen – esplicitato nel penultimo capitolo del gioco, ma intuibile dal giocatore veterano già prima – è ben preciso: essi sono definiti come “i custodi del destino”, emanazioni della volontà del Pianeta stesso che si mostrano a coloro che tentano di alterare il corso predeterminato degli eventi. Narrazione e metnarrazione vengono a coincidere: i Numen altro non sono che i garanti dell'aderenza alla storia originale e ogni loro azione è finalizzata a preservare i kernel che *Final Fantasy VII Remake* eredita dal suo ipogioco. Ogni qualvolta il giocatore sembra sul punto di alterare uno dei kernel, i Numen si manifestano per riportare la narrazione sull'unico possibile binario. Nel già citato capitolo 12, per esempio, dopo una serie di scontri Cloud sembra aver avuto la meglio sugli antagonisti, ma la comparsa improvvisa di questi spettri dà agli uomini della Shinra la possibilità di innescare la sequenza di distruzione del Settore 7. Qualsiasi anomalia rispetto alla storia dell'ipogioco viene forzatamente corretta dai Numen: è il caso, per esempio, del personaggio di Wedge che, pur sopravvivendo al crollo del settore diversamente da quanto accadeva in *Final Fantasy VII*, viene preso di mira dai “custodi del destino” ed esce di scena prima di poter alterare in modo significativo il corso degli eventi.

Proprio nei capitoli finali del gioco, dopo che il loro ruolo è stato palesato, i Numen appaiono tanto più frequentemente quanto più la narrazione tenta di imboccare sentieri inesplorati. L'apice viene raggiunto quando, in un inedito faccia a faccia con Sephiroth, l'antagonista trafigge con la propria spada un altro personaggio giocabile, il leader dell'AVALANCHE Barret. L'illusione di vedere la storia alterata dura il tempo di una *boss fight* durante cui si è impossibilitati a controllare il personaggio: il “destino” di Barret non è quello di morire in quel momento e un intervento tanto tempestivo quanto prevedibile dei Numen impedisce che ciò accada.



Figura 4: Cloud, faccia a faccia con i Nūmen.

L'inserimento dei Nūmen manifesta tutti i limiti e le contraddizioni derivanti dalla relazione ipertestuale che lega *Final Fantasy VII Remake* a *Final Fantasy VII*: la totale aderenza all'ipogioco comporta la perdita di qualsiasi tipo di tensione narrativa. Solo il giocatore neofita può avere l'illusione di plasmare gli eventi: la *player agency*, caratteristica essenziale del medium, descritta in termini ampi da Carstedottir et alii (2021) come «*the phenomenon where a player feels that the actions presented to them in the context of the game are meaningful and that their choice of action has a meaningful impact on the context in which they are engaging*» viene del tutto meno per il giocatore veterano, che si trova semplicemente a rivisitare eventi già noti, consapevole di quali saranno gli sviluppi successivi della storia. Se, come evidenziato da Bosman, ciò che contraddistingue il romanticismo videoludico da altre forme mediatiche di nostalgia in cui il pubblico è mero spettatore — come libri, film o musica — è proprio la partecipazione attiva nella ricostruzione di un passato idealizzato, il fatto che il giocatore si limiti a rimettere in scena un copione già noto spoglia *Final Fantasy VII Remake* di uno degli aspetti cruciali dietro il successo del suo ipogioco: il coinvolgimento narrativo. Si torna, dunque, all'interrogativo iniziale: qual è il vero significato di remake? È davvero possibile *rifare* un gioco offrendo al giocatore un'esperienza che, di fatto, è priva di una delle sue componenti più significative?



Figura 5: La schermata finale del gioco.

La risposta di Square-Enix è negativa: nel “controverso” finale di *Final Fantasy VII Remake*, infatti, Cloud e compagni – in fuga da Midgar e dalla Shinra proprio come accadeva nel titolo del 1997 – affrontano e sconfiggono i Numen; a questa lunga *boss battle* (che include anche un inevitabile scontro con Sephiroth), segue una sequenza cinematica che sembra implicare un destino differente da quello dell’ipogioco per alcuni personaggi secondari, forse in linee temporali alternative. Si tratta di un finale volutamente criptico, che riesce nell’ovvio intento di far parlare di sé, ma che di fatto costituisce una parentesi tra i kernel ereditati dall’ipogioco e che, quindi, non ne altera significativamente lo *status quo*: *Final Fantasy VII Remake* termina, proprio come la corrispettiva porzione di trama di *Final Fantasy VII*, con la fuga del gruppo da Midgar. Ma l’ultima schermata del gioco, su cui campeggia la scritta “*The Unknown Journey Will Continue*”, è una chiara dichiarazione d’intenti: con la sconfitta dei “custodi del destino”, *Final Fantasy VII Remake* si libera di fatto dal gioco dell’eredità del suo ipogioco e raggiunge finalmente la condizione di poter soddisfare quelle che sono le vere ambizioni del progetto.

È chiaro, dunque, che *Final Fantasy VII Remake* non debba essere considerato un’altra versione di *Final Fantasy VII*, bensì un’opera differente, che mira a ricrearne l’esperienza di gioco e che, per farlo, ha la necessità di discostarvisi e reclamare una propria identità. Seppur non sia ancora possibile tirare le somme del progetto *Remake* nella sua totalità, con soli due dei tre giochi previsti ad oggi disponibili sul mercato, è evidente già dal secondo capitolo la volontà del *team* di sviluppo di proseguire la strada tracciata dal finale di *Final Fantasy VII Remake*: *Final Fantasy VII Rebirth* inizia a finisce, come il predecessore, con gli stessi *kernel* della corrispondente porzione dell’ipogioco, ma, proprio in virtù della sua parziale autonomia dall’originale, riesce nell’intento di tenere con il fiato sospeso fino alla fine giocatori vecchi e nuovi. Lo stesso slogan promozionale del gioco — “*The world will be saved, but will you?*” — invita i fan di lunga data a non dare per scontata la

morte più nota nella storia dei videogiochi, quella di Aerith, il cui destino diventa di nuovo oggetto di speculazioni.

Se da un lato, quindi, il progetto *Final Fantasy VII Remake* deve necessariamente discostarsi dal suo ipogioco per adempiere al suo obiettivo di replicarne l'impatto sui giocatori, dall'altro sono proprio i suoi elementi metanarrativi a sancire la sacralità del gioco originale. Trasformando la storia di *Final Fantasy VII* in un destino da combattere o salvaguardare, si presuppone di fatto l'ipogioco come fondamento della trama dei suoi ipergiochi: pertanto, anche quando devia dai suoi eventi, il progetto *Remake* non sovrascrive mai il gioco originale, configurandosi invece come un'esperienza complementare, capace di offrire ai giocatori lo stesso grado di coinvolgimento narrativo che nel 1997 trasformò *Final Fantasy VII* in un classico senza tempo.

Bibliografia

- AA. VV. (2017). *The Oxford Handbook of Adaptation Studies* (T. Leitch, a cura di). Oxford University Press.
- Barton, M. (2008). *Dungeons and desktops: The history of computer role-playing games*. A. K. Peters Ltd.
- Bernardelli, A., & Ceserani, R. (2005). *Il testo narrativo: Istruzioni per la lettura e l'interpretazione*. Il Mulino.
- Bosman, F., (2023), Video Game Romanticism: On Retro Gaming, Remakes, Reboots, Game Nostalgia, and Bad Games, *Journal for Religion, Film and Media*, 9 (1), 25-44. <https://doi.org/10.25969/mediarep/19640>
- Brown, L. (2023). Rethinking remakes: Value and culture in video game temporalization. *Games and Culture*, 1–20. <https://doi.org/10.1177/15554120231160157>
- Carstensdottir, E., Kleinman, E., Williams, R., & Seif El-Nasr, M. S. (2021, May 8–13). “Naked and on fire”: Examining player agency experiences in narrative-focused gameplay. *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI ’21)*. ACM. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445540>
- Chirchiano, E. (2016). Retrogaming, playing with nostalgia. *H-ermes. Journal of Communication*, 8, 137–148.
- Chatman, S. (1978). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. Cornell University Press.
- Eco, U. (1985). *Lector in fabula*. Bompiani.
- Fernàndez-Vara, C. (2019). The whys and wherefores of game analysis. In *Introduction to game analysis* (1-23). Routledge.
- Genette, G. (1997). *Palinsesti. La letteratura al secondo grado* (R. Novità, Trans.). Einaudi.
- Kohler, C. (2016). *Power-up: How Japanese video games gave the world an extra life*. Dover Publications.
- Hutchinson, R. (2018). Nuclear discourse in *Final Fantasy VII*: Embodied experience and social critique. In A. Freedman & T. Slade (Eds.), *Introducing Japanese popular culture* (71-80). Routledge.
- Leone, M. (2017, 9 gennaio). Final Fantasy 7: An oral history. *Polygon*. <https://www.polygon.com/a/final-fantasy-7>
- McGlynn, J. D. (2023). The “cinematic promise” of video game music: Stylistic convergence, current-generation remakes, and the case of *Final Fantasy VII*. *Journal of Sound and Music in Games*, 4(4), 108–138. <https://doi.org/10.1525/jsmg.2023.4.4.108>
- Proctor, W. (2012), Beginning Again: The Reboot Phenomenon in Comic Books and Film, *Scan 9.1*
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Wolf, M. J. P. (2008). *The video game explosion: A history from PONG to PlayStation and beyond*. Greenwood Press.

Ludografia

- Assassin's Creed* [Serie multipiattaforma], Ubisoft, Francia/Canada, 2007–oggi
- Before Crisis: Final Fantasy VII* [Mobile], Square-Enix, Giappone, 2004
- Crisis Core: Final Fantasy VII* [PSP], Square-Enix, Giappone, 2007
- Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII* [PlayStation 2], Square-Enix, Giappone, 2006
- DmC: Devil May Cry* [PlayStation 3/Xbox 360/PC], Capcom, Giappone, 2013
- Final Fantasy* [NES], Square-Enix, Giappone, 1987
- Final Fantasy IV* [SNES], Square-Enix, Giappone, 1991
- Final Fantasy VI* [SNES], Square-Enix, Giappone, 1994
- Final Fantasy VI: The Interactive CG Game* [Nintendo 64 tech demo], Square-Enix, Giappone, 1995
- Final Fantasy VII* [PlayStation], Square-Enix, Giappone, 1997

Final Fantasy VII Rebirth [PlayStation 5], Square-Enix, Giappone, 2024
Final Fantasy VII Remake [PlayStation 4], Square-Enix, Giappone, 2020
Final Fantasy VII Remake: Intergrade [PlayStation 5], Square-Enix, Giappone, 2021
Resident Evil 2 [PlayStation], Capcom, Giappone, 1998
Resident Evil 2 [PlayStation 4/Xbox One/PC], Capcom, Giappone, 2019
Resident Evil 3: Nemesis [PlayStation], Capcom, Giappone, 1999
Resident Evil 3 [PlayStation 4/Xbox One/PC], Capcom, Giappone, 2020
Rogue Galaxy [PlayStation 2], Level-5/Sony Computer Entertainment, Giappone, 2005
Shovel Knight [PC/Wii U/3DS], Yacht Club Games, Stati Uniti, 2014
The Binding of Isaac [PC], Edmund McMillen, Stati Uniti, 2011
Tomb Raider [PlayStation 3/Xbox 360/PC], Eidos Montréal, Stati Uniti, 2013
Trials of Mana [PlayStation 4/Nintendo Switch/PC], Square-Enix, Giappone, 2020
Undertale [PC], Toby Fox, Stati Uniti, 2015
Xenoblade Chronicles: Definitive Edition [Nintendo Switch], Monolith Soft/Nintendo, Giappone, 2020

Filmografia

Final Fantasy VII: Advent Children, regia di Tetsuya Nomura e Takeshi Nozue, Square-Enix, Giappone, 2004