

Andrea Babich

I mondi di *Super Mario*

Azioni. Interazioni. Esplorazioni

INDICE (provvisorio)

Miyamoto, o dello stupore infantile *di Mattia Ravanelli*

Introduzione

1. UN CARPENTIERE IN SALA GIOCHI

1.1 Mondi videoludici: dal simulato al finzionale

1.2 *Da Radar Scope a Donkey Kong*

1.3 Mario e gli altri

1.4 La fondazione del “Platform Game”

1.5 La narrazione e le scene d’intermezzo

1.6 Niente di nuovo, tutto di nuovo

2. CLONI, FILIAZIONI, FRATELLANZE

2.1 Cronache di un successo insperato

2.2 *Donkey Kong Junior* e la *masquerade*

2.3 Un *franchise* multiformato

2.4 Strade separate

2.5 Cooperazione e competizione: *Mario Bros.*

2.6 Dalla fiaba al *play*

3. DA MARIO A SUPERMARIO

3.1 Sala giochi e salotto casalingo

3.2 Alla ricerca di ispirazione

3.3 Mario ricomincia da *Pac-Land*

3.4 *Super Mario Bros.* o del nuovo *platform game*

3.5 Il Mushroom Kingdom: un mobilio post-moderno

4. RE MARIO: GLI ANNI D'ORO DEL PLATFORM GAME 2D

4.1 “40,000,000 Mario Fans Can’t Be Wrong”

4.2 *Super Mario Bros.* 1.5

4.3 Super Imajin Bros.

4.4 Il gioco delle moltiplicazioni

4.5 Sonic: il potere creativo dell’opposizione

4.6 Dalla frammentazione alla ricomposizione del Mushroom Kingdom

5. DIVIDE ET IMPERA: DA RE A IMPERATORE

5.1 Il Game Boy e l’anti-Mario

5.2 Yoshi, il dinosauro schizofrenico

5.3 Riposizionamento semantico di un primate

5.4 Presenzialismo corale per nuovi generi

5.5 La caratterizzazione oltre la trama

6. SALTO DIMENSIONALE

6.1 La nuova dimensione

6.2 Il giardino dei rudimenti del platform 3D

6.3 Il controllo del simulacro e dell’inquadratura

6.4 Linearità e non linearità

6.5 Mario e il fanciullino

7. ASPETTANDO IL SOLE

7.1 Sei anni senza Mario

7.2. Acqua dal sole

7.3. Super Fanciullino 2

7.4 Unità di luogo e rinnovata linearità

7.5 Nostalgia canaglia

7.6 Conclusione