

Urbano troppo urbano. Vivere e morire a *SimCity* (1)

Matteo Bittanti

mbittanti@libero.it

[Una versione leggermente differente di questo saggio è stata pubblicata in Matteo Bittanti (a cura di) *SimCity. Mappando le città virtuali*, che sarà disponibile a partire dal 5 settembre 2004 da Edizioni Unicopli nella collana “Ludologica. Videogames d’Autore”. Ulteriori informazioni sono disponibili sul sito www.ludologica.com.]

“L’immaginario è ciò che tende a diventare reale”
André Breton

Il videogame nasce con una duplice missione: simulare lo straordinario, ma anche l’ordinario. *Computer Space* (1971) e *Pong* (1972) ripropongono in forma ludica una battaglia spaziale tra astronavi (*l’impossibile*) e una partita di tennis (*il possibile*) rispettivamente. Questa dicotomia ha guidato l’evoluzione del medium dagli anni Settanta a oggi. Sorprendentemente, la riflessione critica ha sempre privilegiato l’aspetto ‘straordinario’ del videogame. In queste pagine, vorrei concentrarmi invece sulla dimensione ‘ordinaria’ del medium, usando *SimCity* come esempio paradigmatico.

0. *SimCity*. Quasi un frattale

Raccontare la storia di *SimCity* è, per certi versi, novellare la Storia dei videogiochi. Come il medium videoludico, *SimCity* germina quasi per caso. Se il gioco elettronico è frutto di un’appropriazione ludica di una tecnologia bellica [1], *SimCity* non è che una costola di uno sparatutto a 8-bit, *Raid of Bungeling Bay* (Brøderbund, 1983).

Raid of Bungeling Bay conteneva infatti un’applicazione che generava i bersagli – carri armati, fabbriche e strade – da abbattere con un elicottero. Il creatore, Will Wright, si appassiona al simulatore di paesaggi fino a incorporarlo per trasformarlo in un gioco a sé stante. Anche se un prototipo era già pronto alla fine del 1985, il prodotto ‘finale’, *SimCity*, verrà pubblicato solo nel 1987, per una serie di vicissitudini culminate con la fuoriuscita di Wright da Brøderbund e la nascita della sua società, Maxis. Descritto dallo stesso Wright come un “gioco senza fine, una sorta di Meccano”, *SimCity* è il primo computer game a modellare in maniera realistica il funzionamento di una città. A differenza di *Raid of Bungeling Bay*, un inno alla distruzione, *SimCity* è

orientato alla costruzione. In altre parole, in *SimCity* non si combattono battaglie, ma si gestisce una città in modo creativo.

Ma non solo.

1. Cittadini del mondo

There's this awesome game. It's called *SimCity*. You have to be like this city planner. And you have a budget and you get to decide what to buy for the city? And you can make it any time period. So it's like Castles or TeePees. Or Forts. Or regular buildings. And you can build anything you want. You can build airports or houses? And you have to... Where do you get all this money? From taxes. But the people are always complaining, Fix the roads, Fix the buildings! Build more stuff! It's too crowded! So you raise taxes to pay for the roads and then the people are like, These taxes are too high! We're paying too much! And so you pay more money to pave the roads and you can't raise taxes so pretty soon you have no money left and everybody is complaining! And so you can't take it anymore and so you like take out your bulldozers and like... *pppfhh! eirr! pfchhhhhh!* It's true. (Richard Maxwell, *House: A Play*, 1998)

Un ex-pompieri di Boston, Nashe percorre gli Stati Uniti a bordo della sua roboante Saab rossa. Non ha un “piano definito”. Preferisce “lasciarsi andare alla deriva per un po', viaggiare da un posto all'altro” (Auster, 1991: 17). Un giorno – “il terzo giorno del tredicesimo mese” – quest'uomo in fuga da se stesso incontra Jack Pozzi detto Jackpot, giocatore di poker a caccia di soldi facili. Il suo piano: spennare due eccentrici milionari, Flower e Stone, detti Stanlio e Ollio. Miliardari “per caso” – hanno vinto la lotteria e da allora se la spassano alla grande – gli insoliti magnati hanno costruito una maestosa magione situata a ottanta, novanta miglia da New York. L'ala orientale di questa dimora principesca – che rimanda ipertestualmente alla Xanadu del cittadino Kane – ospita i “giardini della mente”, due enormi stanze nelle quali i due “coltivano i loro interessi” e le loro “passioni” (Auster: 1997: 83). In quella di sinistra, grande quanto un “capannone”, Stone ha realizzato la Città del Mondo, “il modello in miniatura di una città” (*ibidem*). Flower la descrive così:

Era una cosa meravigliosa a vedersi, con le sue guglie assurde e i palazzi realistici, le stradine strette e le microscopiche figure umane, e mentre loro quattro si avvicinavano alla piattaforma, Nashe cominciò a sorridere, stupefatto della sola idea e della minuziosità di tutto ciò (Auster: 1997: 83).

La Città del Mondo è un modellino in scala al quale Stone ha lavorato per oltre un lustro [2]. Un progetto spossante e gratificante insieme: “Mi piace lavorarci” dice Stone, che aggiunge: “È come vorrei che fosse il mondo. Ogni cosa qui succede *simultaneamente*” (p. 84, enfasi mia). “La città di Willie è più di un semplice giocattolo”, incalza Flower. È, piuttosto:

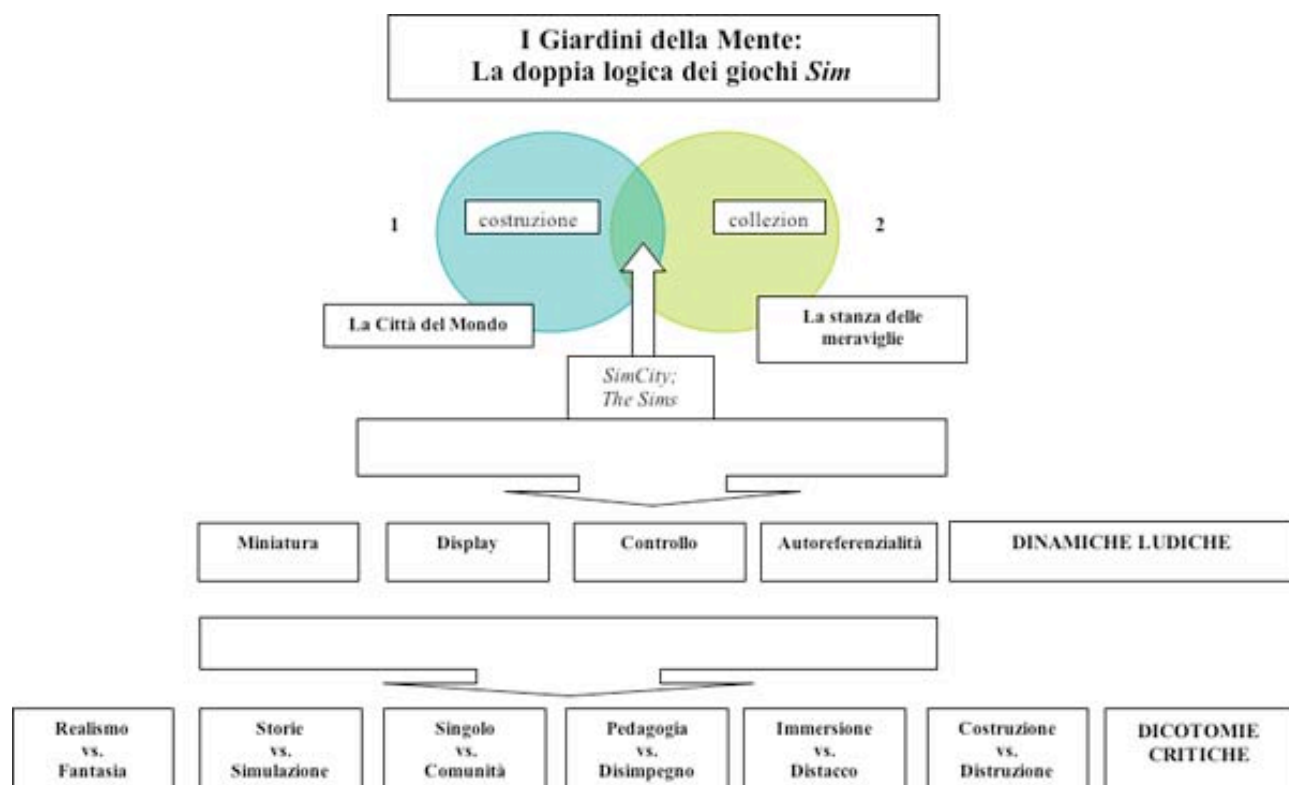
Una visione artistica dell'umanità. Da una parte è un'autobiografia, ma dall'altra potrebbe essere considerata un'utopia, un luogo dove s'incontrano il passato e il futuro, dove alla fine il bene trionfa sul male” (p. 84, enfasi mia).

Anche Flower ha una passione particolare: il *collezionismo*. “Willie costruisce cose, a me piace raccogliere”, spiega a Nashe e Pozzi. Mentre Stone ha usato lo spazio di un hangar per allestire il suo plastico, Flower ha costruito “una rete di stanze più piccole”, coperte da una “cupola di vetro” e “soffocata di mobili, scaffali in eccesso, tappeti, piante d'appartamento, e una moltitudine di cianfrusaglie” (p. 87). Flower sta progettando una sorta di esposizione privata: “Lunghe file di vetrine da esposizione occupavano il centro della stanza, e le pareti erano coperte di scaffali in mogano e armadi con sportelli protettivi di vetro. A Nashe sembrò di essere entrato in un museo” (*ibidem*). Lungi dal collezionare oggetti d'arte, Stone sembra essere interessato al triviale: “La stanza era un monumento alla banalità”, “un cimitero di ombre”, “un folle tempio dello spirito del nulla” (p. 88) [3].

Pausa. È venuto il momento delle domande.
Cosa c'entra *La musica del caso* con *SimCity*?
Qual è la relazione tra Will Wright e Willie Stone?

La mia tesi è che il romanzo di Paul Auster contiene la chiave d'accesso per risolvere l'enigma di *SimCity*. Le fantasie ludiche di Flower e Stone esemplificano, in forma narrativa, la logica delle simulazioni di Will Wright, *SimCity* e *The Sims*. *SimCity*, come la Città del Mondo di Stone, è il gioco della *costruzione* urbana. *The Sims* è, innanzitutto, una forma di *collezionismo* virtuale (cfr. Bittanti & Flanagan, 2003). Il suo analogo ‘letterario’ è la Stanza delle Meraviglie di Flower. In altre parole, *SimCity* e *The Sims* sono l'equivalente elettronico dei giardini della mente di cui parla Auster. Diversi, ma complementari, come lo *yin* e lo *yang*. C'è qualcosa di *SimCity* in *The Sims* (e viceversa): l'atto del costruire e del collezionare fondano quella che vorrei chiamare, in questa sede, la “doppia logica dei giochi Sim”, che, a sua volta, è informata da quattro dinamiche: la *miniatura*, il *display*, il *controllo* e l'*autoreferenzialità*. Queste dinamiche si collocano al centro di una serie di analisi che, dall'uscita del primo gioco Sim (*SimCity*, 1989) hanno informato il discorso sul videogioco. Tale discussione critica si è concentrata su sei dicotomie fondamentali: realismo vs. fantasia; storie vs. simulazione; singolo vs. comunità; pedagogia vs. disimpegno; immersione vs. distacco e costruzione vs. distruzione.

Riassumendo:



2. La doppia logica ludica: costruzione & collezione

L'attività del costruire é tipicamente umana. Per alcuni è *innata*. In *The architecture of Intelligence*, Derrick De Kerckhove (2001: 61) definisce *SimCity* una mera applicazione digitale di forme ludiche proto-elettroniche e lo accomuna a “Legoland, Dinky Toys e Tinker Toys, Meccano, i trenini elettronici Marklin e altri strumenti ludici propri dell’era industriale. Nella teoria di Jean Piaget, tutt’oggi tenuta nella massima considerazione, l’immaginazione spaziale è sollecitata proprio da queste attività ludiche, che stimolano lo sviluppo delle attività mentali. *Il bambino impara a controllare l’ambiente che lo circonda costruendo città* [4]” (enfasi mia). Tra i precursori “moderni” di *SimCity*, segnalo *The Pretty Village* (vedi Figura 1), un kit di costruzioni di cartone per creare città in miniatura prodotto dalla McLoughlin Bros di New York a partire dal 1897. I diciotto modellini inclusi nella confezione – che includevano un hotel, una scuola, un fiorista, un fabbro, una chiesa [5] – invitavano il giocatore a fabbricare “una città popolata da bambini”. Nell’immagine promozionale riportata in appendice si nota come questo tipo di attività ludica fosse rivolta ad un pubblico maschile e femminile. Il gioco si svolge sotto gli occhi della madre e di un infante, futuro “costruttore”, nella ‘rassicurante’ sfera domestica.



Figura 1

SimCity è un gioco di costruzione digitale, mentre *The Sims* invita il giocatore a collezionare oggetti virtuali. In realtà, anche in *SimCity* l'atto del collezionare è cruciale: costruire la propria Città del Mondo significa anche "raccogliere" dalla rete monumenti, palazzi e altri elementi per disporli a piacimento su quella tela fluida che è lo schermo. Analogamente, in *The Sims* l'atto del costruire è fondamentale: per allevare la nostra famiglia virtuale dobbiamo prima di tutto fabbricare un'abitazione.

I videogiochi *Sim* rappresentano l'ultima tappa di sviluppo della cultura della visione che nasce in epoca moderna. Nella sua monumentale analisi dei "giocattoli della visione e del raziocinio" (automi, caleidoscopi, miniature, libri illustrati per bambini, lanterne magiche e altri ancora), Barbara Stafford (1996, 2001) descrive l'avvento di un nuovo modo di guardare al mondo, uno "sguardo performativo" che favorisce l'avvento di forme "conoscenza spettacolarizzata" e "interattiva". I giochi di costruzione e collezione del mondo che appaiono tra la fine del sedicesimo secolo e il diciottesimo secolo mettono il fruitore nella condizione di poter gestire e amministrare la complessità traumatizzante del reale. Si tratta di dispositivi che "oscillavano tra il gioco e l'esperimento, il giocattolo e il tecnologico [6]" (2001: 1). L'attività dell'occhio rimpiazza quella del corpo e la conoscenza si fa virtuale. Stafford parla di una

“coercizione seducente della percezione” che utilizza il ludico per ridefinire la posizione e il ruolo del soggetto rispetto al mondo.

La fruizione di *SimCity* presuppone uno sguardo performativo: l’osservazione è sempre propedeutica ad un *operare*. Il fascino del gioco è paragonabile a quello esercitato dalle cosiddette “*wunderkammern*” nota anche come “stanze delle meraviglie” o “camera dei miracoli” (Stafford 2001; Bloom: 2002). Popolari tra le famiglie nobili europee del sedicesimo, diciassettesimo e diciottesimo secolo, queste stanze – a volte enormi, altre volte dei semplici armadietti (i cosiddetti *cabinet delle curiosità*) – raccoglievano i tesori naturali o meccanici di ricchi collezionisti. Le “*wunderkammer*” (o *kunstkammer*, stanze artistiche com’erano conosciute) non avevano finalità pedagogiche. Miravano piuttosto a stupire e meravigliare lo spettatore. L’enfasi era posta sul bizzarro, il meraviglioso, l’anomalo. Erano dei “microcosmi dietro una porta o un armadio” (Bloom, 2002: 24), paesaggi in miniatura in bilico tra reale e fantastico (vedi Figura 2).



Figura 2

Le “*wunderkammern*” non prevedevano una fruizione di tipo pubblico, ma privata. Una delle collezioni più interessanti, quella del gesuita Athanasius Kircher,

inventariava, tra le altre cose, strumenti che simulavano il movimento, trucchi ottici e altre apparecchiature meravigliose. La logica della costruzione, della raccolta e dell'esibizione accomuna le "*wunderkammern*" a *SimCity*. L'idea è la stessa: "costruire" un mondo attraverso la "collezione" di elementi disparati. Un piccolo mondo da chiudere su uno schermo, in una stanza, in una credenza (vedi Figura 3), quest'ultima definita come un vero e proprio "manifesto metafisico anziché mero pezzo di arredamento" (Bloom, 2002: 37). Parlando della *Wunderkammern*, la Stafford (1997: 74-75) nota che posto di fronte:

...Alla dispersiva accozzaglia stipata in un armadietto o in una camera delle curiosità del diciottesimo secolo, lo spettatore moderno è scosso dalla intensa domanda di interazione che essa rivolge al visitatore [...] Guardando a ritroso dalla prospettiva dell'era del computer gli artefatti contenuti in una *Wunderkammer* non sembrano fenomeni fisici ma piuttosto forme di *link* materiali che permettono all'osservatore di recuperare associazioni personali e culturali molto complesse (cit. in. Bolter & Grusin, 1999: 62) [7].



Figura 3

3. Le dinamiche ludiche *SimCity*

La doppia logica della simulazione di Wright articola quattro dinamiche fondamentali: la *miniatura*, il *display*, il *controllo*, l'*autoreferenzialità*. Vediamole una per una.

3.1. Sotto la lente di ingrandimento. *SimCity* o della miniatura

“To play with series is to play with the fire of infinity”
(Susan Stewart: 1994: 159)

SimCity è un artefatto culturale che soddisfa un'esigenza specificamente umana: quella di miniaturizzare il reale, ricostruirlo in forma microscopica per rendere intelligibile l'esperienza mondana. La replica rimpicciolita è un costrutto leggibile, gestibile, rassicurante. Il *ludus*, in questo senso, è una sorta di lubrificante: facilita l'accettazione culturale della simulazione e ridefinisce i rapporti tra realtà e immaginario. Come nota la Stewart (1994), “La sfera ludica è una proiezione del mondo della vita quotidiana; questo mondo reale è miniaturizzato o ingigantito fino a mettere in discussione il legame tra materialità e significato” (p. 57). Le miniature, nelle loro più differenti incarnazioni, “esibiscono uno spazio addomesticato che diventa modello di ordine, proporzione ed equilibrio. E tuttavia, la funzione principale dello spazio incluso è sempre quello di creare una tensione o dialettica tra dentro e fuori, tra proprietà pubblica e privata, tra spazio del soggetto e spazio sociale” (Stewart, 1994: 68). La volontà di rimodellare il reale in base ai desideri individuali è espressione di una razionalità solipsistica, di un Io che si considera scaturigine del mondo: “Walter B. Jehovah era solo nel vuoto, e c'era una sola cosa che potesse fare. Creò il cielo e la terra. Gli ci vollero sette giorni” (Fredric Brown, “Il solipsista”, 1954).

3.2 Il display. *SimCity* come produttore di “immaginaggi”

“ No Time No Space
Another Race of Vibrations
The Sea of the Simulation
Keep your feelings in memories
I love you especially tonight”
(Franco Battiato, “No Time No Space”)

Come già notava Bernardi (2002: 20-25), “il concetto di paesaggio è relativamente recente”, giacché la sua “prima definizione concettuale risale presumibilmente a Humboldt (1845)”. Per il filosofo tedesco, guardare un paesaggio significa “cogliere l'unità nella diversità dei fenomeni, penetrare dietro il mondo delle apparenze per

afferrare qualcosa del mondo sottostante” (2002: 21). *SimCity* non è solo un gioco, ma è piuttosto un generatore di paesaggi immaginari: “immaginaggi”. La simulazione di Wright, infatti, consente di restituire la complessità del reale in forma di immagini relativamente decifrabili, realistiche e fantastiche insieme. Giocare a *SimCity* significa illudersi di poter afferrare il *kaos* dietro al *kosmos*, disciogliere l’entropia grazie all’interfaccia. Se esiste un legame inscindibile tra l’esperienza estetica e il concetto di *Weltanschauung*, “visione panoramica del mondo”, come suggerisce Humboldt (Bernardi, 2002: 22), allora *SimCity* è un editor di *Weltanschauung*. In *City of Bits* (2000: 320), Mitchell suggerisce: “Ciascuna finestra che si apre sullo schermo del mio computer è una foresta elettronica, una *aventureuse*, una Broceliande digitale. Quando decido di entrare in questo micromondo, devo obbedire rigorosamente le sue leggi”. Aggiunge Burnett (2004): “La simulazione è un modo di accedere all’intenzionalità entrando in un mondo di artificio e vivendo all’interno dei suoi confini [8]” (p. 89). Oltre a produrre spazi, *SimCity* fabbrica cronologie. Sin dalla sua prima incarnazione, *SimCity* ha messo il giocatore nella condizione di poter alterare il flusso temporale della simulazione, accelerandolo, rallentandolo, interrompendolo a piacimento. Così facendo, l’utente diventa effettivamente un demiurgo: il senso dei *God game* sta tutto qui. Come insegnano *The Matrix* o *The Butterfly Effect*, sei un Dio quando riesci ad amministrare il *cronos* [9].

3.3 La città di vetro. *SimCity* e il controllo

“The greatest threat to liberty is liberty itself, How do we defend liberty against
itself?

By increasing security. Security is liberty. Security is protection.
Protection is surveillance. Surveillance is liberty.” (Jean-Christophe Rufin, 2004)

Città di vetro è il titolo di un romanzo di Paul Auster. Ma è anche la definizione più appropriata per *SimCity*, che si fonda sul concetto di trasparenza e visione totale. Sullo schermo, davanti ai nostri occhi vigili, la metropoli si trasforma. Lo sguardo del giocatore-cyborg (Hayles, 1999) è potenziata da filtri, menu e inventari. *SimCity* è scopofilia pura: la simulazione di Wright realizza in forma ludica il *panopticon* di Bentham perché consente di vedere senza essere visti, scrutare senza essere scrutati, manipolare senza essere manipolati. Già la Herz notava che *SimCity* offre “un senso di sicurezza [...], di controllo e di contenimento che è difficile trovare in un ambiente nonvirtuale” (1997: 218-219).

I temi del controllo e della sorveglianza sono al centro del dibattito sulle città contemporanee (Lyon 2002) e della corrispondente rifrazione cinematografica e letteraria. Penso a romanzi come *Globalia* (2004) di Jean-Christophe Rufin che descrive un futuro distopico in cui le città del futuro sono protette da mura di vetro infrangibile che proteggono gli abitanti dalle masse povere accalate nelle “non-zone”. Penso alla serie a fumetti *Transmetropolitan* (2000) di Warren Ellis. Penso a film come *Dark City* (Alex Proyas, 1998) e *The Truman Show* (Peter Weir, 1999), perfette trasposizioni cinematografiche di *SimCity*. Il primo è ambientato in una generica città americana degli anni '40 o '50, il cui assetto strutturale ed architettonico viene trasformato ogni notte da un gruppo di misteriosi alieni, detti *The Strangers*. Questi

usano gli esseri umani come “cavie” per una serie di esperimenti volti ad individuare l’essenza dell’“umanità”. L’alterazione dello spazio urbano avviene “congelando” momentaneamente il fluire del tempo e usando la forza del pensiero per far emergere letteralmente dal nulla palazzi, strade, edifici. L’influenza degli alieni si estende anche ai cittadini, che vengono “riprogrammati” a piacimento. I poteri telecinetici degli Strangers sono analoghi alle operazioni “invisibili” del Sindaco, al quale bastano pochi clic del mouse per ridisegnare la città. Il tema centrale di *Dark City* – esattamente come in *SimCity* – è la memoria, o meglio, la sua assenza e la sua immane fragilità: la trasformazione dello spazio urbano non lascia tracce nelle menti degli abitanti. Come i non-luoghi di Augé (1999), anche le strutture urbane di *SimCity* sono transeunti e temporanee. La città oscura fabbricata dall’architetto non è che un asteroide che viaggia nello spazio: è la città simulata per definizione. Considerazioni analoghe valgono per un altro celebre *experimentum mundi* cinematografico, la Trumania di *The Truman Show* (vedi Figura 4).



Figura 4

Anche in questo caso abbiamo a che fare con simulacri di città, Sindaci onnipotenti (Christof) e cittadini virtuali [10]. Scrive Burnett (2004: 199): “La simulazione non è che un mondo che possiede una forma di autonomia inscritta nella sua stessa grammatica, ma quest’autonomia è del tutto illusoria” [11]. *Dark City*, Trumania e *SimCity*, a loro volta, ci riportano alla Città del Mondo progettata da Willie Stone:

“Il male continua ad esistere, ma i poteri che governano la città hanno inventato un metodo per trasformare quel male in bene. Qui regna la saggezza, ma nondimeno c’è una lotta costante, e a tutti i cittadini è *richiesta una grande vigilanza*. Ognuno di essi porta in se stesso l’intera città. William Stone è un grande artista, signori (Auster: 1997: 85).

3.4 SimSimCity. Specchi, matrioske e altri dispositivi metareferenziali

Ad un certo punto, l'architetto della Città del Mondo, Willie Stone, rivela a Nash e Jackpot di essere al lavoro su un nuovo progetto, che egli stesso descrive così: “un plastico separato di questa stanza [...] Una più piccola stanza, una seconda città che stia dentro la stanza nella stanza [...] Un modello del modello”, conclude Stone (Auster: 1997: 86). A Nashe non sfugge l'aporia progettuale: “Ma se facesse un modello del modello [...] allora teoricamente dovrebbe fare un modello ancora più piccolo di quel modello. Un modello del modello del modello. Si potrebbe andare avanti all'infinito” Al che Stone risponde con un serafico “Sì, credo che si potrebbe”. E quando Pozzi lo incalza, sprezzante “Vuoi dire che hai l'intenzione di lavorare a questa roba per il resto della tua vita?”, l'architetto, “quasi stupito che qualcuno potesse pensare altrimenti”, risponde “Oh, sì. Certo che lo farò” (*ibidem*).

SimCity, come la Città del Mondo, è il testo postmoderno *par excellence*: è una fucina di possibilità narrative. Più che aperto è “allargato” e dilagante. I suoi caratteri essenziali sono la frammentazione, l'a-linearità e, soprattutto l'auto-referenzialità, che raggiunge livelli parossistici con *SliceCity*, un *plug-in* [12] creato da un fan, Steve Alvey. Grazie a *SliceCity* (vedi Figura 5), i pupazzetti virtuali di *The Sims* possono trastullarsi con un videogame (*SliceCity*, appunto) che gli consente di creare delle mini-città (= “il modello del modello del modello”). Terminata la fase di progettazione, i Sims devono gestire la mini-città, soddisfacendo le esigenze dei mini-sims, esattamente come farebbe il sindaco di una *simcity* (Terdiman, 2004).



Figura 5

È tutt'altro che *SimCity* venga evocato 'trasversalmente' in una delle più interessanti novelle postmoderne degli ultimi anni, *Pfitz* (1994) di Andrew Crumey. La storia verte su un principe teutonico del XVIII secolo che dedica tutte le sue energie alla realizzazione di Reinnstadt, città ideale che esiste solo sulla carta e nella mente del suo creatore, nella cui "pura astrazione" si può "concepire la perfezione". Con irriverenza sbarazzina, Crumey si diletta ad evocare indirettamente Reinnstadt nel successivo *Mr. Mee* [13], menzionando, *en passant*, un programmatore impegnato nella "creazione di un videogioco ambientato una città virtuale del diciottesimo secolo e popolata di cittadini simulati" [14].

Note

1) Il movimento della pallina virtuale del 'primo' gioco moderno, *Tennis for Two*, 1958 è ottenuto per mezzo del programma che calcolava la traiettoria dei missili balistici (cfr. Bittanti 1999).

2) La pubblicazione del romanzo di Auster risale al 1990. Dunque, la costruzione della Città del Mondo, secondo tale cronologia, è cominciata nel 1985, lo stesso anno in cui Wright comincia a progettare il simulatore di spazi urbani virtuali...

3) Mi sembra d'uopo segnalare, a questo punto, un'inspiegabile omissione dell'adattamento cinematografico del romanzo di Auster, anch'esso intitolato *La musica del caso* (Philip Glass, 1993). Nel film compare infatti la "Città del mondo" di Stone, ma non la Stanza delle Meraviglie di Flower. Non basta il cameo dello scrittore, alla fine della storia, a risollevarle le sorti di una pellicola intensamente mediocre. C'è tuttavia un aspetto che ci interessa particolarmente: Flower (ma anche Nashe) salgono in cima ad una scaletta per contemplare il modello. Basta poco per raggiungere l'agognata trascendenza.

4) In originale: "Building cities on line, whether they be of the 'SimCity' or the Alphaworld variety, is reminiscent of that blissful period when, as children, we used to be build cities with the mechanical toys of the times. Dinky toys, Legoland, Tinker Toys, Meccano, Marlin train stations and a host of other tools of the imagination of the industrial era. In Jean Piaget's still revered theory of child development psychology, the imagination of space is supported by precisely such activities, and is one of the key element of mental growth. *The child learns how to control the environment by building cities.*" (Derrick De Kerckhove, *The architecture of Intelligence*, 2001: 61, enfasi mia).

5) Componenti aggiuntivi potevano essere acquistati separatamente. La logica del data-disk è tutt'altro che nuova.

6) In originale: "These magical artefacts similarly operated between game and experiment, toy and tech" (Stafford, 2001: 1).

7) Non a caso, Bolter & Grusin (1999) considerano tanto la *Wunderkammer* quanto *SimCity* due esempi di ipermediazione. Per ulteriori informazioni, cfr. il saggio di Shawn Miklaucic contenuto in questo volume.

8) In originale: "Simulation is a way of accessing intentionality by entering the world of artifice and living within its confines" (Burnett, 2004: 89).

9) Cfr. Poole (2000) per il quale *SimCity* e altri titoli sim offrono sostanzialmente due tipi di attrazioni: la prima è puramente narcisistica, per cui “se il giocatore o la giocatrice si comporterà in modo egregio, verrà premiato con monumenti e musei eretti dai sim-cittadini” (p. 48) Il secondo riguarda la possibilità di gestire la “modellizzazione dei processi dinamici,” per cui diviene possibile “accelerare o rallentare il tempo a proprio piacimento” e soprattutto “visualizzare le interazioni lungo un certo periodo di tempo” (2000: 48-49). In originale: “Games like *SimCity* offer two main attractions: the narcissistic instinct in the player: if he or she does well, monuments will be erected and museums will be named in honour of the masterful deity. It’s a kind of fame [...] Also, the modelling of dynamic processes. Time can be sped up or slowed down at will, and interactions of data over time can be readily visualized” (2000: 48-49). Sull’appeal del cronos malleabile vedi anche J.C. Herz (1999: 219).

10) Interessante, a questo proposito, l’interpretazione di Brooker (2002), secondo il quale, “l’immaginazione umana oggi deve fare i conti con il potere di manipolazione delle multinazionali”. Non c’è via d’uscita: lo “scontro tra due ideologie di *simcity*”: una utopica (ex. *Truman Show-SimCity*) e una distopica (ex. *Dark City*), diverse in apparenza, ma essenzialmente congruenti.” Per altro, prosegue Brooker tanto *DarkCity* quanto *SimCity* sono esperienze mediatiche solitarie che sopravvalutano il ruolo del singolo dimenticando la forza della collettività.

11) In originale: “Simulation is about a world that has a measure of autonomy built into its very grammar, but that autonomy is illusory” (Burnett, 2004: 199).

12) Il *plug-in* può essere scaricato gratuitamente dal sito internet *SimSlice* (<http://www.simslice.com/>).

13) Inspiegabilmente tradotto in italiano come *Il professore, Rousseau e l'arte dell'adulterio. Un thriller filosofico*, TEA, Milano 2001.

14) In originale: “He was working at the time on a game program about an eighteenth-century virtual city full of imaginary people” (Andrew Crumey, 2001: 318).