

Urbano troppo urbano. Vivere e morire a *SimCity* (2)

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.]

4. Le sei dicotomie di *SimCity*

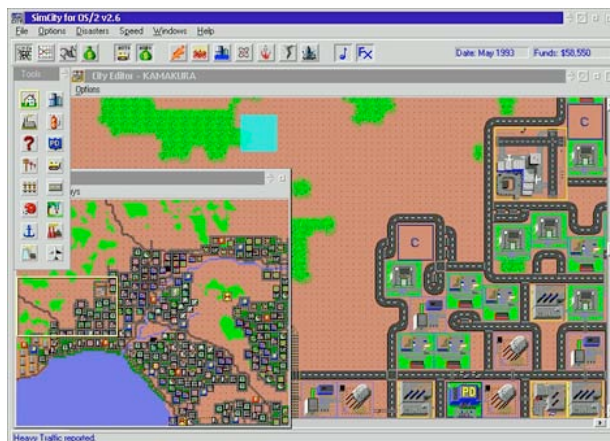
In aggiunta alle quattro dinamiche sottese alla pratica ludica, possiamo individuare almeno sei dicotomie che informano il *discorso* critico su *SimCity*, così come si è svolto dal 1989 ad oggi. Queste antinomie logiche sono: Realismo *vs* Fantasia; Storie *vs* simulazione; Gioco solitario *vs* Gioco cooperativo; Educazione *vs* disimpegno; Costruzione *vs* Distruzione e Immersione *vs* Distacco. Vediamole brevemente.

4.1 Realismo *vs* Fantasia

La Città del Mondo di Stone è insieme “immaginaria” e “realistica” (Auster, 1990: 85). *SimCity* è ugualmente paradossale. Nelle recensioni dei titoli *SimCity*, grande attenzione viene dedicata all’evoluzione in senso “realistico” del gioco. A *ben vedere*, la retorica giornalistica tende a far coincidere in modo sorprendentemente ingenuo il concetto di “realismo” con quello di riproduzione mimetica dell’iconografia urbana (un’iconografia urbana a sua volta fortemente mediatizzata). In realtà, se è pur vero che le *simcities* si sono via via arricchite di dettagli, sono a tutt’oggi (*SimCity 4*) scevre di marchi, loghi e simboli, catene commerciali, manifesti pubblicitari, insomma tutti quegli elementi che da più di mezzo secolo ormai, *definiscono* il *landscape* urbano. La sorprendente assenza di riproduzioni virtuali di punti vendita McDonalds’, Starbucks, IKEA, Benetton, Pizza Hut e stazioni Shell conferisce al surrogato elettronico un aspetto di finzione totale. Ha dunque perfettamente ragione Barry Atkins (2004) quando, nel saggio contenuto in questo volume, paragona la cosmesi di *SimCity* a quella dei cartoni animati – non tanto per analogie iconografiche, ma perché l’animazione per bambini resta uno dei pochissimi spazi dell’immaginario relativamente spoglio di brand e messaggi dichiaratamente promozionali¹.

¹ Eccezion fatta, beninteso, per tutte quelle produzioni animate che sono, per loro stessa natura, messaggi promozionali di brand di successo, da *Pokémon* a *Transformers*.

L'innovazione tecnologica e le richieste dei fans, hanno favorito un'evoluzione di *SimCity* in senso 'realistico': le ultime versioni presentano elementi sempre meno astratti² (vedi Figure 5, 6, 7 e 8). Sono rimaste pressoché invariate, tuttavia, le logiche di funzionamento della simulazione.



Figg. 5 e 6



Fig. 7

² Sull'estetica di *SimCity*, cfr. "Art Imitating Life" di David Israels, *Plaything*, 11 febbraio 1999. Disponibile online: [<http://www.sfweekly.com/extra/plaything/playpen/021199.html>].



Fig. 8

Detto altrimenti, *SimCity* consente solo di modificare gli aspetti di *superficie* della simulazione (gli edifici piuttosto che al struttura dei sistemi di trasporto), ma non quelli profondi (i modelli su cui tale simulazione poggia). In altre parole, le richieste di Steven B. Johnson (cfr “*SimCity Redux*”, 27 gennaio 2003) non sono ancora state soddisfatte:

Sarebbe bello poter sperimentare con modelli urbani radicalmente diversi (progettare, ad esempio, una città di Segways e pedoni, dove la circolazione delle auto non è possibile), oppure incoraggiare tipologie di business differenti in specifici quartieri o formare nuove forme di amministrazione urbana. Il gioco è ormai maturo per sfumature di carattere storico: i palazzi invecchiano e si deteriorano man mano che si gioca, ma non è possibile costruire una cittadella medioevale o una città industriale del diciannovesimo secolo³ [...] Modificare le regole sottese alla base della simulazione è quello che desidero. Il gioco permetterebbe così di sperimentare differenti teorie sull'evoluzione e la crescita delle città⁴.

³ In originale: “You should be able to experiment with radically different models of urban design (a city of Segways and pedestrians, where cars are forbidden); you should be able to encourage different kinds of businesses in specific neighbourhoods; you should be able to create new forms of urban government. [...] The title is also ripe for historical nuance: the buildings age architecturally as you play the game, but there's no way to build a medieval citadel, or a 19th-century Coketown” (Steven Jonhson).

⁴ In originale: “Being able to modify the automata rules is exactly what I'd like to be able to do! That would really let you explore different theories about how cities evolve and grow...”

A mio avviso, l'esito necessario di *SimCity* non è il realismo, bensì l'iperrealismo⁵. Quando mi immagino *SimCity 5* nella mente mi si apre una finestra su un'opera dell'artista James Doolin, "Shopping Mall" (1973). Si tratta di una riproduzione della Third Street Promenade di Santa Monica, California che condivide la medesima prospettiva a volo d'uccello di *SimCity* (vedi Figura 7). L'iperrealismo – che ha ispirato l'estetica di *SimCity* – è insieme punto di partenza e punto di arrivo della simulazione.

4.2 Storie vs simulazione

SimCity viene generalmente eletto a modello del videogioco anti-narrativo. Le simulazioni elettroniche, insistono Juul (2002) e Arseth (1997), non prevedono alcuna trama. E tuttavia, se è vero che *SimCity* non incorpora una struttura narrativa tradizionalmente intesa (di tipo lineare o sequenziale), il gioco stimola e sollecita forme di narrazione alternative. *SimCity* non racconta storie. Ma i giocatori sì. In rete sono disponibili centinaia di "diari" di architetti e sindaci virtuali con riportano con maniacale minuziosità l'evoluzione delle 'loro' città: è questa la vera narrativa postmoderna. Non solo. I fans di *SimCity* amano scambiarsi "cartoline" virtuali delle metropoli che stanno costruendo e amministrando. I loro frammenti iconografici raccontano dunque più "storie": quella del progettista e quella del frammento stesso, che vaga nella rete in cerca di destinazione. *SimCity* rappresenta inoltre un esempio emblematico di quello che Salen & Zimmermann (2003) chiamano "*retelling play*", ovvero la narrativizzazione dell'esperienza ludica da parte dei giocatori, che condividono le esperienze di gioco e le raccontano come se le avessero vissute in 'prima persona' ("Ieri ho costruito un aeroporto, ma non ho fatto i conti con il budget e per evitare la bancarotta ho dovuto tagliare i fondi all'educazione, ma così facendo i miei sims sono scesi per le strade a protestare, gettando la città nel caos più totale").

Il gemello diverso di *SimCity* è *Le Città Invisibili* di Italo Calvino (1972). Se il non-gioco di Wright è la narrazione di una simulazione, il non-romanzo di Calvino è la simulazione di una narrazione. Le due opere infatti sono accomunate da elementi chiave: *ludus* e *digit*. *Ludus*, perché *Le Città Invisibili* formano una scacchiera ideale di 64 caselle (55 città, incasellate nel piano individuato dai due assi della divisione in capitoli – nove, aperti e chiusi dalla cornice – e della suddivisione in categorie tematiche – undici, da "Le città e la memoria" a "Le città nascoste" – e nove dialoghi tra Marco Polo e Kublai Khan), ma anche per via dello stratagemma usato da Marco Polo per riferire i suoi viaggi a Gengis Khan, che è in qualche modo l'archetipo del gioco degli scacchi: tutt'altro che esperto della lingua del Khan, Marco Polo colloca gli oggetti raccolti da distanti contrade sulle mattonelle bianche e nere del pavimento in maiolica, con un ordine preciso; muovendoli via via con mosse astute inizia un muto resoconto delle sue peripezie, impegnando il Khan (e il lettore) in un'ardua decodificazione dei segni. *Digit* nel senso di cifra – la struttura profonda delle due opere è fatta di numeri e stringhe alfanumeriche – il linguaggio del numero e quello della macchina, rivestito di tracce ed immagini. Infine, le città virtuali sono, per definizione, *invisibili* nel senso che la loro visibilità non supera gli angusti confini dello schermo⁶.

4.3 *SimCity*, da soli e in compagnia

"Hide the geek. That's what is was about. Adulthood was about hiding the geek.
And reclaiming it. I'd been hiding it at Harward.
But in our room Tom and I could get back. [...] We got into SimCity and flight simulators.
The point was to play together. That was the key thing. Together."
(David S. Bennhaum, 1988: 217)

⁵ Mi riferisco all'iperrealismo artistico, affermatosi negli anni '70 negli Stati Uniti, che persegue un ritorno alla raffigurazione della realtà nei suoi dettagli minuziosi e a una riproduzione fedele dell'immagine del mondo, anzi *più* fedele. La ricerca della mimesi totale dell'arte iperrealistica è ricercata attraverso la mediazione della fotografia, che produce la vera "immagine". *Photoshop*, i videogiochi e le opere di artisti contemporanei come Mauro Ceolin hanno raccolto l'eredità dell'iper-realismo.

⁶ Per ulteriori informazioni sulla struttura 'matematica' de *Le Città Invisibili* cfr. Claudio Milanini, *L'utopia discontinua*, Garzanti, Milano, 1990.

Pur essendo stato concepito per una fruizione individuale e *offline*, *SimCity* ha sfruttato, sin dall'inizio, le possibilità del gioco collettivo offerte dalla rete. Come nota lo stesso Wright, poco dopo l'introduzione dell'originale *SimCity*, "i giocatori uploadavano le loro città su American On-Line e se le scambiavano tra di loro. C'erano sezioni intere dedicate al commercio delle città. Compuserve è stato il primo luogo in cui ampie collezioni di città hanno fatto la loro apparizione" (Rouse, 2000: 440)⁷. È in rete che "I giocatori condividevano strategie di gioco, discutevano di teorie urbane e si scambiavano le città, postando online i loro *files* in modo tale che altri utenti potessero scaricarli" (King & Borland, 2003: 84)⁸.

Per promuovere l'interazione tra i fans e favorire la creazione di contenuti aggiuntivi, Maxis introduce nei primi anni '90 un'espansione di *SimCity 2000*, *SimCity Urban Renewal Kit* (*SCURK*). Questo *add-on* consentiva agli utenti di disegnare edifici personalizzati e collocarli nelle loro città virtuali. A pochi mesi dalla sua introduzione, *SCURK* diventa una parte integrante dell'esperienza di gioco: gli utenti producono una quantità sorprendente di elementi, scambiandoseli tra loro e usando la rete per esibire i risultati del loro lavoro. Questa tipologia di produzione viene definita "fanarch", contrazione di "fans' architecture"⁹. È anche per questo motivo che lo spazio sociale di *SimCity* appare dunque tutt'altro che semplice da mappare: la comunità che si è creata attorno al simulatore urbano di Wright si è evoluta in modo ancora più fulmineo e imprevedibile del gioco stesso. Alcuni dei più abili architetti virtuali – come Wren Weburg – sono stati in seguito assunti da Maxis. Altri, come Lee Sojot sono diventati architetti *tout court*. La produzione dei fans si fa ancora più sofisticata con l'introduzione di editor per *SimCity 3000* come *Building Architect Tool* (BAT), *Building Architect Plus* (BAP) e, soprattutto, *Sim City 3000 Unlimited Rendering Kit* (immediatamente rinominato *SC3URK*). Con l'arrivo di *SimCity 4*, la produzione e fruizione collettiva del gioco è stata ulteriormente ampliata grazie a *SimCityscape*, che permette ai giocatori di scegliere una città di una regione disponibile in rete, modificarla e quindi farla circolare nuovamente per permettere ad altri utenti di manipolarla¹⁰. Pur lavorando in modo indipendente, gli architetti virtuali cooperano alla costruzione di spazi virtuali collettivi.

Per quanto un'analisi completa della produzione di città virtuali costruite dai fans trascenda gli obiettivi di questo saggio, è comunque possibile osservare che la fruizione di *SimCity* oscilla inevitabilmente tra due poli: l'utopia e la *mimesis*. Da una parte, le *simcities* presenti in rete attestano la volontà dei fans di edificare la città ideale, l'isola che non c'è. Dall'altra, esprimono il desiderio di duplicare gli spazi urbani "reali". In altre parole, *SimCity* oscilla dunque tra interiorità ed esteriorità: lo schermo del computer diventa lo strumento attraverso il quale il giocatore ricrea la città vista che vede (o che vorrebbe vedere) dalla finestra del proprio appartamento.

Se la televisione era la "finestra sul mondo", *SimCity* è "Windows (r) sul mondo".

4.4 *Simcity* tra educazione e disimpegno

SimCity è stato uno dei primi videogiochi ad essere usato per scopi pedagogici ed educativi. Nei primi anni '90, la simulazione di Wright entra in oltre 10.000 scuole statunitensi (fonte: sito Maxis, 2004). In realtà, l'efficacia pedagogica di *SimCity* è stata aspramente contestata sin dall'inizio. Alcuni dei saggi raccolti in questo volume, mettono in primo piano le distorsioni ideologiche e culturali sottese alla simulazione di Wright. Altri, come Martin Lister (2002: 274), ridimensionano l'efficacia pedagogica dei giochi Sims, insistendo sulla sua finalità ludica:

⁷ In originale: "Even before we had a website, people were already uploading their cities to AOL and trading them. There were big sections with hundreds of cities trading. Compuserve was the first place where large collections of cities started to appear" (Rouse, 2000: 440).

⁸ In originale: "People there talked strategies, talked urban theory, and actually swapped cities, posting their files online so other people could download them" (King & Borland, 2003: 84).

⁹ Uno degli esempi più interessanti è <http://freechinataiwan.tripod.com/cosmopolis/cosmopolishome.html>.

¹⁰ In originale: "SimCityscape™ offers *SimCity*™ 4 players the chance to grab cities from a region game board, play them, and then upload them to the board for the next Mayor to develop or evolve. Players work independently from each other on their cities in Mayor Mode, and by participating you will contribute to the collective picture of the region game board" (sito Maxis, 2004, ultimo accesso: maggio 2004).

“Né *Monopoly* né *SimCity* sono modelli accurati dei complessi sistemi urbani o del mercato immobiliare. Sono – e restano – dei giochi.”

Per altri, compreso chi scrive, *SimCity* è uno svago travestito da *edutainment*. Giocare a *SimCity* vuol dire smarrirsi negli spazi virtuali e affogare in un flusso di immagini. Qui devo aprire una parentesi personale. Gioco a *SimCity* soprattutto di notte con il risultato che gli ‘immaginaggi’ sono ormai diventati i miei *sogni lucidi*: ludico e onirico¹¹ tendono a sovrapporsi. *SimCity* è, a ben vedere, soporifero: il suo ritmo lento, l’atmosfera rilassante, la *muzak* di romeriana memoria lo rende l’equivalente ludico del cinema Béla Tarr: in entrambi i casi, il regime temporale è così dilatato che la distrazione non solo è tollerata ma sembra addirittura incoraggiata¹². *SimCity* è un’esperienza ipnotizzante, in questo senso non è molto diverso dalle sostanze stupefacenti descritte da Stanislaw Lem ne *Il congresso di Futurologia*. Nel futuro distopico immaginato dallo scrittore polacco, gli esseri umani consumano dosi massicce di psicofarmaci che alterano la percezione sensoriale, trasformando una realtà infernale in una fantasia idilliaca. Guardacaso, una delle droghe più diffuse permette a chi la assume di costruire scenari virtuali:

Il figlio maggiore era un architetto con un avvenire molto promettente, il minore era un poeta. Il primo, da progetti reali che non lo soddisfacevano, è passato all’*urbafantasia* e al *costruttol*: ora costruisce intere città del tutto immaginarie [...] I sogni hanno sempre la meglio sulla realtà, se glielo si concede (Lem, 1972: 99).

4.5. Immersione vs distacco

“Each painter can view the city from only one standpoint at a time, so he will move about the place, and paint it from a hilltop on one side, then a tower on the other, then from a grand intersection in the middle – all on the same canvas. When we look at the canvas, then, we glimpse in a small way how God understands the universe – for he sees it from every point of view at once. By populating the world with so many different minds, each with its own point of view, God gives us a suggestion of what it means to be omniscient.”
(Neal Stephenson, 2003: 265-266)

In fondo, il fascino di *SimCity* è inspiegabile. Il gameplay di *SimCity* non è frenetico e ansiogeno come quello di uno sparatutto in soggettiva nel quale un nano-secondo di distrazione determina il *game over*. *SimCity*, al pari di *The Sims*, prevede una modalità di gioco “acquario”, di pura osservazione. Il ritmo di gioco non è intenso al punto da costringermi a seguire con la massima attenzione la più impercettibile variazione. Non a caso, la Herz paragona *SimCity* al giardinaggio, definendolo “la scatola digitale di chi passa l’esistenza osservando il monitor di un computer e non ha la pazienza per dedicarsi al ‘vero’ giardinaggio” (p. 214). Anche molti appassionati di videogame non nascondono la loro profonda antipatia per la simulazione di Wright. Tra questi spicca il giornalista Steven Poole (2000), che la liquida – insieme ai *God game* in generale – come un “passatempo tedioso”. Secondo Poole, l’unica attrattiva del gioco si riduce alla possibilità di “osservare il mondo per un periodo di tempo più lungo di quanto possa fare un essere umano”. *SimCity* attribuisce al giocatore “un potere

¹¹ Il fenomeno, a quanto pare, è tutt’altro che raro tra i giocatori e, non a caso, è un tema ricorrente nel cinema tecnologico. Si pensi ad un film come *Brainscan* (John Flynn, 1994), che racconta la storia di un videogioco che, almeno in apparenza, è capace di ipnotizzare gli utenti, spingendoli a commettere crimini efferati. L’esperienza, in realtà, si rivela un semplice sogno, o meglio, incubo. Per ulteriori informazioni, vedi Bittanti (2003).

¹² Trivia: il *SimCinema par excellence* è *Gerry* (1999) di Gus Van Sant. Non solo e non tanto perché è una simulazione di un’opera di Béla Tarr, quanto piuttosto per il dialogo solo in apparenza critico tra i due *Gerry* del titolo (Matt Damon e Casey Affleck). Persi nel deserto (del reale), i due ragazzi scambiano una manciata di battute che hanno lasciato interdetti la maggior parte degli spettatori. A un certo punto, Affleck racconta a Damon di “essere riuscito a conquistare Tebe”, ma di aver fallito perché non aveva “abbastanza marmo per costruire un santuario” e a quel punto, “Demetrio ha contaminato i raccolti, e l’addestramento dei cavalli non è andato a buon punto”. Il senso del dialogo è sfuggito persino a Steven Holden, illustre critico del *New York Times*, che l’ha liquidato come “un’allegoria da quattro soldi”. In realtà, Affleck stava parlando di un videogioco: *Zeus: Master of Olympus* (1988, Sierra On-Line), una variante mitologica di *SimCity*. A quanto pare, l’unico modo di sopravvivere al deserto (del reale) è condividere esperienze videoludiche...

infinito” che controbilancia “la sua relativa insignificanza nel mondo ‘reale’” (p. 49)¹³. Ora, gli studiosi di videogame, Poole compreso, fanno coincidere la libertà d’azione offerta al giocatore con il concetto di interattività. Il videogioco “migliore” è dunque quello più “interattivo”. Così facendo, tuttavia, non risolvono il problema, ma lo spostano solamente. Anzi, lo complicano, dato che il termine “interattività” è un concetto ambiguo e spesso frainteso.

Pietro Montani (cit. in Canova, 2004: 52-53) distingue cinque livelli di interattività: l’interattività *procedurale* (la navigazione in internet, l’uso di un *word processor*, etc), l’interattività *ludica* (dal videogame alle pratiche degli hackers), l’interattività *didattica* (enciclopedia multimediali piuttosto che CD-Rom interattivi), l’interattività *artistica* (qual è, ad esempio, l’opera di Paolo Rosa e di Studio Azzurro) e l’interattività *vera e propria*, capace di “introdurre modifiche non reversibili nella matrice del programma” (p. 53). Montani, in altre parole, riduce l’interattività del videogame ad una semplice prova di abilità (“Il videogiocatore gode nel mostrare a se stesso che sa dominare il testo. Tutto finisce lì”, *ibidem*). In realtà, molti videogiochi offrono un’interattività ben più sofisticata, dato che si lasciano manipolare a livello di codice (si pensi alle ‘total conversion’ degli FPS, alla trasformazione di *Half-Life* in *Counter-Strike*, etc.). *SimCity* presenta un tipo di interattività ambigua: da una parte infatti offre al giocatore la possibilità di personalizzare i singoli parametri di gioco. Dall’altra, come abbiamo visto, inibisce l’alterazione dei presupposti o principi di base.

Il fascino di *SimCity* è da ricercare altrove. Non nella logica, ma nella fenomenologia. *SimCity* non un buon esempio di interattività. Rappresenta, invece, la quintessenza dell’*interpassività*, ovvero “l’altro lato dell’interattività” (Zizek, 1997: 111-117). L’interpassività prevede che “l’oggetto stesso si ‘goda lo spettacolo’ al mio posto, liberandomi dall’imperativo del super ego di godere” (*ibidem*). Secondo Zizek, “perché io sia un soggetto attivo, devo liberarmi – e trasferire all’altro – la passività inerte che contiene la densità del mio essere sostanziale” (Zizek, 1997:116). Detto altrimenti, giocare a *SimCity* mi rende interpassivo: il computer infatti gode per me, amministra la città anche quando mi assento per qualche minuto. L’interpassività mi consente di delegare al computer l’onere e il piacere di giocare a *SimCity* mentre faccio altre cose, come correggere i compiti dei miei studenti o verificare la congruenza delle fonti in un saggio che sto scrivendo. Occasionalmente, guardo lo schermo per vedere se “succede qualcosa”. Il giocatore di *SimCity*, dunque, oscilla tra uno stato di immersione e distacco. Questa liminalità rende *SimCity* appetibile ad un pubblico eterogeneo, che spazia dagli undicenni ai docenti universitari, che giocano e, contemporaneamente, non giocano. La fruizione di *SimCity* cancella con un colpo di spugna la stigma dell’attività ludica, esemplificata dall’interpellanza retorica “Non mi dire che trovi anche il tempo di giocare?” e accompagnata da classico sorriso di accondiscendenza di chi considera il medium un passatempo per mentecatti. L’interpassività di *SimCity* genera, com’è facilmente intuibile, una serie di aporie: Chi è il vero giocatore? Io, oppure il computer che ‘gioca’ per me e amministra la città anche quando io sono andato in cucina a prepararmi un caffè (“Il caffè fa bene, il caffè mi aiuta a pensare”, dice Nicholas Cage in *Adaptation*)? Forse aveva ragione Mel Brooks quando affermava che “i videogiochi non sono stati creati per noi: il loro scopo è divertire la televisione”.

SimCity, come la Città del Mondo di Stone, privilegia dunque il distacco rispetto all’immersione, la “distrazione attenta” rispetto al “coinvolgimento completo”. Allo stesso tempo, tuttavia, è evidente che il gioco vorrebbe *immergere* il giocatore negli spazi urbani simulati. Quando Flower illustra a Jim e Jack il plastico cittadino, l’Architetto insiste su un dettaglio in particolare:

Se guardate con attenzione, vedrete che in realtà molte delle figure rappresentano Willie stesso. Lì, nel giardinetto, lo vedete bambino. Più avanti, eccolo da adulto che mola lenti nel suo negozio. Là, nell’angolo della strada, vedete noi due che compriamo il biglietto della lotteria [...] Questo è quello che si potrebbe chiamare lo sfondo privato, il materiale personale, l’elemento intimo. Ma tutte queste cose sono inserite in un contesto più ampio. Sono un mero esempio, l’illustrazione del viaggio nella città del mondo (Auster, 1990: 84).

¹³ In originale, “[Games like *SimCity*] are not primarily about cities or tribes or any of the putative content [...] Perhaps, the fantasy appeal is really about a chance to observe the world over a longer, more sober chronological span than that of a single human life [...] Such games offer you a position of infinite power in order to whisper the argument that, as an individual in the world, you have none at all” (Poole, 2000: 49).

L'evoluzione di *SimCity* conferma questa tensione verso l'“immersione” completa. Gli indizi non mancano. Per cominciare, la visuale è progressivamente cambiata. La plongeé dell'originale ha lasciato spazio a una prospettiva sempre più ravvicinata: in *SimCity 4*, il giocatore ha la possibilità di zoomare a livello della strada. Non solo. Nell'ultima versione, l'integrazione tra *The Sims* e *SimCity* si è fatta strettissima, al punto da consentire al giocatore di trasportare la famiglia ‘simulata’ all'interno della città¹⁴. Infine, con l'introduzione di *Rush Hour* (settembre 2004), il primo *expansion pack* di *SimCity 4*, al giocatore è chiesto non solo di gestire il sistema dei trasporti, ma anche i singoli mezzi. *Di scendere per strada*, in altre parole¹⁵. Può, ad esempio, controllare un camion dei pompieri rimasto incastrato nel traffico oppure acciuffare un gruppo di malviventi in fuga in autostrada, ‘pilotando’ un elicottero della polizia.

Riprendendo la fortunata distinzione di de Certeau (2001), l'evoluzione della serie attesta la volontà da parte di Maxis di abbandonare la logica della “città-concetto” per abbracciare quella della “città delle pratiche”. Ma perché la “città delle pratiche” si realizzi veramente è necessario che il giocatore possa introdursi, come Willie Stone, all'interno della fantasia stessa, accedere alla simulazione, vivere nel modello. Willie – e sottolineo Willie! – è come la statuina del Cristo bambino che il giorno di Natale viene finalmente collocata nel presepe per dare un senso ultimo alla rappresentazione. Ma in *SimCity*, questo desiderio resta inappagato. Come nel cinema di Buñuel, anche qui il godimento è sempre posticipato, rimandato, contestato. La simulazione genera distacco, non immersione. Questo vale anche per *Rush Hour*, la cui struttura “sequenziale” mal si sposa alla natura aperta e a-lineare di *SimCity*.

In conclusione, *SimCity* è God game *sui generis*. Il sindaco virtuale è figlio di un Dio minore. Uno straniero in terra straniera che amministra tutto da lassù, come il Christof di *The Truman Show*, ma è impossibilitato a vivere all'interno del mondo da lui creato, perché ciò vorrebbe dire abbandonare per sempre il suo stato di demiurgo. Perché la città-concetto diventi la città-delle-pratiche è necessario che *SimCity* diventi *Vice City*. In *SimCity*, la trascendenza non è un'opzione, ma un pre-requisito. Come scrive la Steward (1994: 68):

Oggi troviamo la miniatura collocata al punto di origine (l'infanzia del sé o persino il plastico o il prototipo di un prodotto esibito in vetrina o in una hall) e al punto di fine (le produzioni dell'hobbysta; gli articoli casalinghi collezionati dalle anziane signore, o i modellini dei treni creati dagli ingegneri in pensione); *ed entrambe le locazioni sono viste da una posizione trascendente, una posizione che è sempre il punto di vista della realtà vissuta al presente* e che, di conseguenza, si distanzia sempre nostalgicamente dal suo oggetto¹⁶ (enfasi mia).

4.6 Costruzione vs Distruzione

“Siamo come bambini lasciati troppo a lungo nella stanza dei giochi.
Dopo un po' dobbiamo rompere i giocattoli, anche quelli che ci piacciono”
(J.G. Ballard, *Millennium People*)

Se è vero che *SimCity* sollecita, promuove e incoraggia la *costruzione*, non andrebbe dimenticato che la *distruzione* è inerente alla simulazione. Gli indizi si sprecano: dalla

¹⁴ Senza dimenticare *spin-off* come *The Urbz* (Electronic Arts), annunciato per la fine del 2004, che sposta il *setting* di *The Sims* da ‘Simburbia’ a *SimCity*.

¹⁵ Maxis ci aveva già provato con *Streets of SimCity* (1997), un clamoroso insuccesso commerciale e ludico, che lo stesso Wright ha più volte sconfessato.

¹⁶ In originale: “Today we find the miniature located at a place of origin (the childhood of the self, or even the advertising scheme of a company's earliest product is put on display in a window or a lobby) and at a place of ending (the productions of the hobbyist: knickknacks of the domestic collected by elderly women, or the model trains built by the retired engineer); and both locations are viewed from a transcendent position, a position which is always within the standpoint of present lived reality and which thereby always nostalgically distances its object” (Stewart, 1993: 69).

copertina dell'originale *SimCity*, decorata da un Godzilla pronto a distruggere la città¹⁷, alla facilità con la quale è possibile abbattere interi quartieri con la famigerata opzione “bulldozer”, criticata da Kolson, o con disastri e catastrofi¹⁸. Le città di *SimCity* sono come dei castelli di sabbia: per quanto appaiano resistenti e compatte, basta un'onda (per tacere di una *tsunami* modello *Deep Impact* o *L'alba del giorno dopo*) per spazzarle via. Le *simcities* sono fragili e vulnerabili: un colpo di clic cancella il lavoro di mesi¹⁹.

Un'ipotesi affascinante, specie in quest'era di incertezza e di inquietudine diffusa, è l'ipotesi inversa, ovvero quella che il modello, la simulazione, possa diventare *memento*, documento storico (vedi Figura 9).



Fig. 9

Il che spiegherebbe, ad esempio, la maniacalità con la quale alcuni giocatori si servono di *SimCity* per ricostruire virtualmente gli spazi urbani in cui risiedono (o sognano di risiedere), come se volessero preservare, almeno iconograficamente, la loro città (figure 10 e 11) da un possibile annientamento (una bomba sporca deflagrata da un gruppo di terroristi? Una catastrofe ambientale simile a quella descritta da film come *A.I. Artificial Intelligence* o *Armageddon*?).

¹⁷ ...E per la quale Maxis non aveva pagato i diritti al legittimo proprietario, la nipponica Toho che ha prevedibilmente fatto causa, vincendola.

¹⁸ Si veda, a questo proposito, le osservazioni di Mizuko Ito (1996) sugli “usi e sovversioni” di *SimCity 2000*.

¹⁹ Parafrasando Baudrillard (2002), se è vero che la distruzione delle Torri Gemelle era *de facto* inscritta nell'acciaio e nel vetro stesso che formavano la loro struttura (e che la fiction ha raccontato, preparato e mediatizzato a lungo prima della loro effettiva distruzione), allora l'annientamento totale è iscritto nel codice sorgente delle *simcities*.



Fig. 10



Fig. 11

Su questa inquietante ipotesi, Edward Carey ha costruito uno splendido sim-romanzo, *Alva e Irva. Le gemelle che salvarono una città* (2003). Carey narra la storia di due gemelle identiche, Alva e Irva Dapps, che abitano nella città di Entralla. La prima è disinvolta e spigliata: passa il tempo davanti alle ambasciate straniere e a leggere dépliant turistici, e si tatua segretamente il corpo con una mappa del mondo. La seconda, timida e affetta da agorafobia, passa le sue giornate chiusa in casa a riprodurre la città in forma di miniatura, Alvairvalla, seguendo le indicazioni e le suggestioni di Alva. Quando un terremoto rade al

suolo Entralla, i sopravvissuti useranno il plastico costruito da Irva e Alva come modello per ricostruire la città.

Così come la morte è, secondo Heidegger, l'estrema possibilità dell'uomo, analogamente la distruzione non è l'*antitesi* della costruzione nei giochi Sim, bensì l'estrema forma di costruzione²⁰. Questa apparente contraddizione è ravvisabile anche nelle narrative della simulazione di immaginari attigui a quello videoludico. Si pensi, ad esempio, a *Mille pezzi di un delirio* (Track 29, 1988) di Nicolas Roeg. Il film mette in scena una doppia simulazione. Una coppia vive due ossessioni: lei, Carolina Linda (Theresa Russell), non ha mai superato il trauma dello stupro e si immagina un figlio virtuale (Gary Oldman), con la quale ha un rapporto al limite dell'incestuoso. Lui, Henry (Christopher Lloyd), è un medico che ha una passione maniacale per i trenini elettrici²¹ e per le sculacciate. Arriva al punto da trasformare la sua villetta in un colossale plastico, con i trenini che attraversano a folle velocità le stanze²². Il film mette a tema la finzione/funzione del "modello", "cose che occupano lo stesso tempo e lo stesso spazio" (come sentiamo da un dialogo televisivo all'inizio del film) pur non esistendo "realmente". Come le città di *SimCity*, che non esistono 'realmente' nel tempo e nello spazio, pur condividendo il tempo e lo spazio (mentale, se non altro) del giocatore. Un secondo tema è quella della fuga dalla realtà, dall'illusione che acquista valore epistemologico prima e consistenza ontologica poi. Man mano che il film prosegue, gli adulti finiscono per regredire allo stadio infantile: Henry spende sempre più tempo in compagnia dei suoi amati trenini, Carolina si rinchiusa nella sua camera da letto piena di bambole e persino Gary Oldman, l'allucinazione di Carolina, si comporta come se fosse un bambino. Inevitabile, quasi prevedibile, l'implosione del trittico che comporta l'esplosione e la distruzione del plastico.

Del resto, anche nel "doppio" di *SimCity*, il modellino di Stone, aleggia un senso di apocalisse imminente: "Nonostante tutto il calore e il sentimento profusi nel plastico, l'atmosfera predominante era intrisa di terrore, di sogni oscuri che si aggiravano per le strade alla luce del sole" (Auster, 1997: 96)²³.

Ancora una volta, il luddismo è l'esito necessario del ludico.

²⁰ Il fenomeno apparentemente concerne anche le "vere" città simulate come Las Vegas, cfr. Mike Davis, *Dead Cities and Other Tales*, New Press, New York, 2003.

²¹ Park sottolinea come l'introduzione di *Rush Hour* potrebbe trasformare *SimCity* in un colossale plastico per trenini elettrici: "Maxis expects that some players may use the new train options [...] to turn the game into nothing more than a glorified train-set, if they so choose" (Andrew Park, "SimCity 4: Rush Hour Preview", *Gamespot*, 16 settembre 2003, disponibile online: www.gamespot.com/pc/strategy/simcity4rushhour/preview_6074988.html)

²² Al cinema e in televisione, la passione per i trenini elettrici è spesso indice di follia. Si pensi, ad esempio, al plastico di Gomez ne *La Famiglia Addams*, quasi un adattamento della serie di *Railroad Tycoon*.

²³ In originale: "For all the warmth and sentimentality depicted in the model, the overriding mood was one of terror, of dark dreams sauntering down the avenues in broad daylight. A threat of punishment seemed to hang in the air – as if this were a city at war with itself, struggling to mend its ways before the prophets came to announce the arrival of a murderous, avenging God" (Paul Auster, *The Music of Chance*, p. 96).