

FÉLIX DUQUE*

OLD CITY E SIM CITY
I simulacri della non-città

Quelli ch'anticamente poëtaro
l'età de l'oro e suo stato felice,
forse in Parnaso esto loco sognaro

Qui fu innocente l'umana radice;
qui primavera sempre e ogne frutto;
nettare è questo di che ciascun dice.

Dante¹

Abstract

After the *ontotheology* in which the Modern Age takes shape and culminates, and after its secularization in the mercantilist and trinitarian ontology of Modernity (the Father, who is the Master, the Son, who is the delegate of the enterprise, and the Spirit-Capital), an *ontotechnology* emerges radiantly, in which the materials of the earth and the humans that inhabit it are technologically transfigured (*et Mater Tellus Verbum facta est*). The resulting Non-City: *Mépolis*, supposes the realization of *Télépolis*, the city at a distance; and it unfolds virtually in *Old City*, *Bit City* and *Sim City*. It is in the latter, in the Simulacrum-City, that the mythical geography of the animatronic Paradise is triumphantly manifested.

Keywords: Mépolis, Metropolis, Ontotechnology, Theme-Park

Come è noto, all'inizio dei tempi, anzi *prima dei tempi*, letteralmente nella *preistoria*, Yahweh Dio aveva condannato il fratricida Caino a vagare senza meta sulla faccia della terra (*Gen. 4, 12*). Ma questi, doppiamente colpevole (per aver disobbedito anche all'ordine divino), si affrettò a mettere radici: ebbe un figlio, e costruì la prima città, Enoch (*Gen. 4, 17*). Ora, quando la storia e il suo tempo sembrano sanguinare e allo stesso tempo ristagnare nella geopolitica dei grandi spazi, alla ricerca del dominio e del controllo delle risorse energetiche, siano esse combustibili fossili o giacimenti dei minerali fondamentali da cui dipende l'attuale *onto-tecnologia* per il suo funzionamento e sviluppo, la *facies mundi* è già tendenzialmente occupata, o meglio saturata, da *Telepolis*: la "città lontana".

Ora, questa saturazione o *iperdeterminazione tecnologico-comunicativa*, tipica – kantianamente parlando – di una libertà trascendentale che permea e si nutre sia del modello del tempo storico *progressivo* del capitalismo mercantile sia della base naturale del tem-

* Universidad Autónoma de Madrid – felix.duque@uam.es.

¹ Dante Alighieri, *La divina commedia, Purgatorio*, XXVIII, vv. 139-144.

po cronologico, ha naturalmente significato una metamorfosi radicale del modo umano di abitare la terra. Infatti, fino all'attuazione planetaria di una visione del mondo basata sull'*onto-tecnologia*, in sostituzione dell'ontoteologia della Modernità, si può ben affermare che gli *abitanti mortali della terra* sono stati governati fin dall'Antichità dal modello aristotelico disegnato nella Politica (e reso popolare dagli Stoici): la *civitas-pólis* dominerebbe e rielaborerebbe attraverso un *êthos* collettivo – fissato in *nomos* – suolo (*édaphos*) e parentela (*êthnos-gentes*). E attorno a esso, il territorio (*chôra*), garante della sopravvivenza dello Stato. D'altro canto, l'espansione della *civitas* per sinecismo o per conquista implicherà un progressivo allontanamento dal centro, dalla Metropoli, che sarà alleviato dalla crescente velocità delle comunicazioni e dall'instaurarsi di una scia di colonie intermedie che collegheranno le lontane fonti di materie prime con la Metropoli.

In base a quanto sopra, e tenendo presente il paradigma metropolitano ottocentesco (Londra, come capitale finanziaria di un impero marittimo; Parigi, come centro culturale dell'Europa continentale), sarà possibile apprezzare quanto poco lo schema greco della *pólis* è cambiata nella Modernità. Quindi, per vivere e prosperare, la Città-Stato (*mutatis mutandis*: lo Stato-Nazione) dovrebbe essere: 1) produttiva, tendente all'autarchia o all'autosufficienza, ponendo le colonie sotto la sua zona di influenza o protettorato; 2) ricca, sia di materie prime (per l'industria manifatturiera) che di agricoltura e allevamento; 3) abbastanza grande da consentire ai cittadini di possedere possedimenti o appezzamenti di terreno, ma non così grande da ostacolare la comunicazione diretta tra loro; 4) dovrebbe avere anche limiti territoriali improntati alla facilità di inviare in breve tempo un corpo di spedizione di punizione o di difesa ai confini; 5) la sua posizione strategica dovrebbe consentire sia il commercio interno che la sorveglianza dell'intero territorio (il caso di Atene, Roma o Londra, con il rispettivo sbocco al mare attraverso il Pireo, Ostia o Tilbury, è paradigmatico a questo riguardo).

Ma quel modello, persistito attraverso molteplici modifiche e alterazioni, può essere considerato oggi obsoleto; e questo, a partire dalla cosiddetta *Guerra Civile Europea* (1914-1945), con la sua estensione nella Guerra Fredda e la sua inquietante eutanasia pacifica, nell'ultimo terzo del XX secolo, con la caduta del Socialismo reale. Solo, dopo quel breve periodo: quello della cosiddetta postmodernità, con il suo *nichilismo giocoso* e il suo *pensiero debole* dal sapore vattimiano; dopo la presunta espansione onnicomprensiva della civiltà occidentale come globalizzazione (con la conseguente fiducia nella fine della storia, per opera e grazia della democrazia liberale e del capitalismo mercantile).

Dopo tutto ciò, l'Occidente (o più precisamente: geograficamente, *The West* e i suoi satelliti europei e indo-pacifici; storicamente, *The American Century*) si ritrova impanzanato in un'incertezza prossima al marasma, roso com'è dall'interno da una crisi nazionale: populismo alimentato dalla paura della perdita della modalità consueta del lavoro meccanico (o, ciò che è lo stesso: dall'obsolescenza della moderna ontologia della produzione). E noi occidentali siamo indignati e perplessi per il declino della modalità politica di governo: quella della supremazia bianca; e, infine, scandalizzati e, nel profondo, spaventati dall'irrelevanza della modalità domestica di soggezione della donna.

Discredito dell'ontologia trinitaria della Modernità: Padre *Padrone*, il Maestro imprenditore, esemplificato *nella logica della produzione fordista*; il Figlio *amministratore dello status quo*, garante del governante che pretende di rispettare eticamente i diritti umani; e, infine, lo Spirito, che riunisce *esteticamente* i margini *erotici* della trasformazione del lavoro e del denaro, metonimicamente incarnato ad intra nel corpo femminile, e simbolicamente-simulacramente rappresentato per sineddoche da una Natura esotica e selvaggia, minaccia e divertimento per l'uomo invece del buon borghese (croce e delizia, delizia del cuore).

Tutto questo in qualche modo è ancora lì, solo trasformato alla radice dalla già citata *onto-tecnologia* comunicativa. Attraverso *Telepolis* (la città a distanza), *Metropolis* diventa la *Mépolis*, la Non-Città, cioè – hegelianamente parlando – la negazione determinata (*mē*) della Città, non la particella negativa astratta (*ouík*), come nell'utopia. È ciò che genera, promuove e diversifica le tendenze centrifughe e centripete: emissione e ricezione di messaggi. Ebbene, gli uomini della Città informativa osservano, cioè decodificano, leggono e interpretano i messaggi senza essere visti a loro volta. Il suo corpo rimane prigioniero all'estremità di un terminale, all'interno di una stanza qualsiasi, mentre intenzioni, desideri, frustrazioni e persino cambiamenti di sesso, nome e personalità vengono mandati a scontrarsi – ad esempio in una *chat room* – con altri *netizens*, o magari già con il loro avatar, come abitanti di corpi fittizi.

Per cominciare è bene fare alcune precisazioni: *Mépolis* non è una città nuova (qualcosa come la Città delle Stelle, vicino a Mosca), costruita a distanza dalle altre città, e tanto meno le distrugge, anche se le rende subordinate. Ora, il centro, l'unità di misura (*métron*) ovunque, o per essere più precisi: in ciascuno dei *nod*i del World Wide Web. *Mépolis* è dunque la realizzazione del sogno di *Cosmopolis*? Assolutamente. La Non-Città si nutre e si fortifica dalla difficile coniugazione delle differenze, delle distonie e delle distopie delle diverse *civitates* o Stati.

Nell'era dei computer, gli stessi strumenti preposti all'emissione, elaborazione e archiviazione dell'informazione sono come membra *disjecta*, assemblaggi di parti fabbricate, fabbricate e assemblate nei luoghi più diversi del mondo, dalla Silicon Valley a Kuala-Lumpur, da Medellín a Barcellona. E a sua volta, il successo di un hardware così determinato, la sua-effimera-imposizione sul mercato è il risultato di una feroce lotta socio-darwiniana in cui economia e alta tecnologia si intrecciano: il luogo delle mutazioni e degli innumerevoli sprechi, dove le grandi aziende informatiche stanno lottando costantemente per la produzione di computer e strumenti multimediali sempre più complessi e allo stesso tempo più semplici, cioè con caratteristiche migliori e più facili da maneggiare. La Città Globale fa proselitismo con passione: vive di connessioni, continui *linkages* e *hyperlinks*. Trasforma le cose in flusso, e poi in tessuto, in testo. Ciascuna delle sue emissioni essendo in linea di principio aperta al *mondo* – *orbi* –, acquistano maggiore forza di imposizione se, trasmesse dalla *megalópolis*, si riferiscono continuamente a se stesse – *urbi* –, ma spostate, disseminate in un'altra megalopoli (perché, contrariamente a quanto accaduto in *Metropolis*, la megalopoli è necessariamente dispersa in più città).

Le megalopoli sono i *nodi* dell'economia globale, con le loro funzioni di indirizzo planetario, di produzione e di gestione: lì il controllo dei media, il potere di fatto – basato sui flussi bancari – e il potere di invenzione di messaggi, di narrazioni coese: i nuovi *miti* che alimentano la nostra epoca. Forse la sua caratteristica più rilevante – cruciale per il destino dello Stato-Nazione già in declino – è la disconnessione della città con la regione circostante e la sua stretta connessione con le altre megalopoli. In una società e soprattutto in un mercato che tende soprattutto allo scambio e alla promozione della conoscenza (R&S) e ai flussi di comunicazione, e che si basa sulle oscillazioni della Borsa attorno all'asse Shanghai-New York-Londra (trinità che copre tutti i fusi orari del pianeta), la prossimità geografica non ha quasi alcuna funzione, tanto che immensi agglomerati urbani come il delta del fiume Pearl in Cina, che unisce Guangzhou e Foshan nell'interno con i porti di Macao e Hong Kong, possono coesistere con aree di povertà non meno estese immediatamente adiacenti (misericordia prodotta in gran parte dall'emigrazione verso le nuove megalopoli, come Città del Messico).

Sembra così tramontare il sogno di decentralizzazione e dispersione sul territorio dei nuovissimi internauti, fondato sulla natura immateriale e ubiqua delle tecnologie della comunicazione. Mépolis finirà per configurare – diciamo nello spazio geografico – una rete di megalopoli con comunicazioni rapide tra loro (aeree, che collegano aeroporti relativamente vicini tramite navette o *shuttle* ferroviarie), mentre il resto del territorio finirà per diventare estremamente impoverito e desertificato. Il sogno romantico dell'*Heimat*, del territorio e del paesaggio natio, sembra svanire. Non si tratta più di “salvare” la Terra-Nazione, ma piuttosto di collocare sulla sua superficie diverse “torri di guardia degli incontri”, sempre più simili tra loro, mentre il resto cade nella miseria e nell'oblio, a meno che non venga recuperato in extremis una riserva o un parco nazionale.

Mépolis è allo stesso tempo una *cybercittà*, un centro storico e un parco tematico. O per dirla nel linguaggio dell'Impero, come: *Bit City* o meglio, *Online City*; *Downtown* o meglio, *Old-line City*, e *Sim City*: la Città del Simulacro (in precedenza: *Sin City*, la Città del Peccato).

E sebbene, come nel caso delle Persone trinitarie, ciascuna di queste non-città si manifesti fenomenicamente, e sempre in modo diverso, nelle altre due si può tuttavia dire che ciascuna riesce più pienamente a favorire e completare un forma di vita umana: la City of Bits corrisponde soprattutto al lavoro e all'attività economica (anche se non bisogna dimenticare che la Cybercity richiede anche un'abitazione nella propria casa o in edifici per uffici, e, che promuove con enorme successo, l'industria dell'intrattenimento: cinema, televisione, videogiochi, ecc.).

Il Centro Storico, la *Old-line-City*, è il paradigma dell'abitazione dell'uomo sulla terra – un'abitazione kitsch, certo, e con scarsi meriti, contro il dettato hölderliniano: è una riorganizzazione e riabilitazione del centro storico delle città, con deciso disprezzo per la storia della città, prima considerata come un organismo vivente; e infine, la Città dello Spettacolo racchiude al suo interno la vita sociale e quella del tempo libero: i confini mitici di Mépolis. Lavoro, privacy, divertimento: le tre incarnazioni “naturali”, per così dire, in cui la tecnologia delle telecomunicazioni prende forma e massa².

2 Ho trattato più approfonditamente l'argomento in: F. Duque, *Ontologia della non-città*, in A. Pratelli,

Ma ora si verifica un fenomeno raro: la resistenza di Mépolis dipende sempre più dall'espansione delle reti (anche, e forse soprattutto, dei *social network*) e dei nodi, cioè degli ancoraggi o recinzioni che servono invece dei *points-de-repère* e dei centri di ricezione, emissione e distribuzione. In questo modo *Sim-City* sta inghiottendo la *Bit City* e la *Old City*.

Sim City, soprattutto se ancora ferma nella sua prima configurazione di *Sin City*, di "città del peccati", terzomondista e caotica, costituisce un agglomerato di molteplici razze e culture che, penetrando dalla membrana rurale, minaccia di far implodere il nucleo primitivo, come si vede drammaticamente nella Plaza del Zócalo di Città del Messico o nella finta città del Paraguay: *Ciudad del Este*. Proprio come reazione timorosa a questo tipo di città – pur riconoscendone il bisogno di stimolo dell'immaginazione e della memoria degli uomini – vengono costruite, per il divertimento degli abitanti delle conurbazioni di tipo "città-limite", gigantesche centri di divertimento e svago che, mentre imitano le grandiose civiltà del passato (o meglio: ciò che offrono il romanzo d'avventura ottocentesco – Salgari, per esempio – o i *blockbuster* hollywoodiani), stabiliscono nell'esotico, ai margini della civiltà, un ultimo ordinamento razionale, e perfino *cosmico*, come ultimo ricordo – tra *pastiche* schizofreniche e genuina nostalgia – di quel tempo in cui l'Uomo Vitruviano di Leonardo era riflesso e condensazione della sua Città, e quindi anche del Cosmo. Sono questi i (purtroppo?) famosi Parchi a Tema, ormai diffusi sulla faccia della Terra come punti luce di avventure indicibili e prive di rischi.

Eterna ripetizione della stessa cosa, ma sempre cambiata, sempre cambiando mezzo e formato, sempre accentuando il suo carattere di falsità ricercata: *fake*, segno del nostro (nostro?) tempo. In verità, l'uomo vive ormai *fuori dal tempo*, cioè: in un passato letteralmente *prefabbricato*, in un *pastiche* di ciò che avrebbe potuto essere la Città: non questa città in particolare (per esempio Barcellona o Parigi), ma l'immagine ideale, un insieme *medievalizzante* e *pseudo-romantica*, della Città Europea.

Questo doppio squilibrio rispetto a un presente evanescente non manca di causare seri problemi al *cyborg-Mepolitano*: egli lavora in effetti come se non si trovasse in nessun luogo concreto (in un'extrapolazione esacerbata della *life on the road* americana), perché il suo indirizzo e-mail è in realtà l'unica cosa fissa, sebbene, o meglio perché "fluttuante", accessibile da qualsiasi punto. Alla fine, si scoprirà che l'aeroporto o la stazione saranno l'unico *habitat* collettivo del *Mepolitano*, già identificato con il suo veicolo privato, come mezzo di trasporto tra la sua casa e il suo "quartiere" – luoghi-simulacro che copiano malamente vecchi prodotti della "fabbrica dei sogni" –, e il luogo di lavoro, sempre più sfumato e indifferente. All'ubiquità attraverso l'indifferenza. Era giusto allora che dicessimo *Old City* e non "Ciudad Vieja". Questa sta diventando sempre più inabissata, nascosta dagli orpelli del rimodellamento. E la Cattedrale di Burgos finirà per fare da sfondo a robusti ristoranti dalle volte gotiche e dalla cucina "tipica" (quando ci sarà un mercato medievale nella piazza?), così come l'Acropoli è già la *culisse* dei locali tipici (neon, le statuette souvenir di Apollo, *ouzo*, *retsina* e *sirtaki*) di Plaka, l'*ahita* degli *yankees* e dei giapponesi che cercano la Grecia dal di dentro.

Quando la casa è stata trasmutata elettronicamente all'interno e trasformata in un set iperteatrale all'esterno, quando la città stessa è un mero supporto – e soprattutto di cartapesta e fibra di vetro – fatta di condotte sottostanti (dalla metropolitana al gas, all'elettricità e ai cavi, senza dimenticare le fogne), sopra (la rete stradale) e sopra (il traffico aereo e, in una metamorfosi quasi spirituale, quello dei messaggi elettronici, ritrasmessi e interconnessi grazie agli “angeli custodi” delle potenze trasmettenti: le comunicazioni satelliti), quando tutto ciò accade, anche al *Mepolitano* più ottuso viene voglia di gridare, come fece in una notevole occasione Paul Celan: «*Es ist Zeit, umzukehren!*» (È ora di una svolta!)

Ma dove? Non può più esserci un passo avanti (qui abbiamo *Bit City*, la città del futuro che già ci accoglie e ci permea) o indietro (è proprio per questo che è stata costruita *Old City*). Resta solo un passo: verso l'esotico, verso ciò che non è ancora stato contagiato dalla simulazione divorante. *Mépolis* ha reinventato l'*ordine esterno* come margine e conferma di se stessa. Quel primo “ordine” (quello narrato nella *Genesi*) era un mito, cioè: qualcosa raccontato *dopo* (l'origine è narrata: *nessuno* è stato all'inizio), e ratificato da un circolo vizioso. La veridicità del racconto è data dalla forza di convinzione di un mito che esisteva solo per la prima volta all'interno del racconto stesso. Se è così, ci sarà sempre spazio per una seconda narrazione che inglobi e “metta al suo posto” la prima, generando, per così dire, un mito alla seconda potenza.

Nel nostro caso, un terzo *avatar* di *Mépolis* emergerà per soddisfare l'ansia di autenticità *naturale* – provocata artificialmente – che sente il *Mepolitano* in una casa pseudo-georgiana, armato di cellulare (con l'incipit della Sinfonia 40 di Mozart come suoneria di chiamata), e connesso a un PC Pentium (sì: con una spiaggia sabbiosa di palme da cocco come sfondo). Quando non ne potrà più, il nostro nascente *cyborg* si recherà presso un'Agenzia di Viaggi per farsi programmare *su misura* (su misura delle tre o quattro opzioni a disposizione, ovviamente) un'escursione nella natura incontaminata (leggi Caraibi o Asia) o *in una città della storia, così ricca di arte e tradizioni* (leggi *Mitteleuropa*). Per una volta scapperà all'aeroporto per la tangente.

Soltanto le tangenti sono ormai tutte, nell'era della globalizzazione, *cotangenti*. La sua velocità di fuga è immediatamente compensata dalla forza centripeta di *Mépolis*. E il nostro cyberturista si imbatte nel proliferare di decorazioni – la grande natura, ovviamente – che, a piccole dosi, già “godeva” in città. Benidorm ti regalerà la stessa Grotta dei Pirati di Punta Cana; Cartagena delle Indie ti offrirà sessioni di immersioni emozionanti come Puerto del Carmen, a Lanzarote. E ovunque ammirerete la stessa architettura di plastica e cartapesta e mangerete la stessa brodaglia internazionale. Naturalmente godrete di *un ambiente naturale* che, in attesa che il modello del *Truman's Show* si diffonda ovunque, sembra ancora inalterato. Un ambiente piacevole, certo, a patto di rispettare le rigide norme di sicurezza imposte dalle Agenzie e promosse dalle autorità locali – “è una mera precauzione, lo facciamo per il vostro bene”, dicono questi secondi genitori –, e non capita, ad esempio, di viaggiare da Cartagena a Barranquilla, da dove sono già partiti anche gli alligatori, lasciando libero il passaggio ai narcotrafficanti e ai guerriglieri vicini.

Quindi passeggiare nell'esotico, filmandolo da un autobus con i finestrini abbassati, ma non senza prima aver guardato un *video* che spiega cosa vedere, può essere ancora più fastidioso che guardare un buon documentario del *National Geographic* gratuitamente alla TV casa. E se si sceglie, al contrario, un tour nella Vecchia Europa, si ha piuttosto la sensazione – non troppo inverosimile – che gli abitanti delle venerande città ci guardino con ironico disprezzo: i vecchi seminaristi che facevano la fila lungo le città a testa bassa sono oggi sfollate dal branco di persone che seguono una guida che sventola un ombrello o un cartello.

Non sono queste le emozioni forti, non c'è l'affascinante aroma di pericolo che ha spinto il *Mepolitano* ad abbandonare le sue scatole computerizzate e i suoi centri laminati! Né sarà così avventato – per non dire insensato – da mettersi in viaggio da solo, senza "l'ombrello" di un'Agenzia di Viaggi. È possibile – ma sempre meno certo, vista l'aggressività dell'Impero – che, in una certa misura, esso possa ancora proteggere l'americano: *I am an American citizen!* Ma non credo che un uomo di Valladolid (o anche di Terrassa!) troverebbe la stessa comprensione in un *suk* di Orano o sull'isola di Mindanao, per esempio.

Cosa fare allora? *Mépolis* ha la soluzione: fa emergere una nuova città al suo interno, tutta calcolata in anticipo, come se per una volta quella dell'Architetto dell'Universo fosse vera. È la fantastica *Sim-City*.

Prima c'era *Sin-City*: la città del peccato. I sogni proibiti del cittadino onesto si sono realizzati (e continuano a realizzarsi, in modo un po' vergognoso) nelle periferie delle città, o nelle loro "Chinatown". Da qui la grande idea: perché non costruire una città, tutta dedicata al gioco d'azzardo, all'alcol, alla droga e alla prostituzione? Un segmento di città, come un frammento di autostrada: la *striscia*, che si era fermata, si era radicata e si era ramificata, creando attorno a sé delle oasi? Caino, l'assassino, aveva peccato contro gli uomini – anzi, contro una possibile stirpe gentile, che non è mai esistita – e contro Dio costruendo la prima città *fuori dal paradiso*, cioè: nel deserto. Quando sarà giunta la pienezza dei tempi (grazie alla congiunzione dell'elettricità e dell'automobile), perché non finire il gioco e costruire un *paradiso artificiale* nel deserto stesso? Questo è il sogno mafioso e morboso di Las Vegas: una città in cui si vive – solo temporaneamente, e con grande agitazione – per *giocare*, al di fuori del lavoro, delle ordinanze familiari e statali (o almeno così sembra).

Solo che *Sin-City* avrebbe presto un pericoloso rivale, erede delle feste di quartiere e poi dei *Luna Park*: i parchi divertimento di Metropolis (in testa, la delirante e meravigliosa Coney Island: forse la prima città da sogno della storia, fantastica concrezione dei set di Hollywood, sulla *West Coast*). La rete metropolitana conduceva a loro: ai margini della città, nella città stessa, come Montjuich. E tutta la famiglia poteva godersi lo spettacolo. Mancava solo l'esempio della riqualificazione, da un lato, e della diffusione della rete ferroviaria in treni pendolari (le S-Bahn tedesche) dall'altro, affinché, all'interno delle urbanizzazioni di confine, potesse sorgere *Sim-City*: la città simulacro, il parco tematico. Un insieme di temi che ruotano tutti attorno a un'unica idea: il *rimodellamento*, non solo del centro storico di una città, ma del *mondo intero*... così come è stato depositato attraverso narrazioni, racconti, opere teatrali, film, videogiochi, CD, ecc.

Finalmente, l'abitante di *Mépolis* potrà avere tutto un mondo a portata di mano. E un mondo ben fatto, a misura dei sogni della sua infanzia (è vero che con questo si è estinta la precedente componente peccaminosa e si è esaltata l'infantilismo; ma questo fa parte del carattere solidale e felice dei *popoli globali*, consumatori di popcorn e Coca Cola). Nessuna sorpresa, se non quelle sapientemente preparate, come il piccolo e piacevole "veleno" che inietta l'"ultimo uomo" nietzscheano. Qui si realizza finalmente il sogno kantiano della pace perpetua e allo stesso tempo il sogno schilleriano della *storia completa*, intesa come un gigantesco panorama di tutti i popoli e di tutte le culture (almeno quelle che l'utente conosce... per averle viste sullo schermo). Con un piccolo prezzo ci si può sentire davvero *cosmopoliti*, viaggiare nel tempo e nello spazio, essere spettatori e non solo: protagonisti di mille storie sorprendenti. Infine, ecco un mondo pulito dalla sporcizia: un *mondo* ridondante e confortante come una doccia con un gel di limoni selvatici (o di pirati, è uguale!) dei Caraibi.

Nello spazio chiuso, quasi come un chiostro materno, del Parco, tutto è nel migliore ordine. Qui, come chiedeva Kant, l'arte è tornata ad essere natura; e, come profetizzato anche nel *Parsifal*, il tempo è diventato spazio. Spazio pieno, carnoso, secondo i punti cardinali dell'universo mitico del consumatore di sogni in scatola pronti all'uso. Semmai l'unica cosa da smuovere è il cuore vecchio e stanco del "viaggiatore", e non il prodotto: quella perfetta rovina plastica, di brillante banalità. Il Parco Tematico è l'unico luogo in cui i mandati della Dichiarazione dei Diritti Umani vengono adempiuti senza dubbio: una volta pagato l'ingresso, non vi è distinzione di sesso, età, lingua, credo o cultura. Tutti possono godersi questo *Brave New World*.

Ma solo una volta. Più terrificante che nella terribile premonizione del nano di Zarathustra, nel Parco c'è sempre il pericolo *dell'eterno ripetizione della stessa cosa*. Presto lo stanco *Mepolitano* potrà dire, andando oltre Mallarmé, che la sua carne è debole (che fa fatica a viaggiare) e che ha già visto tutti i Parchi (tra l'altro molto simili tra loro: la differenza è piuttosto nella dimensione). *Déjà vu*: questo è il pericolo della nostra epoca. Lo stesso nel lavoro, in famiglia, in televisione, in viaggio e perfino nei Parchi tematici. Di qui la frenesia che prende i loro amministratori, che preparano costantemente nuove attrazioni, tanto più "dinamiche" e "spettacolari" quanto più riscaldano la vecchia minestra delle "avventure" già lette, telecontemplate e "vissute".

Il nuovo è una variazione del vecchio: a Las Vegas, Luxor stringe la mano ai centurioni del *Caesar's Palace* e Bellagio strizza l'occhio alla vecchia Venezia, mentre in Lapponia si può visitare l'autentica "Casa di Babbo Natale". Come in un circolo di streghe stanche e un po' stupide, ognuno canta la propria canzone, anche se nessuno la capisce. Quando tutto è a portata di mano, niente è importante, tutto è uguale, allora è impossibile darci una mano darci una mano a vicenda, gli uni agli altri.

Quando tutti gli spettacoli sono preparati in esclusiva per te, allora sei un uomo qualunque, uno dei tanti: uno che aspetta pazientemente in fila (animata dai terminali televisivi in un circuito chiuso come quello del Parco tematico) per entrare – diciamo – in una cabina della ruota panoramica, senza tempo per fermarsi a contemplare o riflettere,

e in fine per lasciare il posto – timoroso – a qualcun altro. Come nella ruota della vita, la cabina si ferma all'improvviso e diventa un carro funebre.

Quando tutto è disponibile, allora, solo allora si avverte la terribile attrazione del *difficile da raggiungere* e dell'*indisponibile*: di ciò che si insinua sordamente sotto tanta rovina. Forse si manifesta, e soprattutto, in un leggero ma inquietante soffio al cuore, in un piccolo gemito nella gola che nessun schiarimento di voce può tacere, nella goffaggine delle mani o negli occhi che lacrimano al momento sbagliato macchiando tutto. Si manifesta anche – ma sappiamo già che *brilla per la sua assenza* – nell'altra storia, quella irriciclabile e indicibile: quella degli uomini, delle generazioni e degli imperi che vissero, soffrirono e morirono senza sapere bene di cosa trattasse tutta quella fantasmagoria (lo sai tu, lettore?). O nell'altra natura, quella che attende, paziente e cupa, sotto la pelle lucida delle cose. In tutte queste latenze si annida “quello” che può essere detto solo con una parola in cui si accumulano stranezza, indisponibilità, opacità: la parola “terra”.

È possibile scappare? Bene, c'è ancora un'altra possibilità: la fuga in avanti più estrema. *Don't worry! Be happy!* Non preoccupatevi! Siate felici! La soluzione è possibile (o meglio, a portata di mano). Ed è così perfettamente circolare che è difficile intravedere un passo ulteriore. Perché non costruire *ad libitum*, come un *petit dieu*, la città, insieme al paesaggio circostante e anche ai cittadini? Perché non essere, in effetti, come Dio? È facile. Esiste già. Basterà costruire l'ultima, la vera e genuina *Sim-City* all'interno di *Bit-City*, utilizzando come “modello” di ispirazione la *Old City*. Adesso *Sim-City* non è più la città della simulazione, ma la simulazione della città. Facciamo “clic”, in effetti, per recarci all'indirizzo: <https://www.ea.com/es-es/games/simcity>, *et voilà!* Il primo Dio, il Model Maker (vale a dire: Maxis, Inc.; una divisione di Electronic Arts), racconta ai demiurghi – ognuno di noi consumatori informatici – come, per una piccola cifra, possono interpretare i demiurghi in diverse versioni (visto che qui esistono, ma questo è un pericolo analogo a quello della noia di fronte a qualcosa di “già ben visto”). In tutti si può costruire un universo urbano virtuale, molto più interessante del cosmo creato da Dio. In realtà, in questo tutto è già calcolato in anticipo (presumibilmente anche gli “errori” fisici e le “cattiverie” umane), perché Dio è onnisciente. Quindi il vostro giocattolo non dovrebbe interessarvi troppo – almeno se giudichiamo il Creatore a nostra immagine e somiglianza – perché lui sa già, non solo come funziona, ma anche quali saranno le sue disfunzioni e perfino le “rotture” di alcune delle sue “parti componenti”.

D'altronde il demiurgo creatore di *Sim-City* è finito, e molto simile a quello del *Timeo* platonico: può combinare perfettamente gli elementi a suo piacimento, ma non è capace (nessuno lo è) di prevedere le conseguenze delle sue azioni. Modificare gli elementi in gioco (ad esempio, deviare la lava da un vulcano in modo che non colpisca la città) ha conseguenze che si manifesteranno solo più tardi, quando sarà troppo tardi. Qui non c'è *circolarità*, ma *reticolarità*. Non controllo, ma deriva: “A ogni decisione che prenderai, la tua città e i tuoi *Sims* risponderanno da soli, nel bene e nel male”. D'altronde *Sim-City* è comunque molto più sicura e affidabile della città costruita dagli uomini. Qui la pianificazione è completa (anche se le sue conseguenze non lo sono). Anche gli abitanti (i *Sims*: nome che ricorda “I Simpson”) vengono scelti, impiantati o eliminati a piacimento

del giocatore. Non invano questa creazione virtuale di spazi abitativi si chiama god-game (naturalmente, come si potrebbe sospettare, suscettibile di mille spaventi e crisi: catastrofi che vengono vendute separatamente, come accessori, per garantire il carattere progressivo dell'impresa, proprio come accade con le vicissitudini di Barbie).

Ma attenzione: non vivi in quella città. È lei che vive in te e per te: "In SimCity, non costruisci solo la tua città, le dai vita". *Chi può chiedere di più?*, potremmo chiederci, cantando con Gershwin?

Abbiamo finalmente rimosso il marchio di Caino? La nostra città non è più fuori dal Paradiso: è il *Paradiso*. Né naturale né artificiale, ma la sintesi di entrambi: il *Paradiso virtuale*. Puoi costruire megalopoli simili a New York, come in *SimCity 3000* (è stata presto rilasciata una variante, come abbiamo visto arrivare: *SimCity 3000. Unlimited*), o città di qualsiasi dimensione e stile ti venga in mente, come nella versione *SimCity4*. Naturalmente questi eventi – come si è visto anche a venire – sono suggeriti in anticipo, se non imposti, dal *franchising*: nell'ultima versione, 100 edifici ("tra i nuovi complessi urbani dell'Asia e dell'Europa") e 13 *scenari* diversi. Inoltre, è possibile sostituire gli edifici (distruggerli, *wow*) o modificarli in tempo reale, senza uscire dal gioco. Cambiare riposo! Il giocatore è sia il Dio della città che il suo Anziano, come ai tempi arcaici dei Sumeri, con i loro *pateshi* (ricordiamo Gudea e la sua gonna-piano urbano).

Sim City: il simulatore di città definitivo e altro ancora. E altro ancora? Cos'altro? La propaganda, onesta, ce lo rivela subito: *Great Disasters and a bunch of bonus cities and scenarios*. È necessario distruggere, cambiare incessantemente ciò che è dato, per impedire che qualsiasi *Sim[ulacrum]*, per impossibile, si riconosca in quella città, la faccia sua e possa tessere in essa la propria storia. È anche indesiderabile che il giocatore-demiurgo si "incarni" nella sua città. Se lo facesse, si distruggerebbe anche, immobilizzandosi, poiché non ha più "vita" di quella risultante dal 'taglia e incolla', come una gigantesca striscia di pellicola, i cui cambiamenti vertiginosi darebbero l'impressione di movimento, di *vita*. Come un dio più capriccioso che furioso, il demiurgo di *Sim City* si avvicina pericolosamente alla cieca e in modo stupido. *Volontà* schopenhaueriana, artefice di fantasmagorie, di rappresentazioni che si divorano a vicenda.

E mentre il nostro dio virtuale gioca così, chiuso nella sua stanza e consumando le immagini inviate dal Dio primordiale (un gruppo che non per niente si chiama *Maxis*), i cittadini si muovono tra i resti delle città. Apparentemente sottomessi in generale, ribelli in occasioni speciali, distorcono e spiegano le strategie degli amministratori di *Mépolis* e del suo *avatar* trinitario. A volte si ritirano, altre volte mettono in atto *tattiche* insidiose e astute di sopravvivenza e *contaminazione*, a volte addirittura di seduzione perversa.

Sono i figli di Caino, discendenti mortali del primo assassino che rifiutano orgogliosamente di interpretare Dio. Ci sono voluti abbastanza tempo, sudore, lacrime e sangue per essere e vedersi come esseri umani, troppo umani, per perdere tutto ora in miraggi brillanti. Ed eccoli lì, ad organizzare gruppi di resistenza inediti e apparentemente innocui, diventando spesso pericolosi, poco sottomessi: persone inaffidabili. Sono gli abitanti delle rovine, diffidenti nei confronti della plastica e della progettualità, anche se non disdegnano bivaccare nei loro interstizi e addirittura assumere di tanto in tanto sem-

bianze dignitose, per corroderle acidamente, ironicamente dall'interno. Sono gli ultimi cittadini, sparsi per tutta *Mépolis*. Ma stanno imparando a orientarsi nella *Bit City*, a bere qualcosa nella *Old City* e a creare alternative giocose e lucide (spontanee e contando sulle persone) a *Sim City*.

Esiste infatti un modo scaltro per *restare attenti allo schermo* e tuttavia sconfiggerlo, e cioè: imparare da esso, dalle sue storie e rappresentazioni oniriche, dalla sua capacità eccitante e sedativa allo stesso tempo, per scoprirne le giunture, le sue fessure e le sue insidie (letteralmente, il suo *trompe l'œil*), per raccontarlo poi in mille modi, stile vecchia scuola, a tutti quelli come me. Uscire dallo schermo attraverso lo smantellamento dello schermo, per incontrare nuovamente gli uomini-cittadini: gli sfortunati, altezzosi e mortali figli di Caino. E sarebbe pure un grande onore!