

Simulmondo: uno sguardo al passato per comprendere il presente

Matteo Genovesi

Università degli Studi di Udine

Dipartimento di Studi Umanistici e del Patrimonio Culturale

Via Palladio 8, 33100

Telefono (personale): 347 7483351

mattjean@hotmail.it

Keywords

Serialità videoludica, Simulmondo, Telltale Games

ABSTRACT

L'industria videoludica mondiale è attualmente costellata di vari titoli basati su processi di serializzazione dai punti di vista produttivi, distributivi e fruitivi; una società come la californiana Telltale Games, fondata nel 2004, oggi è, tra le altre, una delle più emblematiche nell'odierna standardizzazione di questi fenomeni. Parallelamente, la comunità accademica ha iniziato a chiedersi i motivi soggiacenti a casi del genere, a partire da indagini testuali e culturali (Denson, Jahn-Sudmann 2013; 2014). Ciò nonostante, è lecito sottolineare che Telltale Games non è stata la prima a incentrarsi sulla pubblicazione di videogiochi suddivisi esplicitamente in episodi. Un concreto esempio infatti proviene dal contesto italiano a partire dal 1988, quando a Bologna nasce ufficialmente Simulmondo, una società che, di lì fino al 1999, diventerà protagonista di svariate produzioni videoludiche incentrate sui più disparati sport e sull'adattamento di alcuni fumetti entrati nell'immaginario collettivo, come quelli di proprietà delle milanesi Sergio Bonelli Editore o Astorina, basate su una "libera" ispirazione delle gesta cartacee di iconici personaggi come Tex Willer o Diabolik. La chiave dell'iniziale affermazione nazionale e internazionale di Simulmondo risiede nella pubblicazione di videogiochi suddivisi in brevi puntate, vendute su dei floppy disk a cadenza bisettimanale o mensile nelle edicole, in concomitanza con l'uscita dei fumetti, con i quali instaurano modelli di relazionalità debole-letteraria (Pellitteri, Salvador 2014) per concentrarsi maggiormente sul versante ludonarrativo, basato su ambienti in 2D con vari avversari da affrontare ed enigmi ambientali da risolvere, oltre a delle scelte dialogiche da compiere durante i filmati d'intermezzo. Il mio intervento si focalizzerà prevalentemente sulle due produzioni seriali originali di Simulmondo, ovvero *Simulman* (1993-1994) e *Time Runners* (1993-1995), suddivisi rispettivamente in 11 e 30 puntate: questi due prodotti, seguendo l'iter serializzato tipico della compagnia italiana, manifestano un curioso dialogismo intertestuale che sembrerebbe evidenziare la creazione di un universo di

Transactions of the Digital Games Research Association Conference
DiGRA Italia: Made in Italy – Atti della Conferenza

© The text of this work is licensed under a Creative Commons Attribution --- NonCommercial --- NonDerivative 2.5 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

IMAGES: All images appearing in this work are property of the respective copyright owners, and are not released into the Creative Commons. The respective owners reserve all rights.

finzione inglobante alle produzioni originali di Simulmondo, visto che nella puntata numero 10 di *Time Runners* avviene un incontro tra i due protagonisti dei sopra citati videogiochi. Il condizionale resta d'obbligo considerato che la chiusura della casa nel 1999 non permette di inquadrare con più elementi empirici questa inglobante costruzione narrativa. Infatti, come evidenziato da un recente articolo (Fassone, 2016), il forsennato e continuativo ritmo lavorativo a cui l'appuntamento in edicola impegna i membri della compagnia diventa uno degli eventi scatenanti della sua chiusura, arrivando a sottolineare indirettamente la possibile presenza di un modello di pubblicazione libero, ovvero quello senza eccessivi vincoli temporali su cui si basa, oggi, l'operato della già menzionata Telltale Games, secondo cui ogni nuovo frammento viene rilasciato soltanto quando è pronto. La nostrana Simulmondo negli anni Novanta quindi rappresenta, oltre a una interessante manifestazione nazionale delle potenzialità intermediali sussistenti tra videogiochi e fumetti, un caso anticipatore ed esemplare per meglio comprendere l'attuale scenario della serialità videoludica, non più ancorata a modelli di pubblicazione ad appuntamento fisso.

BIBLIOGRAFIA

- Denson, S., Jahn-Sudmann, A. "Digital Seriality: on the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games." In *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, pp. 1-32. Vol. 7, No. 1 (2013).
- Denson, S., Jahn-Sudmann, A., guest editors. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, Vol. 8, No. 1 (2014), Special issue: Digital Seriality.
- Fassone, R. "Italia '90: la Simulmondo e I fumetti." *PRISMO*. 06/09/2016, <http://www.prismomag.com/simulmondo-fumetti-videogiochi/> (ultima visita: 06/10/2017).
- Pellitteri, M., Salvador, M. *Conoscere i videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, pp. 198-215. Latina: Tunuè, 2014.
- Simulmondo. *Time Runners* [PC], Italia 1993-1995. Giocato a partire da giugno, 2017.
- Simulmondo. *Simulman* [PC], Italia 1993-1994. Giocato a partire da giugno, 2017.