

Pluriverse

Tiziano Scarpa

Oggi è il grande giorno. Il sogno si avvera. Stiamo per inaugurare la versione beta di Pluriverse.

Abbiamo lavorato al middleware per tre anni. Abbiamo costruito i raccordi fra ottocentesedici videogiochi diversi. Reso compatibili sette codici di programmazione. E abbiamo gettato le basi per aggiungere tutti gli ambienti videoludici che verranno programmati in futuro. Perché questo è solo l'inizio.

Fino a oggi il mondo dei videogiochi era fatto da centinaia di mondi separati, che non comunicavano fra loro. Ora è possibile transitare da un gioco all'altro, come se ci si mettesse in viaggio attraversando popoli e mari, sistemi solari, galassie.

Tutto è middleware. Tutto è mediazione fra due software apparentemente non comunicanti. Il ponte fra due rive, è middleware. La traduzione di un haiku in lingua yoruba, è middleware. Il naso che cattura particelle di secrezione sessuale di un fiore fluttuanti nell'aria e le transcodifica in profumo, è middleware. L'aria che unisce il fiore al naso, è middleware. Il fascio di nervi che unisce il naso al cervello, è middleware. Il liquido amniotico è middleware. Il cordone ombelicale è middleware. Le parole sono middleware.

Da oggi, con la password che daremo tra poco, è possibile entrare in Pluriverse e giocare a qualsiasi cosa.

La Rete finalmente si realizza. I server di tutto il pianeta collaborano, sono connessi in un unico grande sistema. I satelliti, le onde magnetiche, le memorie virtuali si fondono per dare spazio e potenza di elaborazione in tempo reale a un universo enorme, un pluriverso multiforme.

La cerimonia l'abbiamo voluta semplice e sobria. Quasi ironica, nella sua solennità epocale. Ci siamo riuniti nello scantinato dove Nolan Bushnell programmò la prima versione di Pong.

Abbiamo installato una videocamera a bassa definizione che invia le immagini dei nostri volti a tutto il mondo. Sorridiamo come umili portinai che stanno per spalancare una nuova soglia al genere umano. Gireremo la chiave e ci faremo da parte. Daremo la password al primo milione di appassionati che fra pochi minuti inizieranno a collaudare la versione beta di Pluriverse. Tutto qui.

Ci presentiamo. Ci salutiamo. Siamo invecchiati. Facciamo un po' di fatica a riconoscerci vicendevolmente. Alcuni si sono appesantiti. I capelli sono diventati grigi. Bruce Shelley invece è dimagrito, e deve essersi fatto un'operazione al cristallino, con il laser: incredibile, sembra quasi elegante, senza i suoi legendari occhiali da nerd. Stringo la mano a Sigeru Myamoto, Howard Scott Warshaw, Kojima Hideo, Hironobu Sakaguchi, Will Wright, Peter Molineux, Sam Houser, Sid Meier, Kazunori Yamauchi, John Carmack, John Romero, Richard "Lord British" Garriott, Shinji Mikami, Fumito Ueda, Benoit Sokal e tutti gli altri. Maschi, dal primo all'ultimo. Ci

guardiamo negli occhi, in fondo ai nostri occhi da visionari.
Veggenti del cromosoma XY.

I miei colleghi insistono perché sia io a dare l'annuncio alla webcam.

“Non mi merito questo onore,” sussurro con gli occhi bassi. Sono sincero, non ostento umiltà. In fin dei conti, che cos'ho fatto di importante, io? Ho avuto l'idea di unire e coordinare, di costruire strade e territori intermedi, collegamenti, passaggi. I veri padri sono loro. I fondatori delle città: Doom, Civilization, Flight Simulator, Resident Evil, Space Invaders, Myst, Sim City, Tomb Raider, Zelda, Super Mario Bros, Tetris, Kirby, Age of Empires, SimGolf, Rez, Fifa 2004, Silent Hill, Pro Skater, Grand Theft Auto... Io non ho fatto altro che costruire vie di comunicazione e mezzi di trasporto per collegare i loro mondi. Ma questi uomini hanno dato volume tridimensionale alla fantasia, hanno creato sogni ospitali: accoglienti, nonostante siano sogni maschili. L'umanità accende un computer, si connette alla rete ed entra nelle loro visioni, si muove e agisce dentro la loro immaginazione: scopre, spara, corre, indaga, attraversa, accumula punti, lotta per il bene e per il bonus. Gioca.

“Salve a tutti. Sono Angus Womb,” dico sorridendo davanti alla webcam. Poi scandisco la password. Commento questi istanti con un discorso brevissimo. Mi basta una decina di parole: “Da questo momento il mondo è più grande. Benvenuti”.

* * * * *

Nell'occhio del ciclone

Il mensile videoludico ImaginAction intervista Angus Womb

Sono seduta in un internet café di Tallin. Mi guardo intorno. Ordino da bere. Aspetto. Sorseggio una birra scura, densa e vischiosa come una caraffa di idrocarburi. Incomincio a scaldare i polpastrelli picchiando sulla tastiera del mio portatile, per prepararmi a chiacchierare alfabeticamente con il programmatore che ha rivoluzionato l'universo dei videogiochi.

Come unica condizione, Angus Womb ha chiesto alla redazione di *ImaginAction* che l'intervista sia svolta per iscritto. "Incontriamoci pure dal vivo, ma le risposte devono essere scritte personalmente da me. Voglio avere il controllo su ciò che mi farete dire," ci ha chiesto. A noi di *ImaginAction* è parsa molto significativa questa sua preoccupazione. Mantenere il controllo. In effetti, a Angus Womb le cose negli ultimi tempi sembrano essere scappate di mano.

Dopo qualche minuto, dall'altra parte della sala, seduto a un tavolo distante, riconosco il volto pallido del programmatore più adorato e detestato al mondo. Ecco l'uomo che quattro anni fa è riuscito a convincere i più grandi inventori di videogiochi a fondere i loro prodotti in un unico, immenso universo. Tre anni di lavoro per dare forma alla versione beta, più altri dodici mesi per arrivare a Pluriverse 1.0, in rete dal luglio scorso.

Mi fa un cenno. È proprio lui. Accende il suo palmare per iniziare l'intervista ufficiale. Ci connettiamo. Comuniciamo in diretta sui nostri schermi, a una ventina di metri di distanza.

Gli farò le domande trasmettendogliele dal mio computer. Lui digiterà immediatamente le risposte. È vestito di verde, si confonde con le pareti del locale, dipinte di un verde intenso. Lo ha fatto apposta a mettersi addosso quel colore, per confondersi con lo sfondo?

Mi concentro, scrivo la prima domanda.

imagination: A pochi mesi dalla messa in rete di Pluriverse 1.0, qual è il bilancio di questa esperienza?

angus womb: Direi entusiasmante.

imagination: Non tutti gli appassionati la pensano così. C'è gente che ti odia, ti considera una specie di virus, il più molesto bug mai prodotto nella storia dei videogiochi.

angus womb: Sono moralisti. Puristi senza il senso della realtà.

imagination: Che cos'è la realtà, per l'inventore del più gigantesco degli universi virtuali?

angus womb: Non sono un inventore. Sono soltanto un piccolo demiurgo. Ho messo insieme le invenzioni dei geni veri.

imagination: Non hai risposto alla domanda sulla realtà.

angus womb: La realtà è conflitto.

imagination: Pluriverse è reale perché è conflittuale?

angus womb: È conflittuale perché è reale. È questo che non hanno digerito i conservatori: non gli va giù che i conflitti artificiali, programmati per funzionare soltanto all'interno della logica di un dato gioco, contagino anche altri universi, altri giochi dalle logiche apparentemente diverse.

imagination: Ma gli inventori di giochi, i “geni”, come hanno reagito?

angus womb: Filosoficamente.

imagination: Non si sono arrabbiati?

angus womb: Al contrario. Guarda che i filosofi si arrabbiano tantissimo!

imagination: Raccontaci qualche illustre incazzatura, allora.

angus womb: Non posso fare nomi.

imagination: Delusione!

angus womb: Comunque, non hanno ritirato i loro giochi da Pluriverse, e già questo vuol dire molto. Significa che, al di là degli umori e delle arrabbiate estemporanee, nella sostanza anche loro sono d'accordo con l'operazione Pluriverse. Non la rinnegano.

imagination: Tranne in un caso. Land of Terror è sparito da Pluriverse.

angus womb: Non direi “sparito”. È stato semplicemente chiuso.

imagination: Fa impressione, com'è adesso. Land of Terror è diventato un deserto spettrale, flagellato da tempeste

di pixel e raffiche di stringhe di html. Rimangono soltanto le sagome degli edifici, qua e là qualche rendering incompiuto, rovine elettroniche, che fanno pensare a upload non completati...

angus womb: Chi se lo sarebbe aspettato che i suoi mostri fossero delle mammolette? In Pluriverse, le zone di Land of Terror confinavano con quelle del piccolo Kirby: un ragazzino innocuo, con intenzioni assolutamente amichevoli. Eppure, quando hanno visto la sua faccetta infantile, rosacea e tonda, i vampiri polipoidi di Land of Terror sono fuggiti ululando, in preda al panico.

imagination: E l'ideatore di Land of Terror, Jukka Muttala, se l'è presa.

angus womb: Non più di tanto.

imagination: Sii sincero. È stato un colpo durissimo, per lui! Mi dicono che ha abbandonato il mondo dei videogiochi. Ora scrive fiabe per bambini.

angus womb: È un mercato in espansione, quello della letteratura per l'infanzia...

imagination: Sei sarcastico.

angus womb: Sono obiettivo.

imagination: La fuga dei vampiri polipoidi da Land of Terror ha originato una reazione a catena. Invasioni, battaglie un po' dappertutto.

angus womb: Non so se la tua ricostruzione storica è esatta. Ci sono stati vari focolai di instabilità in molti punti di

Pluriverse, lontani uno dall'altro, che si sono sprigionati autonomamente.

imagination: Li avevate preventivati?

angus womb: Assolutamente no.

imagination: Quindi dipendono dal carattere di ciascun videogioco, più o meno aggressivo e colonialista rispetto ad altri videogiochi confinanti?

angus womb: No, no! Dipendono dalle singole volontà dei giocatori, che possono prendere un rudimentale Pacman e farlo diventare un conquistador invincibile.

imagination: Per forza! Pacman è l'essere più vorace che sia mai stato concepito.

angus womb: In effetti, il mio esempio non era ben trovato. Ma ho notizie di un personaggio di SSX3, un tizio con l'hobby dello snowboard... Be', questo spilungone cannarolo (si chiama Viggo, se ricordo bene), si è messo in viaggio facendo surf sull'oceano, ha attraversato qualcosa come trentamila chilometri di onde altissime. E, sempre con la sua tavola da snowboard, ha dissodato e arato un intero continente vergine, una specie di Atlantide grande come Africa e Sudamerica messe insieme. Viggo è diventato un latifondista dai possedimenti enormi: attualmente è presidente di una sterminata nazione, Viggodom, dove la marijuana è legale, e l'attività principale degli abitanti sono i bagni turchi, il libero accesso alle sequenze porno criptate di Grand Theft Auto, e il consumo di gelati al pistacchio.

imagination: Dicono che Viggodom sia un ricettacolo di calciatori debosciati, che si ubriacano e si drogano. Fifa Millennium e gli altri videogiochi di football si sono ridotti a un torneo di brocchi, dopo che tutti i campioni si sono trasferiti a Viggodom.

angus womb: Non lo considero un gran danno. Di sport ce n'è tanti.

imagination: Ma in generale le cose non sono andate così lisce. Ci sono state migrazioni di popoli. Guerre, devastazioni, cataclismi, soprusi. Per citare soltanto un caso: i piloti di Crash Bandicoot hanno stuprato i sudditi di Zelda. La popolazione di Hyrule è completamente cambiata, sono nate generazioni di ibridi abnormi...

angus womb: Come era prevedibile, i videogiocatori più scaltri sono riusciti a trovare dei varchi per trasferire personaggi e intere orde di creature da un videogioco a un altro.

imagination: Non è bello però essere travolto da un bolide di RallyRacer mentre stai attraversando una moschea di Prince of Persia.

angus womb: Aggiunge fascino e imprevedibilità al gioco.

imagination: Secondo qualcuno, invece, aggiunge semplicemente caos, assurdità, anacronismi, rotture della continuity, scompensi, incoerenze.

angus womb: Insomma, aggiunge realtà.

imagination: Era quello che vi auguravate programmando Pluriverse?

angus womb: Noi abbiamo programmato semplicemente i raccordi, i territori connettivi tra videogiochi già esistenti. Dunque...

imagination: Dunque auspicavate questi stravolgimenti epocali!

angus womb: Eravamo pronti a correre il rischio.

imagination: Un rischio pagato dalle popolazioni più indifese.

angus womb: Non sempre, non sempre.

imagination: La borghesissima Sim City è diventata un postaccio, raziato da zombie in crisi di astinenza, puttane corrose da lebbra e sifilide, delinquenti spietati. Peggio di Vice City, San Andreas e Silent Hill messe insieme...

angus womb: Ma gli abitanti di Sim City non sono rimasti a guardare.

imagination: I pochissimi sopravvissuti, vuoi dire.

angus womb: Come gli antichi Padri Pellegrini, hanno cercato spazio altrove, hanno fondato una nuova civiltà, un misto interessantissimo di antica tecnologia e *know-how* postindustriale...

imagination: Sì, ma così hanno sconvolto completamente i parametri di Age of Empires! Una colonia di borghesi californiani, famelici, alfabetizzati e straccioni, che si impadronisce di Corsica, Sardegna, Sicilia, Creta e Cipro, in mezzo a Assiri, Ittiti, Fenici, Minoici, Sumeri, e ricolonizza l'area del Mediterraneo e della Mesopotamia,

americanizzando la culla dell'Europa prima ancora dei Greci e dei Romani...

angus womb: Lo trovo molto divertente.

imagination: Tu forse sì. Ma non altrettanto chi ha deciso di reagire bombardando Age of Empires e Civilization con i cubi e i parallelepipedi del Tetris.

angus womb: Qualche lugubre militarista che scorrazza per il mondo purtroppo c'è sempre.

imagination: Come ci sono riusciti?

angus womb: Utilizzando le flotte di velivoli di Flight Simulator. Hanno caricato a bordo gli enormi armadi colorati del Tetris, poliedri grandi come palazzi, e li hanno sganciati in giro, come nel Tetris originale. Spiritosi, non ti pare?

imagination: Praticamente hai aperto la strada all'anarchia, alla guerra di tutti contro tutti.

angus womb: Non è proprio così. Ci sono stati mondi che si sono evoluti in modi inaspettati, interessantissimi.

imagination: Oh be', per esempio la dittatura di Super Mario.

angus womb: Aspetta. Piano con le parole. Non la definirei una dittatura.

imagination: Ma un governo sanguinario, sì.

angus womb: Non dimenticare che Super Mario Bros è stato vittima di un violentissimo attacco da parte di mercenari sfaccendati. La feccia videoludica si è accanita su di lui, gli sparattutto più tosti, i picchiaduro meglio addestrati. Jack-5 e

Craig Marduk da Tekken, Liquid Snake da Metal Gear Solid, Morpheus Duvall da Resident Evil... Persino le cavallette meccaniche di Space Invaders, gli hanno mandato contro!

imagination: Questo non giustifica la politica di pulizia etnica che Super Mario ha attuato dentro e fuori dei suoi confini.

angus womb: Sono d'accordo. Non la giustifica. Ma si trattava di vita o di morte. Soccombere, oppure istituire milizie private, dirigere l'economia con metodi mafiosi, impadronirsi dei mezzi di comunicazione e di tutto il sistema di trasporti, nazionalizzando le fabbriche di quelle automobiline caricaturali, seminando il terrore con buffe bombette multicolori, allestendo uno stato di polizia dopo un cruento colpo di stato.

imagination: È spaventosa l'efficienza con cui il simpatico Super Mario è riuscito a instaurare una società totalitaria!

angus womb: Non dire così. Dimentichi che si tratta di scelte fatte da videogiocatori in carne e ossa, non dal personaggio in sé. Controprova: il fratello di Mario, Luigi, si è comportato in maniera opposta. Se ne è andato. È sbarcato in un'isola dell'arcipelago di Myst, un paradiso disabitato, dove ha messo in piedi una società perfettamente democratica.

imagination: Vive insieme a Lara Croft.

angus womb: Hanno sette figli e trentuno nipoti.

imagination: Lei è sempre una donna affascinante, anche con le trecce bianche e le gonne lunghe.

angus womb: È ancora una bella donna. Mi piacerebbe averla conosciuta.

imagination: Non l'hai mai incontrata?

angus womb: Io vivo solo.

imagination: Dove?

angus womb: In una piega irraggiungibile di Pluriverse. Una sacca metainsulare. In completa solitudine.

imagination: Questa è una notizia. Non hai paura che ti stanino?

angus womb: E perché mai? Chi vuoi che venga a cercarmi...

imagination: I giocatori inferociti da quel che hai combinato. Hai imbastardito tutto l'universo dei videogiochi! Li hai fatti collassare uno dentro l'altro.

angus womb: Non mi prenderete mai.

imagination: Hai creato il caos per vivere nella calma. Te ne stai tranquillo nell'occhio del ciclone, mentre intorno a te infuria la tempesta.

angus womb: Ho programmato la mia disperata felicità. La mia serena scontentezza eterna.

imagination: E che cosa fai tutto il tempo?

angus womb: Contemplo lo scorrere del tempo, il succedersi di giorno e notte. Ascolto gli uccellini all'alba, i grilli notturni. Guardo la campagna. Le finestre illuminate, nell'oscurità. Un'auto che attraversa il paese.

imagination: Allora non sei solo!

angus womb: Sono luci, soltanto luci. Lo sfondo, il paesaggio: nient'altro che uno schermo. Luci.

imagination: Ma tu, tu...

angus womb: Non mi scoverete mai.

Il collegamento si interrompe. Mi accorgo che sto sudando. Alzo gli occhi dallo schermo, getto uno sguardo all'altro angolo del locale. Angus Womb non c'è più. È sparito. Il tavolino sgombro, la sedia vuota. La parete di un colore profondo, violentemente verde.

Pluriverse è un racconto ispirato all'opera di Mauro Ceolin (www.rgbproject.com).

È stato pubblicato nella monografia dedicata all'artista edita da Johan & Levi nel 2006.