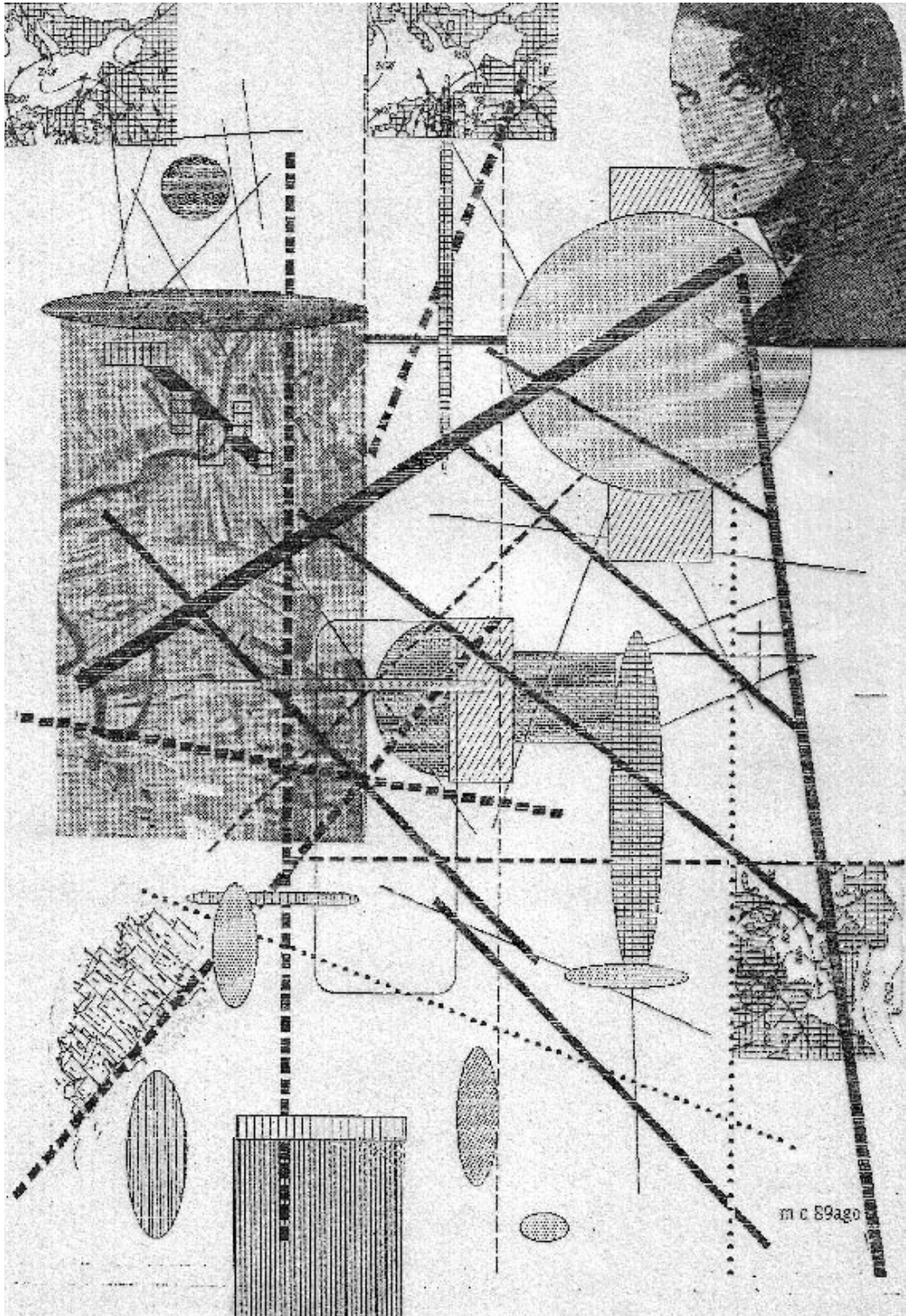


# Pluriverse/Pluriverse

di/by Tiziano Scarpa



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

Abbiamo lavorato al middleware per tre anni. Abbiamo costruito i raccordi fra ottocentosedici 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 elabora-

Today is the great day. The dream is coming true. We are about to launch the beta version of Pluriverse.

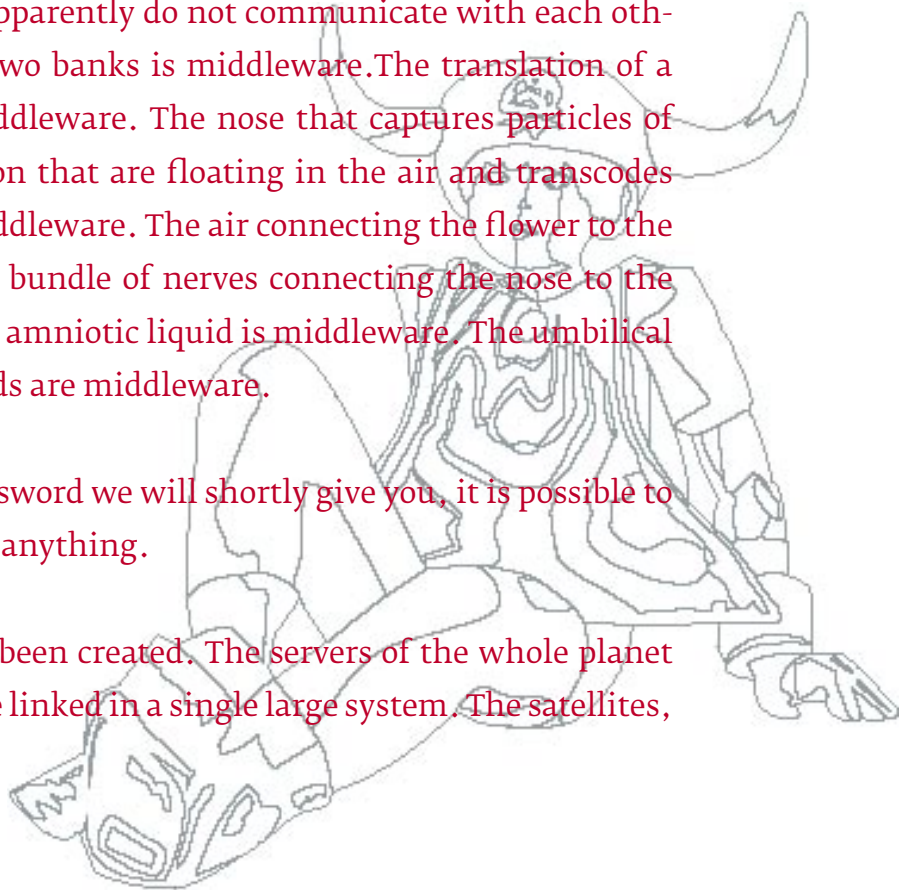
We have worked on the middleware for three years. We have constructed links between eight hundred and sixteen different videogames. We have made seven programme codes compatible with each other. And we have laid the foundations for adding all the videogame environments that will be planned in future. Because this is just the beginning.

Until today, the world of videogames was made up of hundreds of separate worlds that did not communicate with each other. Now it is possible to pass from one game to another, like setting off on a journey between different peoples, seas, solar systems and galaxies.

Everything is middleware. Everything is a mediation between two software programmes that apparently do not communicate with each other. The bridge between two banks is middleware. The translation of a haiku into Yoruba is middleware. The nose that captures particles of a flower's sexual secretion that are floating in the air and transcodes them into perfume is middleware. The air connecting the flower to the nose is middleware. The bundle of nerves connecting the nose to the brain is middleware. The amniotic liquid is middleware. The umbilical cord is middleware. Words are middleware.

From today, with the password we will shortly give you, it is possible to enter Pluriverse and play anything.

The Network has finally been created. The servers of the whole planet are collaborating, and are linked in a single large system. The satellites,



zione 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 leggendari occhiali da nerd. Stringo la mano a Sigeru Myamoto, Howard Scott Warshaw, Kojima Hideo, Hiro-nobu 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 territo-

magnetic waves, and virtual memories are merging to give space and processing power in real time to an enormous universe, a multiform pluriverse.

We decided on a simple and sober ceremony – almost ironic in its epoch-making solemnity. We met together in the basement where Nolan Bushnell programmed the first version of Pong.

We set up a low-definition video camera to send images of our faces to the whole world. We are smiling, like humble doormen about to throw open a new door to the human race. We turn the key in the lock and stand aside. We give the password to the first million fans who will soon begin to test the beta version of Pluriverse. And that's it.

We introduce ourselves. We greet each other. We have grown older. We have some difficulty in recognising each other. Some have put on weight. Our hair has gone grey. Bruce Shelley has grown thinner, and must have had a laser operation on the crystalline lens: incredibly, he looks almost elegant without his legendary nerd's glasses. I shake hands with 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 and all the others. All of them men. We look each other in the eyes, gazing into the eyes of visionaries. XY chromosome clairvoyants.

My colleagues insist that I make the announcement on the webcam. «I don't deserve this honour» I whisper with eyes cast down. I'm sincere, it's not false modesty. At the end of the day, what have I done of impor-

ri 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 Tallinn. 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 *Ima-*

tance? It was my idea to unite and coordinate, to build intermediary streets and territories, links, passages. They are the real fathers. The founders of cities: 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... I only built the communication links and means of transport to connect their worlds. But these men gave three dimensional shape to the fantasy and created friendly dreams: welcoming, even though they are masculine dreams. Humanity switches on a computer, connects to the Net and enters into their visions, moves and acts within their imagination: it discovers, shoots, runs, investigates, crosses, accumulates points, plays for good and for bonuses. It plays.

«Hello everyone. I'm Angus Womb» I say, smiling at the webcam. Then I say the password. I make a brief comment on these moments. A few words are sufficient: «From this moment on the world is a bigger place. Welcome».

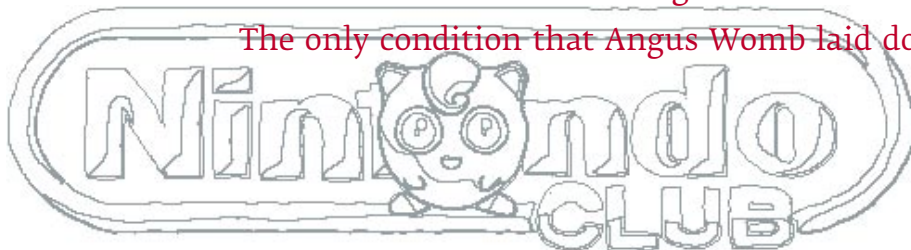
\* \* \*

### **In the eye of the cyclone**

Videogame magazine *ImaginAction* interviews Angus Womb

I'm sitting in an internet café in Tallinn. I look around. I order a drink. I wait. I sip my beer, dark, dense and viscous like a carafe of hydrocarbon. I begin to warm up my fingertips, hitting the keys on my laptop getting ready to chat in writing with the programmer who has revolutionised the universe of videogames.

The only condition that Angus Womb laid down for the editors of *Im-*



*ginAction* 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. Comunichiamo 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



*aginAction* was that the interview should be conducted in writing. «We can still meet “live”, but the answers have to be written by me personally. I want to have control over what you have me say» he demanded. This concern of his seemed very significant to us at *ImaginAction*. Keeping control. In fact, things seem to have got out of control for Angus Womb recently.

After a few minutes, on the other side of the room sitting at a far table, I recognise the pale face of the most adored and detested programmer in the world. Here is the man who, four years ago, managed to convince the greatest inventors of videogames to merge their products into one single, immense universe. Three years of work to give shape to the beta version, then another twelve months to get to *Pluriverse 1.0*, online since last July.

He gives me a nod. It is him. He switches on his palm top to begin the official interview. We connect. We communicate directly on our screens, twenty metres away from each other.

I ask him questions, sending them to him from my computer. He immediately types the answers. He is dressed in green, and blends in with the walls of the café which are painted a deep green. Did he dress in that colour on purpose to blend into the background?

Concentrating, I write the first question.

IMAGINATION: It’s now just a few months since *Pluriverse 1.0* went on line. What’s the verdict on this experience?

ANGUS WOMB: I’d say it’s exciting.

IMAGINATION: Not all the fans would agree with you. There are people who hate you, who consider you a kind of virus, the most unpleasant bug ever produced in the history of videogames.

ANGUS WOMB: They’re moralists. Purists, without any sense of reality.

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...

IMAGINATION: What is reality for the inventor of the most gigantic virtual universe of all?

ANGUS WOMB: I'm not an inventor. I'm only a little demiurge. I simply put together the inventions of the real geniuses.

IMAGINATION: You haven't answered the question about reality.

ANGUS WOMB: Reality is conflict.

IMAGINATION: Pluriverse is real because it's conflictual?

ANGUS WOMB: It is conflictual because it's real. That's what the conservatives haven't taken on board: they can't face the fact that artificial conflicts, programmed to function only within the logic of a particular game, also infect other universes, other games with a seemingly different logic.

IMAGINATION: But the inventors of the games, the "geniuses", how have they reacted?

ANGUS WOMB: Philosophically.

IMAGINATION: So they didn't get angry?

ANGUS WOMB: On the contrary. Philosophers get very angry, you know!

IMAGINATION: Tell us about someone famous getting pissed off, then.

ANGUS WOMB: I can't name names.

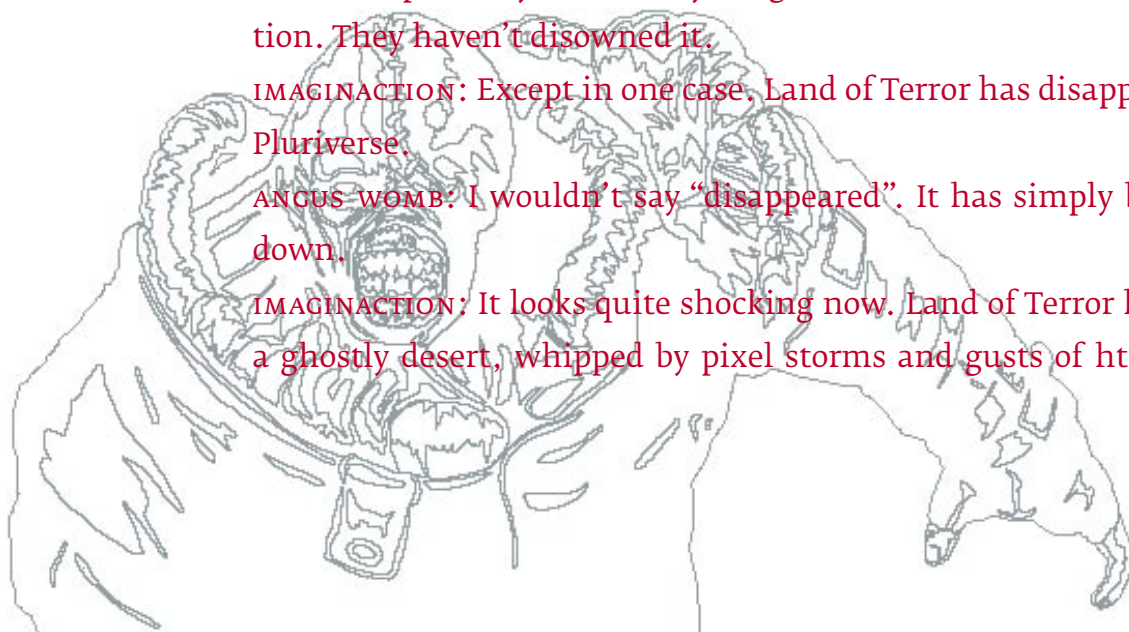
IMAGINATION: That's a disappointment!

ANGUS WOMB: But they didn't withdraw their games from Pluriverse, and that says a lot. It means that apart from the moods and sudden fits of temper, they're basically in agreement with the Pluriverse operation. They haven't disowned it.

IMAGINATION: Except in one case, Land of Terror has disappeared from Pluriverse.

ANGUS WOMB: I wouldn't say "disappeared". It has simply been closed down.

IMAGINATION: It looks quite shocking now. Land of Terror has become a ghostly desert, whipped by pixel storms and gusts of html strings.



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 faccietta 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.

Only the silhouettes of the buildings remain, or here and there some unfinished rendering, electronic ruins, that bring to mind an incomplete upload...

ANGUS WOMB: Who would have thought its monsters were so timid? In Pluriverse, the Land of Terror areas border on little Kirby's: he's just a harmless little boy, with completely friendly intentions. But when they saw his baby face, all pink and round, the polypoidal vampires of the Land of Terror fled howling, in a real panic.

IMAGINATION: And the creator of Land of Terror, Jukko Muttala, got angry.

ANGUS WOMB: Not that angry.

IMAGINATION: Be honest. It was a real blow for him! I hear he's abandoned the world of videogames altogether. Now he writes fairy tales for children.

ANGUS WOMB: It's a growing market – children's literature...

IMAGINATION: You're being sarcastic.

ANGUS WOMB: I'm being objective.

IMAGINATION: The flight of the polypoidal vampires from the Land of Terror started a chain reaction. Invasions and battles everywhere.

ANGUS WOMB: I'm not sure that your version of what happened is quite right. There were various hotbeds of instability in many different points in Pluriverse, far away from each other, which flared up independently.

IMAGINATION: Had you foreseen something like that?

ANGUS WOMB: Absolutely not.

IMAGINATION: So it depends on the nature of each videogame, whether it's more or less aggressive and colonialist compared to other videogames bordering on it?

ANGUS WOMB: No, no! It depends on the individual wills of the players, who can take a rudimentary Pac-man and make him an invincible conqueror.

IMAGINATION: Of course! Pac-man is the most voracious being that's ever been created.

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,

ANGUS WOMB: Well, yes, that's not a very good example. But I've heard about this character from SSX3, a guy whose hobby is snowboarding... Well, this bungling beanpole (he's called Viggo, if I remember rightly), set off surfing across the ocean, crossed something like thirty thousand kilometres of incredibly high waves. And, with his snowboard, he dug up and ploughed a whole virgin continent, a sort of Atlantis the size of Africa and South America combined. Viggo has become a landowner with huge properties: he's currently president of an immense nation, Viggodom, where marijuana is legal, and the principal activities of the inhabitants are having Turkish baths, free access to the encrypted porn sequences from Grand Theft Auto, and eating pistachio ice-cream.

IMAGINATION: They say that Viggodom is a haunt for debauched footballers who get drunk and take drugs. Fifa Millennium and the other football videogames have been reduced to a tournament for losers, since all the champions moved to Viggodom.

ANGUS WOMB: I don't think that's such a bad thing. There are plenty of sports.

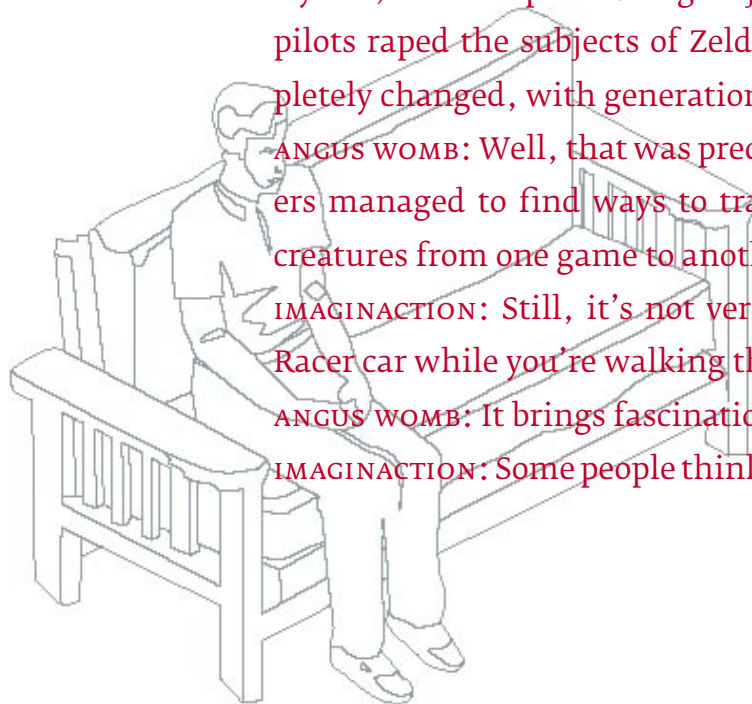
IMAGINATION: But on the whole things haven't gone so smoothly. There have been migrations of whole populations. Wars, devastation, cataclysms, abuse of power. To give just one example, the Crash Bandicoot pilots raped the subjects of Zelda. The population of Hyrule has completely changed, with generations of abnormal hybrids being born...

ANGUS WOMB: Well, that was predictable: the smartest video game players managed to find ways to transfer characters and whole orders of creatures from one game to another.

IMAGINATION: Still, it's not very nice to be knocked down by a Rally Racer car while you're walking through a mosque in Prince of Persia.

ANGUS WOMB: It brings fascination and unpredictability to the game.

IMAGINATION: Some people think it just brings chaos, absurdity, anach-



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, razziato 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.



ronisms, breaks in continuity, imbalance, incoherence.

ANGUS WOMB: In other words, it brings reality.

IMAGINATION: Was that what you all hoped for when you were programming Pluriverse?

ANGUS WOMB: We simply programmed the links, the connecting territories between already existing videogames. So...

IMAGINATION: So you predicted these epoch-making distortions!

ANGUS WOMB: We were ready to take the risk.

IMAGINATION: A risk that's paid for by the most defenceless populations.

ANGUS WOMB: Not always, not always.

IMAGINATION: The very middle class Sim City has become a real sinkhole, raided by zombies in withdrawal crises, leprous and syphilitic hookers, pitiless criminals. It's worse than Vice City, San Andreas and Silent Hill combined...

ANGUS WOMB: But the Sim City inhabitants didn't stay around to watch.

IMAGINATION: The few who survived, you mean.

ANGUS WOMB: Like the old Pilgrim Fathers, they looked for a place somewhere else. They founded a new civilisation, a very interesting mix of ancient technology and post-industrial know-how...

IMAGINATION: Yes, but that wreaked complete havoc with the parameters of Age of Empires! A colony of bourgeois Californians, ravenous, literate ragamuffins took over Corsica, Sardinia, Sicily, Crete and Cyprus, in the midst of the Assyrians, Hittites, Phoenicians, Minoans and Sumerians, and re-colonised the whole Mediterranean and Mesopotamian area, Americanising the cradle of European civilisation before the Greeks and Romans...

ANGUS WOMB: I think it's very amusing.

IMAGINATION: You might think that. But the people who decided to respond by bombarding Age of Empires and Civilization with cubes and



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 sparatutto 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 automobili 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

parallelepipeds from Tetris obviously didn't.

ANGUS WOMB: Well, there's always some gloomy militarist roaming around the world, unfortunately.

IMAGINATION: How did they manage to do it?

ANGUS WOMB: By using the fleets of aircraft from Flight Simulator. They loaded them with enormous coloured blocks from Tetris, polyhedrons as big as buildings, and dropped them around the place, like the original Tetris. Quite funny really, don't you think?

IMAGINATION: In effect you opened up the way to anarchy, everyone waging war on everyone else.

ANGUS WOMB: Not exactly. There are worlds that evolved in unexpected, very interesting ways.

IMAGINATION: Yeah, for example the Super Mario dictatorship.

ANGUS WOMB: Hang on a minute. Careful with the words you use. I wouldn't call it a dictatorship.

IMAGINATION: Well, a pretty bloodthirsty government anyway.

ANGUS WOMB: Don't forget that Super Mario Bros was the victim of a really violent attack by some layabout mercenaries. He was beaten up by the real scum of the videogame world, the toughest shoot-'em-ups, the best-trained thugs. Jack-5 and Craig Marduk from Tekken, Liquid Snake from Metal Gear Solid, Morpheus Duvall from Resident Evil... They even set those mechanical locusts from Space Invaders on him!

IMAGINATION: That doesn't justify the ethnic cleansing policy that Super Mario is implementing inside and outside his borders.

ANGUS WOMB: I agree. It doesn't justify it. But it was a question of life or death. Giving in, or else setting up private militias, running the economy with mafia methods, taking control of the means of communication and all the transport systems, nationalising those cartoon-type car factories, sowing terror with comical multicoloured bangers, setting

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!

up a police state after a cruel coup d'état.

IMAGINATION: It's horrific how efficiently that nice Super Mario character managed to establish a totalitarian society!

ANGUS WOMB: Don't say that. You forget that it's a question of choices made by videogame players in flesh and blood, not by the character itself. Here's the counterproof: Mario's brother, Luigi, did quite the opposite. He went away. He landed on an island in the Myst archipelago, an uninhabited paradise, where he's set up a perfectly democratic society.

IMAGINATION: He's living with Lara Croft.

ANGUS WOMB: They've got seven children and thirty-one grandchildren.

IMAGINATION: She's still a fascinating woman, even with white plaits and long skirts.

ANGUS WOMB: She's still a beautiful woman. I'd like to have known her.

IMAGINATION: Haven't you ever met her?

ANGUS WOMB: I live alone.

IMAGINATION: Where?

ANGUS WOMB: Somewhere that can't be reached, in the depths of Pluriverse. A mid-island pocket. In complete solitude.

IMAGINATION: Wow, that's news. Aren't you afraid they'll track you down?

ANGUS WOMB: Why on earth should I be afraid of that? Who do you think's going to come and look for me...

IMAGINATION: The players who're furious with what you've done. You've wrecked the whole videogame universe! You've made them collapse, one on top of another.

ANGUS WOMB: You'll never get me.

IMAGINATION: You've created chaos in order to live in peace. You sit calmly in the eye of the cyclone while all around you the storm is raging.

ANGUS WOMB: I programmed my desperate happiness. My serene and eternal discontent.

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.

Tiziano Scarpa, nato a Venezia nel 1963, ha scritto romanzi, racconti, poesie, saggi e testi teatrali. I suoi ultimi libri sono *Batticuore fuorilegge* (2006), *Groppi d'amore nella scuraglia* (2005), *Corpo* (2004) e *Kamikaze d'Occidente* (2003).

*Tiziano Scarpa, born in Venice in 1963, writes novels, poems, essays and theatrical texts. His most recent books are Batticuore fuorilegge (2006), Groppi d'amore nella scuraglia (2005), Corpo (2004) and Kamikaze d'Occidente (2003).*



IMAGINATION: And what do you do with your time?

ANGUS WOMB: I contemplate the passing of time, the succession of day and night. I listen to the birds at dawn, and the crickets at night. I look at the countryside. The windows lit up in the darkness. A car driving through the village.

IMAGINATION: So you're not alone!

ANGUS WOMB: They're lights, just lights. The countryside is the background: it's nothing more than a screen. Lights.

IMAGINATION: But you, you...

ANGUS WOMB: You'll never flush me out.

The connection is interrupted. I realise that I'm sweating. I raise my eyes from the screen and glance across at the other corner of the café.

Angus Womb is no longer there. He's disappeared. The table is cleared, the chair's empty. The walls are a deep, violent green.

