

Voglia di infinito dai giochi alla realtà. E se al cinema attendiamo il nuovo Star Wars, tra i videogame è appena uscito il rivoluzionario "No Man's Sky": i giocatori potranno esplorare un universo formato da 18,5 trilioni di pianeti. E intanto la Nasa progetta, con aziende come la Boeing, prototipi di nuove stazioni spaziali con l'habitat della Terra

# Alla ricerca di nuovi mondi

## FRONTIERE

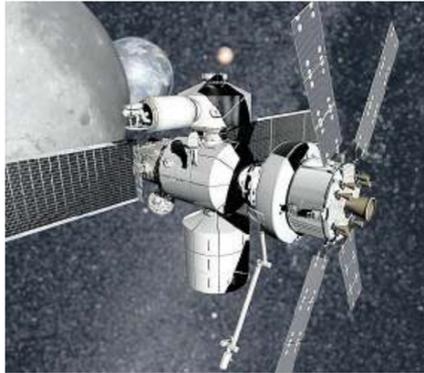
«Il mio ricordo più vivido di quando stavo crescendo in una regione remota australiana è di quando ho guardato le stelle e mi sono sentito piccolissimo. Leggevo tanti libri di fantascienza e avrei voluto fuggire in quei mondi». Chissà se esiste un uomo che non abbia mai provato la stessa sensazione. Magari qualcuno che non è cresciuto con i romanzi di Ray Bradbury e di Isaac Asimov o con film come Blade Runner o E.T. L'extraterrestre. Chissà se c'è una persona che non abbia mai, nemmeno per un momento, pensato all'infinito. Di sicuro lo ha fatto Sean Murray, l'uomo che ha pronunciato quella frase. È il fondatore e amministratore delegato di Hello Games, casa di sviluppo di videogame con base a Guildford, nel Regno Unito. È lì che ha preso vita "No Man's Sky", videogioco-fenomeno uscito il 10 agosto per PlayStation 4 e due giorni dopo per Pc (in vendita a partire da 60 euro), che è probabilmente l'esperimento più ambizioso di sempre non solo in ambito videoludico, ma anche nell'industria culturale in generale.

Il videogame permette ai giocatori di lanciarsi nell'esplorazione di un universo incredibilmente vasto, formato da poco meno di 18,5 trilioni (cioè miliardi di miliardi) di pianeti, tutti diversi tra loro. La cosa davvero particolare è per cer-



## Il sottile confine tra finzione e verità

Felicity Jones è la protagonista di "Rogue One: a Star Wars Story" che uscirà a dicembre. Ci vorrà ancora del tempo prima che si realizzi il progetto Nasa di costruire stazioni spaziali oltre l'orbita bassa



ti versi emozionante, è che colui che "sbarca" su uno di questi pianeti è davvero il primo a farlo (tanto che può addirittura battezzarlo) e ha l'opportunità di muoversi su una superficie completamente inesplorata, anche dagli stessi sviluppatori del gioco.

## L'ALGORITMO

Com'è possibile? Grazie a un algoritmo che crea sul momento il pianeta stesso con una programmazione "procedurale", che rimescola tra loro degli elementi seguendo determinate regole. Lo stesso tipo di pianta o di animale, ad esempio, può trovarsi su diversi pianeti, ma il modo in cui è inserito nel contesto è unico nel suo genere. Stessa cosa per la conformazione, i colori, l'atmosfera e tanti altri elementi, in un universo praticamente infinito nel quale è possibile trovare risorse, commerciare, combattere.

Che poi, cosa vuol dire infinito? Diciotto trilioni, per quanto sia un numero gigantesco, una fine ce l'ha. Ma se il concetto si relativizza, e se quel numero viene messo a confronto con la nostra dimensione umana tanto limitata, anche l'infinito assume una dimensione. Eccola: se su No Man's Sky si scoprisse un pianeta al secondo, ci vorrebbero 585 miliardi di anni per vederli tutti. Peccato che, stando alle stime degli scienziati, il nostro sole brillerà ancora per solo 5 miliardi di anni. Altro esempio: considerando che ad oggi la popolazione della Terra è di poco meno

di 7,5 miliardi di persone, se ogni essere umano esplorasse un miliardo di pianeti non verrebbe scoperta nemmeno la metà dell'universo del videogame. Il che vuol dire che la stragrande maggioranza dei pianeti presenti nel gioco resterà inesplorata.

D'altronde l'intento degli sviluppatori era chiaro, come spiega Murray: «Se, anche per un solo momento, il nostro gioco riuscirà a far provare ai giocatori la sensazione di trovarsi all'interno di un libro di fantascienza e a far percepire loro le dimensioni del nostro universo, potrò ritenermi soddisfatto».

## IL PIANO

Un'idea, quella di andare sempre alla ricerca dell'altro e dell'oltre, che da sempre accomuna scienza e arte. Il nostro viaggio verso l'infinito segue infatti un percorso parallelo. Da un lato la letteratura, il cinema, i videogiochi, dall'altro le missioni spaziali. Da un lato la finzione, dall'altro la realtà. Da una parte l'Odissea nello Spazio di Stanley Kubrick, il Viaggio al centro della Terra di Jules Verne o anche la saga di Star Wars, di cui un nuovo capitolo, "Rogue One: a Star Wars Story", uscirà il prossimo dicembre, dall'altra la Nasa. La quale ora sta progettando, con aziende come Boeing, Lockheed Martin, Orbital Atk, Sierra Nevada, NanoRacks e Bigelow Aerospace, dei prototipi di nuove stazioni spaziali destinate a riprodurre l'habitat della Terra anche oltre l'orbita bassa, cioè oltre i 2000 chilometri di distanza dal nostro pianeta. Basti pensare che le missioni attuali si svolgono normalmente ben al di sotto di questa soglia (la media è di 390 chilometri), e che l'uomo non si è mai spinto oltre i 1.374 chilometri di distanza.

Il viaggio continua, insomma. Continua anche se sappiamo che non finirà mai. Continua per gli astronauti ma anche per ognuno di noi, attraverso i libri, i film, e ora anche grazie a un videogame, in maniera ancora più realistica. Ma continua anche con molto meno. Perché basta puntare gli occhi al cielo in una notte d'agosto, ammirando il suo spettacolo di stelle cadenti, per sentirsi piccoli ma anche per capire che quell'infinito che cerchiamo ce l'abbiamo dentro. E che quella voglia di andare oltre sarà pure la nostra croce, ma è ciò che ci rende unici e irripetibili. Ben più di quanto possa fare qualsiasi algoritmo.

Andrea Andrei  
andrea.andrei@ilmessaggero.it

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Uno dei miliardi di mondi possibili in "No Man's Sky"



I PROTOTIPI  
L'Agenzia spaziale di Houston insieme con alcune aziende sta studiando come riprodurre l'habitat terrestre oltre i 2000 km di distanza



## Una foto, una storia

### Un bambino e una bambina nel magico rito del gioco

Dentro questa stanza si svolge il magico rito del gioco. I giocattoli brillano e, per scherzo del destino o sovrapposizione di pellicola, la luce cade dal cielo su di loro molto forte. Loro sono due bambini tedeschi di cento anni fa e vivono, come si vede in altre foto dell'album di famiglia, nei sobborghi di Berlino.

Non sanno che li aspetta dietro l'angolo Hitler e la guerra ma ai bambini non importa niente della storia quando giocano e neppure degli affari dei grandi. Giocano e basta, immersi in quella liquida luce di astrazione che li fa andare in altri mondi. Ci sono giochi classici e giochi sempre uguali, uno che i bambini recitano da sempre è quello di essere grandi e di avere loro stessi dei bambini, cioè bambole.

L'INFANZIA DORATA IN UN PAESE VICINO BERLINO 100 ANNI FA

Qui di bambole ce ne sono nove, sul divano, in braccio e in carrozzina e tutte vigilate dalla bambina, con un fiocco a corolla bianco sulla testa e da lì scende una lunga cascata di capelli ordinati. Poi c'è il bambino, il suo compagno di giochi, con un quaderno sulle gambe che tiene con spavalda sicurezza. Lui forse un giorno sarà un contabile, uno scrittore, un programmatore di macchine da guerra e chi lo sa. Lei sarà invece madre di nove bambini allegri e disciplinati e

PICCOLO MONDO ANTICO  
Interno di una casa borghese: nove bambole per lei, un quaderno sulle ginocchia di lui



pure frignanti e chi lo sa e che importa. Il gioco è tutto là, nel mondo del possibile e dell'impossibile e si aggrappa alla vita veloce. La vita passa veloce e ancora più veloce vola l'infanzia ma l'eco dei giochi da bambini

risuona sempre nella nostra testa.

E se il mondo è acquatico o si riempie di bombe, se fioriscono fiori nei cannoni o se si finisce in campo di concentrazione, sempre l'eco dei giochi da bambini ci

viene dietro. Dall'album di famiglia dove questa foto se ne stava tranquilla, vedo anche il loro piccolo mondo di casa, una nonna con la faccia da strega, una mamma con gli occhi da bambola e i pugni serrati, un papà pelato con un autorevole sigaro fra le dita e una giacca di pregio.

Anche il bambino ha una bella giacca e da lì fiorisce la sua camicia bianca. Qui, in questo scatto intimo di bambini, forse fratello e sorella per l'ovale del viso uguale e per le labbra, arriva la luce metafisica del gioco. Sui bambini piove una luce magica quando sono soli. E le ore diventano onde come quei ricci di carrozzina, onde verso il mare della vita.

Giovanna Giordano  
© RIPRODUZIONE RISERVATA