Gli infiniti mondi di BioShock

In occasione dei suoi primi dieci anni, cogliamo l'occasione di parlare di una delle saghe che più hanno segnato il mondo videoludico, un gioiello sotto tutti i punti di vista: ***BioShock***. Se ne è già detto molto, forse tutto, ma dopo l'uscita dei due DLC per ***BioShock Infinite***, ***Burial at the sea***, questo universo si è ulteriormente espanso coinvolgendo tutti i capitoli, unendoli. Vediamo dunque cosa c'è alla base del progetto, i significati e soprattutto di capirci qualcosa riguardo una delle trame più complicate della storia umana. Buona lettura.

Una città in fondo l'oceano

Tutto nasce dal genio di **Ken Levin**, già creatore dell'amatissimo ***Sistem Shock*** del 1994, che, ispirandosi a **George Orwell** e soprattutto ai romanzi di **Ayn Rand** decise di creare un mondo utopico, in tutti i suoi aspetti. I romanzi della Rand da cui trasse maggiormente ispirazione furono ***La rivolta di Atlante*** e ***La fonte meravigliosa*** che contengono temi rivolti all'**Oggettivismo**, teoria filosofica creata dalla scrittrice, andando contro i sistemi totalitari dell'epoca. Tra le cose più interessanti di questo modo di pensare vi è che lo scopo morale della propria vita sia l'interesse razionale di se stessi, il cosiddetto **Egoismo razionale**, un individualismo che non danneggia il prossimo; il sistema politico ed economico deve garantire il rispetto dei diritti individuali, nella forma più pura del capitalismo; infine il **ruolo dell'arte**, che nella vita dell'uomo deve essere utilizzata per trasformare le idee metafisiche più grandi in opere d'arte che l'uomo possa comprendere e a cui possa rispondere emotivamente.
Da queste idee partirà la stesura della sceneggiatura di *BioShock*.

Dopo il nostro precipitare in pieno oceano a bordo del nostro aereo, notiamo subito qualcosa di strano: un faro, in mezzo al nulla, ma unica chance di sopravvivenza. Una volta entrati vi è una **batisfera**, ci saliamo, e comincia il viaggio con il celebre discorso di **Andrew Ryan**, sulla creazione di una città lontana da vincoli morali, religiosi e politici. Molto sarà collegato alle **Sister** e all'**ADAM**,

sostanza necessaria alla fabbricazione dei **Plasmidi.** Alle bambine, quindi, venne impiantata, nello stomaco, la lumaca di mare generatrice di ADAM, trasformandole, diventando ossessionate dalla sostanza e addestrate a raccoglierla ed estrarla dalle lumache marine stesse o dai cadaveri dei ricombinanti morti. Essendo vulnerabili vennero creati i **Big Daddy**, enormi creature geneticamente modificate e corazzate.
In *BioShock* ogni personaggio principale porta con sé la sua dose di simbolismo: il **Dottor Steinman**, ad esempio, è alla continua ricerca dei canoni di bellezza perfetti, a simboleggiare, come l'uomo sia un essere vanitoso e di come sia più importante l'apparire che essere. Tema trattato sapientemente e raccontato anche da ***audiolog*** di personaggi secondari – donne soprattutto – che hanno utilizzato i plasmidi per ricostruire il proprio corpo, non riconoscendosi più e facendo perdere loro la consapevolezza dell'io.
Sarà un percorso ricco di ostacoli e colpi di scena da maestro e i finali multipli saranno indicativi, non solo sulla nostra condotta di gioco, ma soprattutto sulla reale natura dell'uomo e su sul destino.

BioShock si presenta come un classico sparatutto in prima persona, immediato, e con alcuni elementi da gioco di ruolo, come potenziamenti per armi o plasmidi, i quali possono essere **attivi** o **passivi**: quelli attivi possono essere iniettati per poter utilizzare poteri speciali dalla mano sinistra, come fiamme, ghiaccio, elettricità, sciame d'api e tanto altro. Quelli passivi possono rendere più veloci, far subire meno danni o far fare meno rumore. Uno dei pochi elementi criticati risiede nelle cosiddette **camere della vita**, dispositivi in cui il protagonista resuscita una volta morto. Il loro utilizzo effettivamente facilità le cose in quanto è possibile superare le sezioni più ostiche con un pizzico di perseveranza, anche perché i nemici sconfitti non tornano in vita. Sono comunque contestualizzate nella trama ma è possibile disabilitarle tramite l'apposito menu. Il comparto **audio** è eccellente: doppiaggio in italiano ottimo e musiche malinconiche, opprimenti avvolgono il giocatore in un atmosfera dai tratti horror e claustrofobici. A livello **tecnico** era un gioiello, non solo per quanto riguarda texture luci e modellazione ma anche per la resa dell'acqua, elemento cardine del gioco, e sicuramente la migliore mai realizzata sino ad allora. Ciò che colpisce comunque è il comparto artistico: tutto in **stile Art Decò**, devastato da conflitti interni alla città, esprime a chiare lettere il degrado e la decadenza nella quale Rapture è caduta.

Rapture, è lei la vera protagonista del gioco. Rapture è un'immensa città sottomarina segretamente

costruita nel 1946 nelle profondità dell'Atlantico, alimentata da energia termica generata da vulcani sottomarini e rifornita di ossigeno da migliaia di piante cresciute in enormi serre. Fondata da Andrew Ryan, Rapture fu la sua soluzione all'oppressione delle autorità politiche e religiose a favore della libera iniziativa dell'individuo che, slegato da confini etici, religiosi o politici, avrebbe potuto dare il meglio delle proprie capacità esplorando così i confini della mente umana. La città è popolata da coloro che Ryan riteneva essere il meglio dell'umanità.
Non esiste un vero e proprio governo, ognuno è padrone di se stesso, libero da leggi e moralismi che viviamo ogni giorno. Vi è quindi una sorta di **anarchia controllata**, dove tutti possono dare il massimo per il bene della collettività.
Ma 15 anni dopo, quando arriviamo per la prima volta nella città capiamo che tutto questo non ha funzionato. *BioShock* è un opera pessimistica, che vede l'uomo soltanto come un egoista e alla ricerca di più potere. Tutti potevano vivere felici, completi eppure la natura umana, ha rovinato questo sogno portando la città perfetta al declino.
Ma in questa città tutti hanno perso, soprattutto la speranza, la speranza di tornare ai fasti di un tempo. I nemici che affronteremo durante il gioco non sono malvagi, ma soli, disperati, alla ricerca costante di se stessi, cose che messe tutte assieme possono portare alla follia. Diventa così un circolo vizioso: l'egoismo genera solitudine, abbandono, che col passare del tempo creano un vuoto che si cerca di colmare con tutto ciò che si pensi possa aiutare come il denaro, o il potere.
BioShock risponde a domande come il perché abbiamo bisogno di governi, leggi ed etica e perché non siamo liberi di esprimerci come vogliamo, facendoci vedere come la vera natura dell'uomo non possa portare a nulla di costruttivo se lasciata a se stessa. Ma è comunque presente la speranza, attraverso le nostre scelte cambiamo il mondo, e attraverso le nostre scelte nel gioco possiamo illuminare un po' il futuro dell'uomo.

Gli antipodi

Nel 2010 esce ***BioShock 2*** in cui la storia si svolge otto anni dopo gli eventi narrati nel primo capitolo. Tutto ha però inizio nel 1958, poco prima della caduta di Rapture.

Un prototipo di Big Daddy chiamato **Soggetto Delta** è impegnato nello scortare la propria Sorellina, **Eleonore Lamb**. Ma all'improvviso la madre della bambina, **Sofia Lamb** interrompe la missione. Attraverso un plasmide in grado di ipnotizzare la vittima, spinge il soggetto Delta a spararsi sul posto. Risvegliatosi dopo 10 anni, il Soggetto Delta trova Rapture sull'orlo di una guerra civile, in mancanza di molte sorelline e quindi meno Adam. In questo contesto Sofia Lamb, psicologa, nonché avversaria in politica di Andrew Ryan, conquista pieni poteri. Nei panni del Big Daddy sperimentale, faremo di tutto per ritrovare la nostra sorellina Eleonore, in una città ancora più pericolosa del primo capitolo.

BioShock 2 è un’evoluzione di quanto visto nel primo episodio. Gameplay ulteriormente affinato, più frenetico e con un feeling migliore di armi e plasmidi. Una delle maggiori novità è la **trivella**, utilizzabile fin da subito e devastante nei corpo a corpo. La trama è molto coinvolgente, ben raccontata, grazie anche ad un ottimo doppiaggio, molto espressivo, e alle musiche ed effetti sonori che accompagnano sapientemente ciò che vediamo su schermo.
Qui passiamo dal capitalismo puro di Ryan al comunismo estremo della Lamb, assolutamente contraria all’individualismo, preferendo una collettività, in cui tutti fossero uguali e con pari opportunità; tutto racchiuso ne **La famiglia**.
Per quanto sia interessante questo cambiamento radicale rispetto al primo capitolo Sophia Lamb non raggiunge mai le vette carismatiche di Andrew Ryan, facendo sì che *BioShock 2* sia vittima del successo del predecessore. Sa un po’ tutto di già visto per quanto riguarda le ambientazioni con alcune aggiunte che potevano essere tranquillamente evitate. Un’ottima aggiunta invece sono le **Big Sister**, nemici completamente diversi rispetto dai Big Daddy, essendo molto più agili e veloci.

Essendo noi stessi un Big Daddy possiamo comportarci come tali: possiamo prendere una sorellina, scortarla verso cadaveri per prendere l'ADAM e proteggerla da tutti i nemici.
BioShock 2 è sicuramente un gran bel titolo, con un voto superiore a 9, ma semplicemente non è *BioShock*.

Infinite porte

Nel 2013 esce ***BioShock Infinite*** che, tutto sommato, può essere considerato un capolavoro mancato, per via di un gameplay che non porta nulla di nuovo alla saga ma con una trama tra le più affascinanti mai viste. Affascinante come i personaggi di **Elizabeth** soprattutto, **Booker deWitt** e **Zackary Comstock**.

Ambientato nel 1912, il titolo si basa sulla scomparsa nei cieli di **Columbia**, città volante fondata da **Zachary Hale Comstock** (auto nominatosi "**il Profeta**").
Impersoniamo Booker deWitt, un detective alcolizzato e accanito giocatore d'azzardo, con un passato burrascoso e in congedo forzato dall'agenzia **Pinkerton**. Gli viene offerta la possibilità di coprire il suo debito attraverso un incarico dato da un losco individuo: **«portaci la ragazza e annulla il debito»**. Il suo compito consiste nel trovare la città di Columbia e, una volta arrivato, trovare una certa Elizabeth e portarla da loro. Sarà uno dei viaggi più incredibili mai intrapresi.

Più avanti mi occuperò di mettere assieme tutti i vari pezzi del puzzle ma già da ora importante soffermarsi su un DLC, diviso in due parti, denominato ***Funerale in mare***. In questo contenuto aggiuntivo c'è molto più di quanto molti di noi si aspettavano, facendo luce non solo su *Infinite*, ma su tutto il mondo di *BioShock*.

All'inizio del DLC la storia comincia come se nulla fosse successo: Booker deWitt è addormentato, perseguitato da ricordi confusi e traumatici. All'improvviso una donna misteriosa entra nel suo ufficio proponendogli un lavoro: ritrovare una certa **Sally**. Booker è sorpreso dalla richiesta, perché quella bambina era la sua figlia adottiva, un'orfana della guerra tra **Andrew Ryan** e **Frank Fontaine**, a cui si era affezionato. Capiamo di essere a Rapture mentre la committente si rivela essere Elizabeth, ma lui non sembra riconoscerla. Usciti dall'ufficio i due trovano durante il Capodanno del 1958, come l'inizio di *BioShock 2*. Anche in questo caso sarà un viaggio allucinante, con una scrittura perfetta, facendo diventare il tutto una delle migliori opere di fantascienza mai create. Ma ci arriveremo.

BioShock Infinite tratta un infinità, appunto, di tematiche più o meno esplicite all'interno di Columbia. Uno di questi è il puro razzismo e lo sfruttamento dei deboli che però, non fermerà le idee di ribellione, venendosi a creare situazioni che porterà ai **Vox Populi**, gruppo che cercherà di portare la democrazia nella città volante.
Altro tema importante è quello della religione: tutto è intriso di ambiguità, con **Zackary Comstock** nella veste di un profeta onnipresente e onnisciente, praticamente una vera e propria divinità per il suo popolo. Nonostante una fede incrollabile, guidata dal cristianesimo più radicale, in molte circostanze i columbiani arriveranno a ignorare persino i principi base della loro fede e, come per le Crociate, sfruttare le ideologie del bene per giustificare il male.

Tuttavia il gioco è chiamato *Infinite* per un motivo. Il tema del **Multiverso** è sempre stato affascinante, prevedendo un'infinità di universi simili al nostro ma esistenti contemporaneamente. Questa teoria, prende piede nella prima metà del novecento grazie a **Hugh Everett III** che dopo attenti studi, arrivò a teorizzare che se è possibile effettuare misurazioni a livello quantistico allora è probabile che per ognuna di queste possa esistere un altro Universo in uno spazio-tempo differente. Può risultare complicato ma con qualche esempio ne verremo a capo.
Il gioco comunque, è sempre uno **sparatutto in prima persona**, praticamente simile ai precedenti capitoli, con un comparto tecnico che non fa gridare al miracolo. Il comparto artistico è invece ciò che risalta maggiormente e pressoché perfetto. È letteralmente poesia in movimento, ed è impossibile non farsi colpire da Columbia. Elizabeth e Booker, indipendentemente da loro legame, sono personaggi ormai iconici, aiutati da un perfetto doppiaggio in italiano, veramente molto espressivo e dalla giusta tonalità. Musiche usate magistralmente, ricalcano le atmosfere sempre col giusto tempismo. E il finale è letteralmente da brividi, uno dei migliori mai visti.

Un miliardo di mondi

Ci sono domande alla quale non possiamo rispondere ma fortunatamente in questo caso, grazie alla deliziosa scrittura di Levine possiamo tirare delle conclusioni. Se avete notato non ho voluto approfondire di proposito le trame per evitare spoiler che rovinerebbero l'esperienza. Ma questa in fin dei conti è una recensione di un intera saga, cercando di far luce su tutti gli aspetti nascosti. Quindi da ora in poi ci saranno grossi – ma proprio grossi – **SPOILER**, siete avvisati.

Terminando *BioShock Infinite*, compresi i DLC alcune domande sorgono spontanee e per poter trovare le risposte, bisogna diventare dei fisici quantistici e cominciare ad avere qualche nozione su **Micro-Universo** e **Macro-Universo**.
Per Macro-universo intendiamo un Universo completamente diverso da un altro, esistente su un piano spazio-temporale differente. Quindi, nel gioco, possiamo osservarne due: uno dedicato a Rapture e uno dedicato a Columbia. Entrambe le città, entrambi questi mondi, sono esattamente

contemporanei ma, mentre a Rapture è circa il 1960 a Columbia è il 1912. Da essi derivano i Micro, simili ai Macro, ma che esistono nello stesso spazio-tempo. Tutto ciò, possiamo osservarlo quando viaggiamo tra le Columbia alternative che in *BioShock Infinite,* durante la rivoluzione dei Vox Populi.
In questi Universi così diversi, troviamo dei fatti che sono in comune e che daranno vita alle vicende di tutto il mondo di *BioShock*. Sono eventi, anche in questo caso, contemporanei, ma in tempi e luoghi diversi.

Sappiamo che le vicende del primo capitolo iniziano quando Andrew Ryan comincia a costruire Rapture, la sua città ideale. Sappiamo anche che, nel frattempo, a Colunbia Booker deWitt, decide di battezzarsi, divenendo Zachary Hale Comstock. L'onniscienza del Profeta è data dalla capacità di vedere infinite realtà grazie al dispositivo spazio-temporale creato dai **Lutece** e, proprio in una di queste realtà scorge la città in fondo l'oceano, all'inizio della sperimentazione dell'ADAM sugli umani.
Anche i fatti di *Funerale in mare* derivano da una di queste conseguenze, generando così due diverse realtà: in una Booker avvia gli eventi di BioShock Infinite, nell'altra, Booker, avvia gli avvenimenti del DLC. Capito questo, abbiamo una maggiore consapevolezza della cronologia dei fatti:

1. *Funerale in mare* è ambientato dopo il finale principale di *Infinite*, ma solo dal punto di vista di Elizabeth, colei che impersoniamo. Cronologicamente però, è precedente ad esso. Ecco perché Comstock è ancora vivo.
2. Quando Elizabeth porta **Songbird** a Rapture per affogarlo, notiamo una città devastata dalla guerra civile, semi distrutta e con i Big Daddy e Sorelline che raccolgono l'Adam. Ma tutto questo, nel DLC, non esiste. Non vi è ancora alcun legame tra le bambine e il colosso corazzato.

Nella parte finale di *Infinite* possiamo apprezzare meglio i concetto di Macro e Micro Universo. Nella scena dei **Fari**, Elizabeth entra in un ambiente con infiniti Fari simili a quello che porta a Rapture, e che quindi, rappresentano i Micro-Universi di *BioShock*. Sempre nella stessa situazione, siamo catapultati in un mondo con dei Fari simili alle costruzioni su Columbia, con conseguenti Micro-Universi.
Quando Booker decide di sacrificarsi, nel finale principale, quest'ultimo Macro-universo Columbia viene cancellato. Ma Elizabeth decide comunque di seguire Comstock a Rapture, cercando di salvare in ogni modo Sally, la bambina che tanto le ricordava la se stessa da piccola. Se lei non fosse andata lì, Jack Ryan (colui che impersoniamo nel primo capitolo) non si sarebbe mai recato a Rapture e quindi non avrebbe salvato tutte le sorelline e, di conseguenza Sally. Tutto quello che abbiamo vissuto in *BioShock* e *Bioshock 2* lo dobbiamo ad Elizabeth che però, al collassare del Macro-Universo Columbia, ne perde i ricordi, incontrando così l'Elizabeth inconsapevole di *Infinite*.
In poche parole scopriamo che BioShock Infinite, DLC compreso, è un prequel di BioShock.

BioShock, inteso come saga, è assolutamente uno dei più grandi, se non il più grande viaggio che potreste fare. È la dimostrazione che anche il mondo videoludico può essere considerato alla pari, se non superiore, a film o libri di qualsivoglia genere. Non troverete da nessuna parte musiche, dialoghi, trama, lato artistico racchiuse in una sola opera. Ringraziamo di cuore **Ken Levine** per averci portato in mondi che chi lo sa, magari esistono da qualche parte, nei meandri dello spazio-tempo.