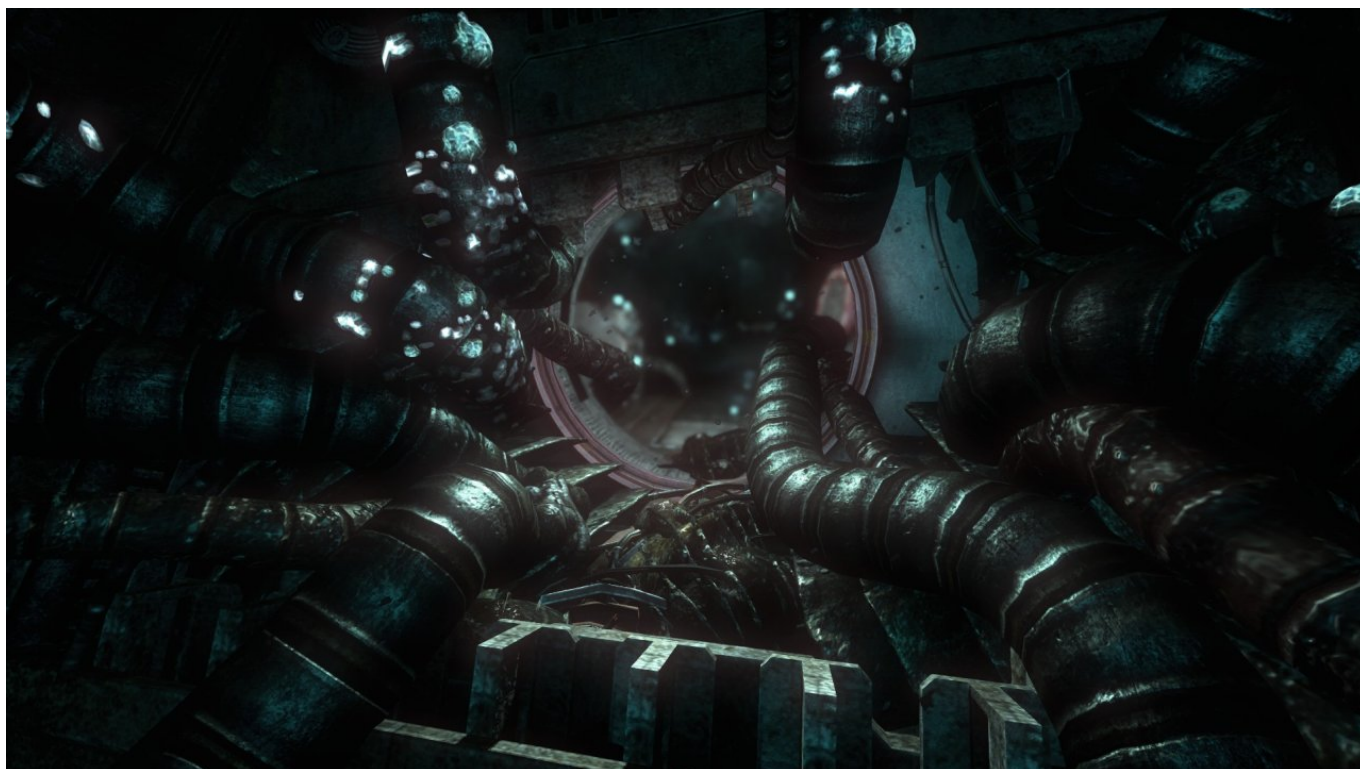


Appoggio il casco da astronauta sopra la scrivania, e ancora una volta non ho nient'altro da metterci accanto. Anzi, mi correggo: non ho imbracciato nessuna arma, nemmeno una piccola pistola laser, ma il patrimonio di suggestioni che mi è stato lasciato pesa molto di più. **Nei prossimi giorni potrete leggere la nostra recensione di P·O·L·L·E·N**, con un'attenta disamina all'avventure spaziale di Mindfield Games, mentre quelle che leggerete qui sono considerazioni più complessive, dopo un anno e mezzo di fantascienza videoludica ad alti livelli.

A voler essere precisi, il percorso è iniziato con **The Swapper**, sorprendente puzzle-platform bisimensionale di un gruppo di indy developer finlandesi, **capace di legare sapientemente un tema caro alla fantascienza moderna - quello del labile confine tra esseri viventi ed esistenze artificiali - non solo alla trama ma anche al geniale gameplay**, in cui il sacrificio di nostri simili è qualcosa di più della solita sequela di "vite" dei videogiochi. Un tema simile, ma svolto in prima persona e con respiro molto più ampio, è stato affrontato da Frictional Games in **SOMA**, avventura horror sci-fi che indiscutibilmente occupa la posizione più alta in questa piccola antologia di fantascienza.

Che forma ha la coscienza di un essere vivente, ammesso che di forma si possa parlare? E cosa accadrebbe se un giorno, lontano o vicino che sia, le intelligenze artificiali potessero far propri i pensieri e persino i sentimenti di una persona umana? Domande simili non hanno a che fare "solo" con fatti ed eventi narrativi, come un proiettile nella schiena di un ginoide, o lo staccare la spina a una perfetta simulazione virtuale (rispettivamente, in **Blade Runner** e nel romanzo **Simulacron 3**), **ma con la totale ignoranza che l'uomo ha sul senso ultimo dell'esistenza**, nonostante l'incredibile evoluzione tecnologica di cui si è reso protagonista.



CHE FORMA HA LA COSCIENZA DI UN ESSERE VIVENTE?

Questo tema fa parte di **SOMA**, nelle mani di uno tra i miei studi di sviluppo preferiti, ma in qualche modo entra anche nelle raffinate disquisizioni fantascientifiche di **Everybody's Gone to the Rapture** (The Chinese Room) e del già citato **P•O•L•L•E•N**, sul quale mi accingo a scrivere una difficile recensione. Si tratta di titoli perfetti per lasciare dolcemente i temi "dickiani" - o comunque una materia che Philip K. Dick ha saputo esprimere ai massimi livelli - e trasportarci sulle rive di **una fantascienza dal carattere quasi metafisico**, rivolta all'antico (e talvolta svilito dal cinema e dalla televisione) senso dell'ignoto. Tali suggestioni non passano dalla trasfigurazione dell'autore ma, con una forma più lenta e metodica, cercano di concepire un affresco esistenziale allo stesso tempo più diretto e meno facilmente interpretabile. In questo senso, giocare a **P•O•L•L•E•N** è stato quasi come passeggiare a fianco di Arthur C. Clark e Stanislaw Lem, tanto è esplicito

l'omaggio che i ragazzi di Mindfield hanno rivolto a questi giganteschi autori.

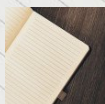
In particolare, **la grandezza di Solaris mi ha di nuovo coinvolto a molti anni dalla lettura del romanzo**, per i riferimenti estetici di **ADR1FT** (che restano tali, purtroppo) e per quelli ben più profondi, articolati e coerenti di P.O.L.L.E.N., al punto che ho deciso di affrontare la difficile materia in separata sede, magari in uno speciale di prossima pubblicazione. La creatura del team finlandese non arriva all'eccellenza artistica di SOMA, e tuttavia fa parte della potente onda di fantascienza d'autore che sta pervadendo gli studi di sviluppo indipendente, con una forza - anche tecnica - che solo pochi anni fa non avrei nemmeno osato sperare. In tutti i casi, con la parziale eccezione del gioco di Frictional (dove la morte dei PG è un evento comunque raro), **si tratta di opere che pongono gran parte della propria attenzione sul racconto**, e allo stesso tempo sono dotate di un grado di interattività distintivo e talvolta profondo, qualcosa che non è in grado di accontentare gli intergralisti action ma può accogliere nel suo grembo i più accorati fruitori di fantascienza. E, mi raccomando, non confondeteli con i "walking simulator": al netto di un ritmo molto lento, e di una sfida quasi inesistente, di camminate così ne farei fino a consumarmi i piedi.

Articolo precedente



[Una PlayStation non vale un iPhone?](#)

Articolo successivo



[Perché dobbiamo cambiare il nostro modo di scrivere di videogiochi](#)

