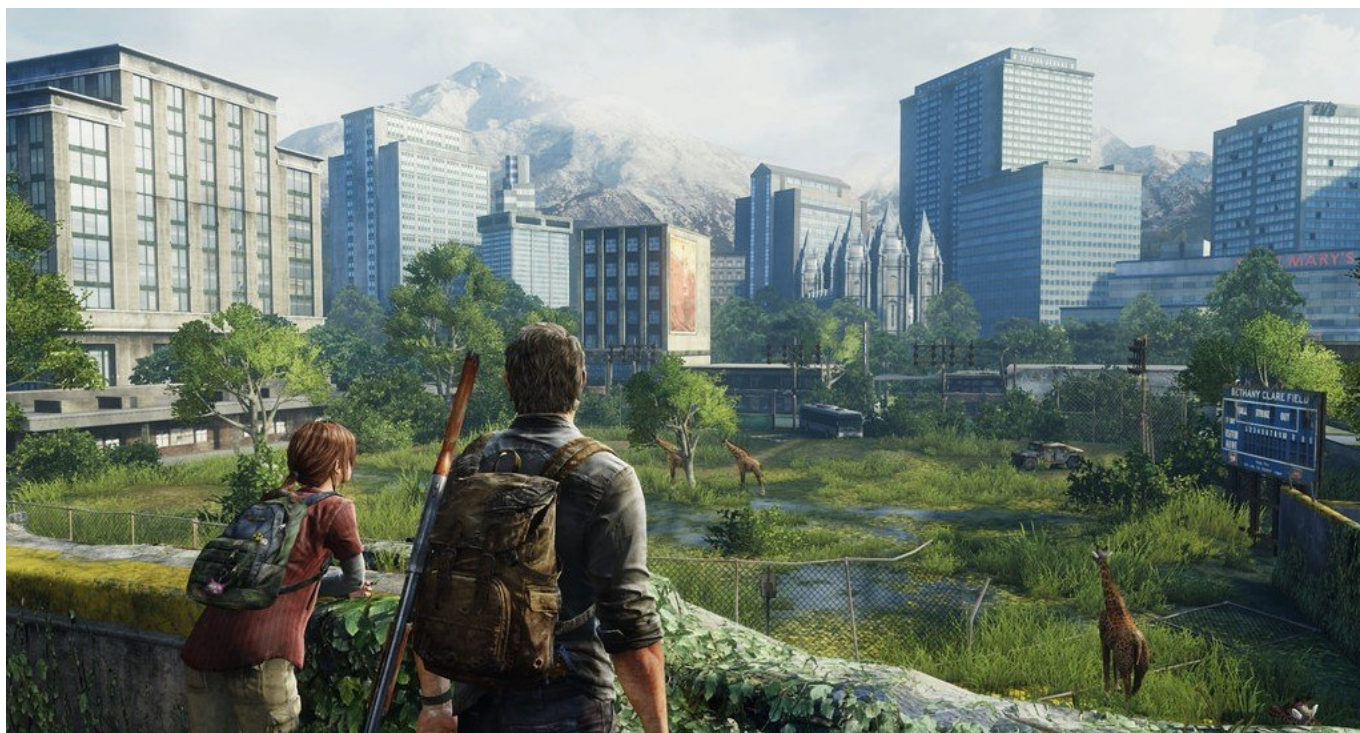


Nel mio “giocare con calma™” le cose che non devo bere alla goccia per lavoro, **qualche sera fa ho messo piede per la prima volta a Irithyll della Valle Boreale**, proprio mentre ragionavo sul come, con questo ritmo da anziano, arriverò a leggere i titoli di coda di **Dark Souls III** il giorno della laurea di mia figlia. È evidente come il passo sia stato studiato da quel mattacchione di Miyazaki proprio perché la bocca si spalanchi e i polmoni si riempiano di meraviglia: ai labirinti claustrofobici delle Catacombe di Carthus e alla cupezza dello scontro con Wolnir si sostituisce, dopo aver salito un’angusta scalinata, uno spazio arioso e aperto, con l’occhio che si perde tra le costruzioni di una cittadina gotica e le luci dell’aurora; un attimo capace quasi di istillare pace - almeno per qualche secondo - prima di che sia ripresa indefessamente la danza della morte. **È lo stupore della scoperta:** la grande bellezza che solo i videogiochi di un certo tipo sanno accendere nel cuore.

Guardando la cosa da lontano, con animo distaccato, si potrebbe quasi dedurre che un po’ tutti gli open world ospitano, per loro stessa natura, l’induzione alla sorpresa. La realtà è che così non è, e anzi ci sono videogiochi canalone capaci di far esclamare “wow” al momento in cui un nuovo scenario si palesa ai nostri occhi, mentre certi free roaming sono prevedibili quanto lo Scudetto alla Juventus. **Tra gli esempi positivi penso ad alcuni passaggi di The Last of Us**, che - soprattutto sul finale - tengono lo spettatore col fiato sospeso, in quello spazio di mezzo in cui si rompe il confine tra mondo reale e virtuale, si perde per un attimo la percezione dei bordi dello schermo e ci si lascia travolgere dalla sensazione di immersione.



NON SARÀ MAI LA FORZA
BRUTA DI TEXTURE E
SHADER A STRIZZARE
L'ANIMA, MA LA
CAPACITÀ DI INNESCARE
LA SCINTILLA PER MEZZO
DI SCHIAFFI EMOTIVI

Al contrario, **persino il migliore di tutti, Grand Theft Auto V, risulta per lo più prevedibile**, paradossalmente proprio a causa della sua capacità maniacale di riprodurre in modo certosino Los Angeles e dintorni, lasciando poco spazio al fattore stupore. Meglio, da questo punto di vista, ha fatto Rockstar quando ha avuto briglie sciolte: in **Red Dead Redemption** il talentuoso team ci ha proposto una visione da gruppo in gola delle assolate terre di confine tra Messico e Stati Uniti.

Viaggiare sui binari del fantasy è certamente un modo per agevolarsi il mestiere, ma **senza una direzione artistica ispirata si rischiano pasticci inenarrabili**. La forza dei giochi

di Miyazaki, forse ancor più in **Bloodborne** che nei Souls, alberga non solo nel gameplay sopraffino e nella sfida continua con se stessi, ma anche nel brivido del dietro l'angolo, nella gioia dell'inaspettato, financo nel piacere di una morte improvvisa per mano di un nemico udito ma non visto. E questo, badate bene, è un fatto che trascende la mera potenza di un comparto grafico sontuoso: **non sarà mai la forza bruta di texture e shader a strizzare l'anima, ma la capacità di innescare la scintilla per mezzo di schiaffi emotivi.** Se avete vissuto il cammino epifanico di **Journey** - altro esempio sommo di stupore immaginifico - allora vi siete abbeverati a sufficienza per cogliere il miracolo che avviene quando due persone, il creative director e il videogiocatore, riescono a guardarsi negli occhi per un istante, pur senza essersi mai conosciuti.

