

Con la mente un pochino più lucida (ma solo un filo, eh, scambio ancora il giorno con la notte), **oggi sento di poter affrontare con maggiore razionalità i pochissimi elementi intorno a Death Stranding**, a qualche giorno da quel “I’m back” che ha buttato in visibilio il pubblico della conference Sony di Los Angeles (insieme a un pezzo rilevante della comunità giocante di ogni angolo del pianeta). In realtà, come ben saprete, non ci sono punti saldi cui aggrapparsi, ed è anzi necessario un certo grado di astrazione per tentare di interpretare segni e simbolismi che Hideo Kojima ha sparso per tutto il video, come manifesto della visione artistica di **Death Stranding** e, in una misura difficile da appurare, come strumento di una gigantesca celebrazione personale, una massa di ego sparata con la forza di un meteorite su milioni di fan. Una massa ottimamente modellata, però, che merita un primo e delirante insight.

## INFINITI GRADI DI SEPARAZIONE

Non starò a entrare troppo nel dettaglio delle singole suggestioni, e comunque le userò per illustrare aspettative e paure, di fronte a un titolo che potrebbe ancora essere qualsiasi cosa. Di sicuro, la mia personale sensibilità (cioè quella di un cavatore di Carrara, che è pure meno “materiale” di quanto si possa pensare) **mi ha fatto avvertire una sorta di convergenza fra alcuni degli oggetti allegorici piazzati da Kojima, in particolare verso il tema di una profonda e dolorosa “separazione esistenziale”**: il cordone ombelicale come simbolo di legame e, allo stesso tempo, di qualcosa che immediatamente dovrà essere reciso; lo stesso personaggio di Norman Reedus che porta i segni di un “cesareo” a forma di croce, e si è dunque dovuto separare da qualcosa che gli apparteneva, come si suol dire “carne della sua carne”; le manette, un riferimento apparentemente banale ma comunque connesso all’idea di un forte legame da cui ci si è violentemente separati; le incisioni, infine, di fondamenti della meccanica quantistica nelle targhette metalliche al collo del protagonista, con particolare riferimento a una formula - quella del raggio gravitazionale, o raggio di Schwarzschild - che descrive la distanza minima che

consente alla luce, rispetto al centro di un Buco Nero, di sfuggire senza venire inghiottita. Ancora una volta, dunque, parliamo della ricerca di una “separazione”, addirittura dal campo gravitazionale più forte che si possa immaginare.

A livello tematico mi è arrivato questo, insomma, **una suggestione che non spiega nulla a livello di trama ma, unita ad altri piccoli tocchi, può fornire qualche ulteriore elemento di speculazione.** Anzi, per la verità mi allontana ragionevolmente da una paura, connessa alla seconda formula sulle medagliette - l'equazione di Dirac, precorritrice del concetto di antimateria - e ad altri piccoli dettagli “costruiti” (più che esplicativi e autoportanti) sulle parole di Kojima: l'ipotesi che mi piacerebbe di meno, per dirla chiaramente, è che l'eventuale inserimento dei viaggi del tempo o delle invasioni da altri piani di realtà - dallo stesso Orizzonte degli Eventi, magari, individuato dalla formula di Schwarzschild - si presenti con lo stesso grado di follia illustrato da altri autori di cinema o videogiochi, cioè con un delirio ad alta densità d'immagine che, tuttavia, potrebbe risultare già visto o non troppo sorprendente.

UNA SUGGERIZIONE  
CHE NON SPIEGA  
NULLA A LIVELLO  
DI TRAMA MA,  
UNITA AD ALTRI  
PICCOLI TOCCHI,  
PUÒ FORNIRE  
QUALCHE  
ULTERIORE  
ELEMENTO DI  
SPECULAZIONE

Siamo ancora nel territorio delle speranze, però, dal momento che le cose dette fin qui - e soprattutto quelle che seguiranno nel prossimo paragrafo - si sposano positivamente alle poche ma decise parole di Kojima sul gameplay, ovvero su ciò che costituisce la seconda e potentissima forza dei suoi giochi. In particolare, in [questa intervista a Digital Spy](#), il game designer ha spiegato come il personaggio di Norman Reedus si controllerà secondo i canoni di un action game, e che se qualcuno ha a cuore di dargli per forza una definizione di genere, è da lì che bisogna iniziare. Subito dopo, però, **Kojima ha ricordato di essere partito da un assunto simile per Metal Gear**: per lo stesso motivo, come dall'idea di nascondersi e colpire dall'ombra è stata coniata la definizione di stealth, c'è sempre la possibilità che qualcosa di simile accada ancora, magari con **Death Stranding**, passando per un action "d'orrore" (virgolette più che necessarie, naturalmente) dotato di qualche nuova ed oscura meccanica.

## VITA E MORTE NELLA FISICA

# QUANTISTICA

Quel che è certo, tra tweet e dichiarazioni varie, è che l'autore e il suo team stanno giocando con i concetti di morte e fallimento del protagonista/giocatore, e che, aggiungo io, l'entusiasmo è troppo profondo e candido perché si riferisca - come qualcuno potrebbe supporre - a una logica mutuata dalla stirpe dei Souls. **Evidentemente c'è qualcosa di diverso che bolle in pentola**, un concetto che ha in qualche modo a che fare con la fisica quantistica e, come avviene in tanta sci-fi moderna, potrebbe tuffarsi nelle domande fondamentali poste da religioni e filosofia. Qualcosa di connesso al nostro "galleggiare" nel tempo e nello spazio, reale e dimostrabile, con il contatto o la contemporaneità rispetto a qualcuno che non c'è più, o ancora con qualcuno che avrebbe potuto esserci ma non c'è mai stato.



INTORNO A DEATH  
STRANDING MI SONO  
VENUTE IN MENTE



## DIVERSE OPERE DI GRANDE FASCINO E ORIGINALITÀ

In realtà non so ancora darmi pace per le balene e i crostacei spiaggiati, su cui non ho ipotesi e non riesco ad accettare quelle degli altri, ma a conti fatti spero, e credo di averne fondamento, che l'Orizzonte degli Eventi vada a sfociare in un gameplay vasto e pieno di dettagli, con le forti "regole" di linguaggio a cui Kojima è profondamente affezionato e che, allo stesso tempo, è sempre riuscito a scardinare e rielaborare. **Con piglio prevedibile o, al contrario, quasi blasfemo, intorno a Death Stranding mi sono venute in mente diverse opere di grande fascino e originalità**, dallo stesso incipit giocabile di **P.T.** alla strana, controversa ma a suo modo mirabile sostanza di **Deadly Premonition** di Access Games, che certo meriterebbe tutt'ora l'encomio di videogame horror più originale (pur se profondamente Lynchano, ma questo è un plus) degli ultimi 15 anni. In tutti i casi, so che è ancora impossibile avanzare delle vere ipotesi, a meno, appunto, di accennare all'idea di un videogioco action in cui la morte si lega al tema della separazione e, forse per lo stesso motivo, alla fisica quantistica. Chissà, magari potremo scrivere la stessa frase nella recensione (speriamo prima del 3016).

Il timore più forte, infine, sta quasi tutto in una frase: **ho paura che Death Stranding si dimostri fatalmente pretenzioso**. Temo, per concludere l'articolo con la giusta apertura, che l'eccessiva e troppo lunga compressione delle nuove idee, il fatto di aver voluto far qualcosa di diverso da un sacco di tempo, **finiscano per esplodere in un eccesso di esuberanza, in un'auto-celebrazione senza controllo**. A seconda dei gusti, c'è una vasta gamma di moderni registi che possono essere fatti rientrare in questo genere di peccato - dal prematuramente disperso Alex Proyas ai Fratelli Wachowski, da Darren Aronofsky fino addirittura al venerato Christopher Nolan - e tuttavia è già un argomento a sé il fatto che Kojima debba essere giudicato in modo diverso dai colleghi, con esempi e riferimenti che non possono risiedere solamente nel linguaggio dei videogiochi. Da lui ci aspettiamo molto,

forse troppo, ma se l'è andata meravigliosamente a cercare.

Che poi, ecco, la presenza di Norman Reedus e la sua collaborazione stretta con Kojima, di cui è da tempo ottimo amico, mi fa venire in mente una possibile soluzione produttiva e d'immagine per l'ultima sequenza rimasta in sospeso in **The Walking Dead**. Ma questa, capirete bene, è tutta un'altra storia.

NUMERO 334

Articolo precedente

WWW.THEGAMESMACHINE.IT

THE GAMES

TCM 334 - Luglio 2016

Articolo successivo

#Brexit - Cosa succederà all'industria dei videogiochi?

