

Bloodborne: l'incubo di H.P. Lovecraft

Di **Hidetaka Miyazaki** abbiamo parlato tanto, un uomo che ha aperto la strada ai **souls-like** grazie a **Demon's Souls**, prima, e la [trilogia di Dark Souls](#) dopo. Ma c'è un'opera in particolare che l'ha consacrato come uno dei migliori autori videoludici contemporanei, creando una delle maggiori esclusive PlayStation 4 di successo: **Bloodborne**.

Sin dai suoi primi trailer, il titolo colpì sin da subito per ambientazioni intrise di un misto fra gotico, vittoriano e la classica spruzzata di dark fantasy che qui trova il suo picco. Eppure fu altro ad attirare l'attenzione, dei legami forse all'inizio flebili ma che man mano sarebbero risultati palesi: l'influenza di uno dei più grandi scrittori horror e di fantascienza del '900, ben presto saldarono un legame inaspettato tra Miyazaki e **H.P. Lovecraft**, un'unione perfetta che oggi sviscereremo.

Attento a ciò che desideri



Nato nel 1890 a Providence (Stati Uniti), **Howard Philips Lovecraft** è uno scrittore che, come in molti casi, ebbe maggior fortuna e successo solo dopo la sua morte (1937), divenendo vero e proprio autore cult dei nostri tempi per tutti gli amanti dell'horror, dark fantasy e fantascienza. Tra i temi principali delle sue narrazioni spicca la **ricerca della conoscenza** definita dall'autore "proibita", in quanto, una volta ottenuta, il destino non è dei più auspicabili. Ne **Il Richiamo di Cthulhu** (1926), infatti, è proprio l'ignoranza la vera salvezza dell'uomo, intesa come l'incapacità di mettere assieme i vari pezzi del puzzle cosmico, un fattore misericordioso, capace di tenerci lontano dalle oscure verità che si celano al di là dei neri mari dell'infinito. Fondamentale è anche il **tema del sogno** e la **struttura onirica** derivante, protagonista in molte opere dello scrittore statunitense e, soprattutto,

la filosofia del **Cosmicismo**, un pensiero tangente al nichilismo, che converte la mancanza di significato in insignificanza, della quale l'uomo è all'oscuro. Secondo Lovecraft, infatti, l'essere umano non è altro che una particella dell'infinito, tanto che se la nostra specie dovesse un giorno scomparire nessuno lo noterebbe. Nessuna scienza, fede o conoscenza porterà l'uomo ad avere un posto di rilievo nel Cosmo. Questi temi dunque, sono quelli che si legano maggiormente l'autore di Providence a *Bloodborne* e Miyazaki, che ne ha mescolato il pensiero con le opere di **Heidegger** ed **Ernst Jünger**, è riuscito a trasporre in maniera coerente l'ideologia e il simbolismo dell'intera struttura narrativa "lovecraftiana".

Punti intuizione, conoscere l'inconoscibile, i Grandi Esseri, le mutazioni, l'Incubo, non sono altro che la realizzazione di un pensiero preciso e forse condiviso tra i due autori.

«La più antica e potente emozione dell'uomo è la paura e, la più antica e potente paura, è la paura dell'ignoto.»

«Temi ciò che non comprendi. Temi il sangue Antico.»

Con queste due frasi, appartenute a Lovecraft e a Maestro Willem, fondatore dell'Accademia di Byrgenwerth in *Bloodborne*, apriamo la nostra analisi di un'opera che non solo trae ispirazione dagli scritti di H.P. ma riesce anche ad andare oltre.

The call of the Moon Presence



L'"andare oltre" è stato possibile grazie a un'opera interattiva come il videogioco. Si è discusso a lungo di come "l'**ottava arte**" possa intersecarsi con opere di natura diversa, approfondendone

diversi aspetti, esaltandone qualità o elaborandone il potenziale in nuce. Questo è ciò che è avvenuto con *Bloodborne*, un'opera che, come da tradizione **From Software**, è indicata a chi sa ascoltare e leggere attraverso i simboli, traendone conclusioni una volta terminato il gioco più volte.

Tutto ciò che troviamo a Yharnam lo si deve ai Pthumeriani, esseri capaci di raggiungere una conoscenza superiore, grazie alle tracce di entità "aliene", potenti e capaci di interagire su piani diversi dell'esistenza. L'ascensione verso i **Grandi Esseri** fu un evento fondamentale ma uno di essi in qualche modo rimase indietro, generando gli eventi iniziali di *Bloodborne*. La scoperta di questo Grande Essere (**Ebrietas**) avviò uno scontro di idee tra **Maestro Willem** e il suo allievo prediletto, **Laurence**, in una dialettica che è metafora di uno **scontro tra scienza e fede**. Entrambi infatti, capirono l'enorme possibilità che si era appena aperta ai loro occhi: elevare la specie umana, al fine di scoprire i significati più reconditi dell'esistenza. Ma mentre Willem attuò tale idea attraverso lo studio dei Grandi Esseri, cercando di "allineare" occhi e mente per svelare il nascosto, Laurence intraprese un'altra via, seguente a un'incredibile scoperta avvenuta nei sotterranei della città di Yharnam. Una volta trovato il **Sangue Antico**, Laurence comprese che l'unico modo per raggiungere i Grandi Esseri era quello di utilizzare questa sostanza dalle proprietà incredibili, capace di curare qualsiasi male. Nacque così la potente **Chiesa della Cura**, che la distribuì come fosse una benedizione concessa dagli dèi (avvenimento simile nel ciclo dei Miti di Cthulhu). Inutile dire che il Sangue Antico rivelò conseguenze inaspettate. Ma in realtà la questione è un'altra: il Sangue Antico è qualcosa che deve essere temuto, l'umanità non è pronta ad aprire gli occhi, e questa è una cosa che Willem e Laurence sanno molto bene. Ma quest'ultimo, decide comunque di andare oltre. Possiamo affermare che l'elevazione dell'uomo non avviene tramite l'utilizzo della "benedizione" divina ma attraverso il superamento delle proprie paure nei confronti delle divinità che, ben presto, divenne pura e semplice arroganza. Non a caso, il rapporto con le divinità in Lovecraft è una delle chiavi per la comprensione della sua poesia, che si evolverà al punto da divenire vero e proprio **Misoteismo**, la visione negativa e malvagia degli dei.

Al nostro primo ingresso tra le vie di Yharnam tutto questo ha già trovato una connotazione ben precisa: gli uomini curati si trasformarono in bestie e qualcosa di potente ma inconfondibile sta per arrivare (o è già arrivato). Proseguendo, scopriamo che Maestro Willem è riuscito nel suo intento, riuscendo a svelare la natura dei Grandi Esseri e forse, i loro piani: la riproduzione. Forse è dovuto a questa scoperta la creazione di **Rom**, unica barriera dimensionale capace di fermare l'ingresso dei Grandi Esseri nel nostro piano esistenziale. Infatti, proprio dopo la sua eliminazione, l'inganno viene svelato, entrando nella dimensione della **Presenza della Luna**, probabilmente architetto di tali incubi. È qui che la visione onirica degli scritti di Lovecraft raggiunge il suo picco in *Bloodborne*: quello che viviamo all'interno del gioco è sempre una realtà (sogno o incubo) generata da qualcun'altro e, via via, riusciremo a infrangere le varie barriere in cui si intersecano le varie dimensioni. Questo è possibile anche grazie all'utilizzo delle **Rune**, descritte come la trascrizione in simbolo della voce dei Grandi Esseri e palese collegamento alle iscrizioni su pietra ne **Il Richiamo di Cthulhu**.

Noi siamo i Grandi Esseri



Lo scopo del Sogno del Cacciatore è quello di eliminare un Grande Essere o, se volete, una divinità. Siamo ben lontani dalle azioni di **Kratos** in quanto, non cerchiamo vendetta, non cerchiamo comprensione verso noi stessi e ben che meno sollievo. La morte della divinità non rappresenta nemmeno la decadenza di Yharnam, come poteva essere nel caso della morte di Dio in **Nietzsche**. La fine del Grande Essere segna la libertà, il potere di decidere il proprio destino, elevandoci però, a un Grande Essere noi stessi una volta consumati tutti i cordoni ombelicali. Se il nostro alter ego evoluto sarà una presenza benevola o malevola non ci è dato saperlo, ma è interessante notare come l'unica scappatoia alla comprensione totale del mondo sia diventare ciò che non vorremmo essere, quasi seguendo la filosofia degli "oppressi oppressori". Negli altri finali avremo l'opportunità di risvegliarci dall'incubo grazie e solo alla nostra morte per mano di Gehrman, il Primo Cacciatore, ma potremo divenire anche i nuovi burattini della Presenza della Luna, alla ricerca di qualcuno che elimini altri Grandi Esseri.

Ma c'è molto di più.

All'interno del titolo, due sono i consumabili più importanti: le **Fiale di Sangue** per ripristinare punti vita e i **Punti Intuizione**, necessari per comprendere il mondo intorno a noi e svelare l'inimmaginabile (ma portandoci alla **Follia**). Abbiamo bisogno di entrambi e, come abbiamo detto, entrambi gli oggetti vengono da idee contrapposte. In poche parole l'elevazione dell'umanità, è possibile solo attraverso l'**unione di scienza e fede**, capaci di completarsi a vicenda, svelando i punti nascosti dell'una o dell'altra. Ma, come Lovecraft insegna, tutto ciò non fa altro che portare alla follia o alla morte, vista anche come una sorta di liberazione, cosa che effettivamente avviene - come detto - in uno dei finali.

L'opera di Miyazaki va oltre Lovecraft. *Bloodborne* è un esperimento metaludico in cui le nostre azioni sono ben più significative rispetto al mero uccidere mostri per le vie di Yharnam. Ma con "le nostre azioni" non ci riferiamo alle azioni del nostro alter ego bensì alle nostre, quelle che compiamo da videogiocatori.

Il nostro alter ego agisce da protagonista delle vicende, alla ricerca di quel libero arbitrio reso insignificante dai Grandi Esseri. Ma così come il nostro personaggio è all'oscuro di essere una marionetta nelle mani di qualche divinità, così come per Lovecraft potrebbe essere l'essere umano, il personaggio è all'oscuro della nostra esistenza come videogiocatori e guida diretta delle sue azioni.

Questo perché, essenzialmente, **i Grandi Esseri siamo noi.**

E se non c'è paura più grande dell'ignoto, questo potrebbe rivelarsi come atroce una volta compreso forse che Lovecraft c'era andato vicino e che Miyazaki non ha fatto altro che portare avanti il suo pensiero, forse trovando il coraggio di chiudere la frase dopo una virgola. Tutto quel che di spaventoso e inimmaginabile troviamo nelle opere lovecraftiane e in *Bloodborne* forse racchiude la risposta all'ignoto: ovvero che **i mostri siamo noi.**

E cosa c'è di peggio dello scoprire che tutto ciò che odiamo, disprezziamo, che ci terrorizza, è lì, davanti lo specchio?

[La prima volta di Yoshida su God of War](#)

L'ultima fatica di **Santa Monica Studio** non ha certo bisogno di presentazioni: sfondata la soglia delle 5 milioni di unità vendute in un mese, acclamato da critica e pubblico, per molti potrebbe persino essere uno dei giochi migliori di questo decennio; insomma, quei cinque lunghi anni di sviluppo sono davvero valse la candela.

Anni che però non sono stati tutti rose e fiori: quando si stava ancora lavorando a una prima versione funzionante, ha raccontato **Cory Barlog** (creative director del gioco) durante il **Devcom** di Colonia, il team di sviluppo stava costruendo l'engine e gli strumenti di base, le meccaniche, i livelli, tutto contemporaneamente, e il risultato non stava piacendo né a lui, né a loro. Durante una sessione di testing uno dei partecipanti minacciò persino di abbandonare il progetto, perché a detta sua **si stava rovinando il personaggio di Kratos**. Una reazione simile, stavolta da parte del pubblico, si ebbe durante l'**E3** del 2016, quando quel trailer lasciò dubbiosi molti fan della serie riguardo a cosa l'ormai ex dio della guerra stesse diventando.



Nemmeno il presidente di **Sony Interactive Entertainment Worldwide Studios Shuhei Yoshida** rimase soddisfatto da ciò che vide, quando per la prima volta provò il gioco. Da quando prese il

controller in mano a quando andò via dalla stanza non proferì parola, ma da come scuoteva la testa e alzava le spalle, era evidente che ciò che vedeva non gli stava piacendo. Il suo giudizio fu noto solo qualche giorno dopo, mentre parlava con un amico di Barlog.

«Oh, stai lavorando a God Of War? Devo proprio dirlo, ci ho giocato l'altro giorno. Ero inorridito»

Il tutto accadde a soli sei mesi dal rilascio, e forse fu proprio questa reazione e il relativamente poco tempo rimasto a dare a Cory, e soprattutto al team, la spinta giusta per sistemare tutto quel che non andava bene, come il sistema di combattimento e i problemi di framerate. Yoshida avrebbe provato il gioco una seconda volta, e non potevano permettersi di fallire. Com'è facile immaginare, Santa Monica riuscì nell'impresa, e quando fu il momento per un'altra sessione di prova, la reazione del presidente fu l'esatto opposto di quella precedente. Lo stesso accadde quel 20 aprile 2018, quando il gioco arrivò sugli scaffali, e fu subito un successo clamoroso.

Ma molti sono stati i titoli che inizialmente non hanno riscosso quel successo che oggi pare scontato. Basti pensare a **Dark Souls** e **Demon's Souls**, inizialmente criticati per il particolare sistema di narrazione e per il loro essere "hardcore", poi diventati tra massimi esponenti del genere. Ma più recentemente un'altra esclusiva Sony è entrata in scena circondata da dubbi: **Gran Turismo Sport**, la cui mancanza del single player e la tanto discussa fisica su strada fecero storcere il naso a molti giocatori; il tutto si risolse con l'aggiunta della modalità carriera. Fatto quasi analogo fu quello di **Street Fighter V**, che inizialmente non comprendeva la modalità arcade, aggiunta mesi dopo. In questi ultimi due casi, l'opinione pubblica è cambiata grazie agli aggiornamenti avvenuti dopo il lancio.

A conti fatti dunque, non si dovrebbe giudicare un videogioco appena si hanno le prime informazioni a riguardo o dopo le primissime partite. Tutto parte dalle case produttrici e da determinate scelte che fanno per i loro prodotti, decise in base a cosa si pensa possa piacere ai più, che possono essere azzeccate o sbagliate; sono gli utenti con il loro feedback che lo sanciscono. A seconda della risposta, quella scelta criticata o ben voluta può essere a sua volta migliorata, stravolta o rimossa, finché non si passa al prossimo gioco da produrre: è un loop che sembra infinito, in continua evoluzione.

[Sony si prepara a \(ri\)annunciare Demon's Souls?](#)

ENB, guru a capo della community mondiale di **Dark Souls** che ha cominciato la propria carriera su **Youtube** trasmettendo i propri gameplay su **Demon's Souls** ai tempi della sua prima uscita in Giappone nel 2009 e al quale successivamente sono anche stati affidati compiti ufficiali quali la stesura della guida strategica del secondo capitolo della più famosa saga di **From Software**, ha rilasciato - durante la notte - un breve video su **Youtube** nel quale esprime il suo personale parere sulla probabile uscita di una remastered di **Demon's Souls**. A dar forza alle sue congetture gli annunci ufficiali susseguiti durante la giornata di ieri da parte prima di **Sony Japan** e successivamente di **Bandai** e **Atlus** - che gestiscono rispettivamente i server europei e nord americani del gioco - sull'imminente shut down delle modalità multiplayer, che dovrebbe avvenire in contemporanea mondiale il 28 febbraio 2018. **Marcus** ha pertanto supposto, nella sua personale

speculazione, che proprio questa coincidenza di date insieme al fatto che la chiusura dell'anno fiscale per la software house giapponese avverrà proprio durante quel periodo, rappresenterebbero il momento più propizio per annunciare il nuovo titolo, considerato anche che gli eventuali preorder verrebbero calcolati nell'anno fiscale giovando al bilancio corrente. A ciò si aggiungono un misterioso [annuncio di Bandai](#), la **Playstation Experience 2017** ormai alle porte e il fatto che non abbiamo notizie di From Software ormai da un bel pezzo.