

METAL GEAR SOLID LA LEGGENDA DI SOLID SNAKE

La saga di **Metal Gear Solid** nasce dalla mente di **Hideo Kojima** e dai disegni di **Yoji Shinkawa**, ed ha avuto il merito di conferire per la prima volta una autentica dignità cinematografica ad un titolo videoludico.

Metal Gear Solid (il primo titolo della serie a grafica tridimensionale) rappresenta sicuramente la più alta espressione del concetto di stealth/action, ovvero un'avventura nella quale l'obiettivo non è uccidere il maggior numero di nemici possibile, ma avanzare senza essere scoperti. Un approccio certamente non convenzionale, ma estremamente adeguato per un titolo ad ambientazione militare. Lo stesso Kojima lo ha umilmente definito una sorta di "nascondino digitale".

Gran parte del successo di questa saga è sicuramente legata alla caratterizzazione del personaggio principale, ovvero **Solid Snake**. La fonte di ispirazione è sicuramente il **Kurt Russell** di "**1997 – Fuga da New York**", che guarda caso nella versione originale si chiamava proprio Snake ("Iena" in quella italiana). Ma ci sono anche elementi della personalità di **Rambo**, in riferimento alle sue eccezionali capacità militari ed al suo senso di fedeltà al suo comandante.

In breve, è molto facile affezionarsi al personaggio di Snake, perché incarna il classico ideale dell' "uomo solo contro tutto e contro tutti", sprezzante del pericolo e delle avversità.

Anche la caratterizzazione dei personaggi secondari è molto curata, benchè a volte eccessivamente surreale (bisogna comunque considerare che MGS è un titolo indirizzato principalmente ad un pubblico nipponico). Ciò che colpisce particolarmente è la **veridicità culturale dei dialoghi**. La descrizione delle armi è minuziosa, a volte al limite del maniacale, e i riferimenti ad eventi storici più o meno recenti (come la tragedia di Chernobyl) sono sempre pertinenti ed interessanti. Tematiche come il disarmo nucleare, la terapia genetica e la clonazione vengono affrontati in modo adulto e si integrano alla perfezione nel contesto della missione impossibile di Snake.

Spesso i personaggi che parlano a Snake si rivolgono a lui come se si stessero rivolgendo al giocatore stesso. Questa sorta di metalinguaggio crea un coinvolgimento del tutto particolare, e unico nel suo genere. **La barriera tra finzione e realtà viene infranta**, non solo nei dialoghi, ma anche nelle azioni. In questo senso, il duello con Psycho Mantis rappresenta forse uno dei momenti più memorabili della storia videoludica.

Anche la colonna sonora è di stampo palesemente cinematografico: in Metal Gear Solid, il riferimento al tema composto da **Mark Mancina** per il film "**Speed**" è evidente; da Metal Gear Solid 2 in poi, la colonna sonora è stata curata direttamente da uno dei migliori compositori hollywoodiani, ovvero **Harry Gregson-Williams** (autore delle musiche di "Le Crociate" e "Deja Vu", oltre alle serie di "Shrek" e "Le Cronache di Narnia"), mentre i titoli di testa sono stati creati dallo stesso studio che realizzò quelli del film "Seven".

E' anche possibile trovare dei libri dedicati a questo fenomeno videoludico: **Metal Gear Solid – L'evoluzione del serpente** di Bruno Fraschini (Unicopli, 2003) e **Metal Gear Solid – Il Romanzo** di Richard Benson (Multiplayer, 2008).

Col passare degli anni, la saga si è sviluppata ulteriormente, presentando nuovi protagonisti, senza perdere mai quella tensione narrativa che è rimasta tuttora ineguagliata; è comunque certo che l'impatto che ebbe il primo MGS resterà unico ed inarrivabile.

Con la recente uscita di Metal Gear Solid 4, si conclude di fatto una saga che ha dato grande dignità al concetto di intrattenimento digitale. La speranza è che l'eredità del lavoro di Hideo Kojima possa portare in futuro a titoli che ci avvicinino sempre di più alla realizzazione di veri e propri film interattivi.

Cronologia di Metal Gear

Metal Gear (MSX2, 1987)

Ambientato in una fortezza militare in Sud Africa, nel 1995

Metal Gear 2: Solid Snake (MSX2, 1990)

Ambientato in Asia centrale nel 1999, durante una missione di salvataggio.

Metal Gear Solid (PlayStation, 1998)

Ambientato in un deposito di smaltimento nucleare in Alaska, nel 2004

Metal Gear Solid 2 – Sons of Liberty (PS2, 2001)

Ambientato su una petroliera (nel 2007) e su una piattaforma di contenimento (nel 2009) a New York

Metal Gear Solid 3 – Snake Eater (PS2, 2004)

Ambientato in un centro ricerche ed in una base militare nella giungla in Russia, nel 1964

Metal Gear Solid: Portable Ops (PSP, 2006)

Ambientato in una base militare di rivoluzionari in Colombia, nel 1970

Metal Gear Solid 4 – Guns of the Patriots (PS3, 2008)

Ambientato inizialmente in un conflitto bellico in Medio Oriente nel 2014