



Imagen de *Death Stranding* de Hideo Kojima

# Blake en Kojima

*Death Stranding* mediante  
“Augurios de inocencia”

Patricio Bidault

M204

e

EN 2016, HIDEO KOJIMA —un diseñador de videojuegos japonés— presentó su nuevo proyecto, *Death Stranding*, con un avance de tres minutos que abre con cuatro versos de William Blake:

Para ver el mundo en un grano de arena  
Y el cielo en una flor silvestre  
Toma el infinito en la palma de tu mano  
Y la eternidad en una hora<sup>1</sup>

El cuarteto pertenece a “Augurios de inocencia”, poema que no se sabe si el poeta lo consideraba terminado, pero Kojima eligió esos versos para introducir el primer proyecto desarrollado por su propio estudio de manera independiente, el primero alejado de la franquicia de *Metal Gear*, que representa un borrón y cuenta nueva para el meticuloso director y productor.

Pero la relación entre *Death Stranding* y el poema de Blake no es obvia. El juego de Kojima tendrá un mundo abierto que los jugadores podrán recorrer, explorar y sufrir a discreción. Quizá en lenguaje de código signifique una habilidad similar a “ver el mundo en un grano de arena”. O, quizás, es una invitación a leer el resto de los “augurios” para interpretar los tres avances del críptico proyecto.

El tema ecológico es el común denominador más obvio: en ambas obras predomina el sufrimiento animal. La playa del primer avance de *Death Stranding* es un cementerio de peces, ballenas y demás fauna marina, y los tres abren con la imagen de una población enorme de cangrejos muertos. El título bajo el cual se amparan estas imágenes, “*death stranding*”, es una expresión especializada

---

<sup>1</sup> Todas las traducciones de “Augurios de inocencia” provienen de Trianarts, “William Blake: Augurios de inocencia”. <http://bit.ly/2nQXZbv>

que indica la muerte de un animal que ha encallado en una playa. Kojima mismo confirmó el tema ecológico de su juego en una entrevista para el *talk show* brasileño *The Noite* el pasado 10 de noviembre.<sup>2</sup> La causa del sufrimiento animal en Kojima es —todavía— un misterio, pero en Blake es muy clara; el hombre cruel provoca el “balido, ladrido, bramido y rugido” de dolor del reino animal para su beneficio. Ambos desastres ecológicos llevan al apocalipsis. En *Death Stranding*, el mundo está en decadencia: cielos grises, arenas negras y océanos agonizantes. Blake advierte: “No mates a la polilla ni a la mariposa / Pues el Juicio Final se acerca”, “Un caballo del que se abusa [...] / Pide al cielo sangre humana” y “Cada aullido del lobo y del león / Levanta del infierno un alma humana”.

Un augurio es la predicción por medio de la lectura de entrañas animales, una charlatanería cruel a los ojos de Blake, quien considera al verdadero profeta un empirista, alguien que interpreta causas para prever consecuencias. Sus versos irónicos pintan a una humanidad causante de su propia ruina, pero incapaz de preverla con sus ritos falsos como la aruspicina. El verdadero profeta vería que el Apocalipsis es inevitable:

Está bien que sea así:  
El hombre fue creado para el júbilo y la aflicción  
Y cuando tenemos esa certeza  
Por el mundo rondamos a salvo<sup>3</sup>  
El júbilo y la aflicción están finamente tejidas  
Siendo para el alma divina un atuendo.  
Bajo cada pena y cada padecimiento  
Corre un júbilo de hilo de seda.

Esta dualidad es típica de Blake pero también está presente en Kojima. En un artículo que el japonés publicó

<sup>2</sup> *The Noite com Danilo Gentili*. David Crane, Hideo Kojima, Sistema Brasileiro de Televisão, 10 de noviembre de 2017.

<sup>3</sup> Estos dos versos están ausentes de la traducción y fueron agregados por mí.

en *Rolling Stone*<sup>4</sup> habla de la dualidad de sus dos personajes más famosos de *Metal Gear*, Snake y Big Boss, quienes representan lados opuestos de diversos argumentos bélicos y anti bélicos, como la paz perpetua de Kant.

“Sin contrarios, no hay progresión”, dice William Blake en *El matrimonio del cielo y el infierno*. “Atracción y repulsión / Razón y Energía, Amor y Odio, son necesarios para la existencia Humana”. El interés de Kojima por la dualidad parece estar presente también en *Death Stranding*. En cada avance hay detalles que se repiten en los otros dos: en el primero, Sam (Norman Reedus) está esposado, igual que el personaje de Guillermo del Toro en el segundo, pero de la muñeca opuesta; el personaje de Mads Mikkelsen hace una seña de ataque en el segundo avance que es idéntica a la del misterioso personaje encapuchado del tercero; el primer y tercer avance terminan con encuadres idénticos: Sam, desnudo y ataviado de un traje futurista respectivamente, observado por cinco siluetas que flotan en el cielo. Las similitudes son, por supuesto, deliberadas, ya que Kojima ha insistido mucho en la importancia del tema de la unión que permea su proyecto.

A lo largo de los avances de *Death Stranding* los seres vivos están unidos por medio de una especie de cable, así como el personaje de Mads Mikkelsen con los soldados de su comando en el segundo avance. Además, el diseño del título une algunas de sus letras a otras de manera similar, y éste es un juego de palabras: “*strand*” también significa “hebra” o el verbo “hilar” o “amarrar”. Es decir, el título también puede significar “la muerte amarrando” (¿o “la Muerte amarrando”?). ¿Amarrando qué? ¿Seres humanos? ¿Seres vivos? ¿Seres? La información es insuficiente, pero estas “hebras” o “cuerdas” ya han sido mencionadas por Kojima en referencia al autor Kobo Abe.

<sup>4</sup> “Hideo Kojima on War, Video Games and Death Stranding”, *Rolling Stone*, 23 de agosto del 2017. [en línea]. <http://rol.st/2BJHIUx>

“Las coplas de la primera parte del poema”, dice Janet Warner en su estudio del poema de Blake,<sup>5</sup> “definen los lazos entre todas las criaturas vivientes y sugieren resultados violentos para el cuerpo y el espíritu cuando esos lazos se rompen”. Por su parte, John E. Grant afirma: “...todo está puesto en una relación deseable y significativa con todo lo demás”.<sup>6</sup> Como ya vimos, en Blake el sufrimiento de los animales engendra al sufrimiento humano: es una de las predicciones de sus “Augurios de inocencia”.

En el alma humana, según la mitología del poeta, el estado de inocencia es superior y opuesto al de la experiencia. El hombre nace inocente y utiliza su imaginación en la niñez, habilidad más valiosa y casi divina del hombre. Pero con la edad, la experiencia, el estado inferior, trunca a la inocencia y a la imaginación:

Aquel que se burla de la fe infantil  
Será burlado en la vejez y en la muerte.  
Aquel que enseñe al niño a dudar  
De la tumba putrefacta nunca saldrá.  
Aquel que respeta la fe infantil  
Triunfa sobre el infierno y la muerte.

En otro paralelismo con Blake, en *Death Stranding* un niño muestra mayores capacidades de percepción que los demás personajes adultos. En más de una ocasión lo vemos en una especie de incubadora portátil, capaz de ver a los seres invisibles que acechan a Norman Reedus y a los demás personajes e indicar en qué dirección se encuentran. Sin duda, esta es una mecánica del juego. O sea que, al seguir sus indicaciones, el jugador, controlando a Sam, puede “triunfa[r] sobre [...] la muerte”.

Pensar que Hideo Kojima eligió los cuatro versos que abren los “Augurios de inocencia” de William Blake para introducir su nuevo proyecto por una relación mínima o como cultura artificial sería no conocer su afamada meticulosidad, misma que le ha valido el título de “autor” en un medio cuyo valor artístico aún es controversial. Sin duda, su elección fue cuidadosa, y los paralelismos entre los ambientes, personajes y mitología de *Death Stranding* y “Augurios de inocencia” difícilmente son accidentales. ❧

<sup>5</sup> Janet Warner, “Blake’s ‘Auguries of Innocence’”, *Colby Quarterly*, volumen 2, número 3, septiembre de 1976, p. 134.

<sup>6</sup> John E. Grant, “Apocalypse in Blake’s ‘Auguries of Innocence’”, *Texas Studies in Literature and Language*, volumen 5, número 4, 1964, p. 403.