

METAL GEAR
SOLID, A DIGITAL
GRAPHIC NOVEL,
DE HIDEO KOJIMA:
LITERATURA, GAME
E FILME EM DIÁLOGO

Vinicius Gomes Pascoal
Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)
niciusmatrix@gmail.com

RESUMO:

Trata-se de uma leitura crítica da obra *Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel* (2006), de Hideo Kojima, na tentativa de explicar como diversas mídias podem coexistir num só objeto que tenha forma artística interativa. Questiona-se como é possível reconhecer na obra os elementos que pertencem à forma escrita, visual e sonora, e então, de que maneira esses elementos entram em sintonia através da modalidade do jogo de videogame, potencializando os modos de recepção que se manifestam através da leitura, apreciação sonora, apreciação fílmica ou todas essas simultaneamente. O suporte (objeto) de análise é um jogo de videogame, um filme e uma *graphic novel*, simultaneamente.

PALAVRAS-CHAVE:

Interatividade; Narrativas digitais; Narrativa em jogo; Literatura pós-moderna.

ABSTRACT:

It is a critical analysis of *Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel* (2006), written by Hideo Kojima, an attempt to explain how different mediums can coexist in a single and interactive artwork. This analysis questions how to recognize, in this work of art, elements belonging to three different signifying systems, a dialogue between written signs to sounding and visual ones, and how these elements simultaneously converge in the game format. It is also an attempt to demonstrate how the game format can contain and increase the process of reception proposed by reading and listening traditional supports. The object of research is a game, a movie and a graphic novel at the same time.

KEYWORDS:

Interactivity; Digital narratives; Game narrative; Post-modern literature.

DAS PÁGINAS AOS BOTÕES, DOS FRAMES AOS PIXELS

Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel (2006)¹, é um projeto intermídia em game, filme e literatura, idealizado a partir da reconfiguração impressa de *Metal Gear Solid* (2004-2005) e em seguida pela republicação em coletânea de *Metal Gear Solid Omnibus* (2010), uma série em *graphic novel* escrita por Kris Oprisko e ilustrada por Ashley Wood, sob direção geral de Hideo Kojima.

A transposição do material impresso, ilustrado por processo de arte sequencial, que dá forma ao objeto de arte interativa digital (game) é assinado e desenvolvido pela empresa Konami, sob produção de Noriaki Okamura e equipe supramencionada.

Os suportes para acesso ao objeto final, *Metal Gear Solid: DGN* (2006) são variados, mas pode-se elencar inicialmente o console de videogame PlayStation Portable, vulgo PSP, o console PlayStation 3, vulgo PS3, um aparelho de DVD doméstico comum, ou demais reprodutores de arquivo em vídeo (tablet, MP4, Ipad, *smartphone*, *smart-tv* etc). A mídia de suporte ao *Metal Gear Solid: DGN* (2006), no PSP, pode ser o disco UMD ou um arquivo .ISO / .CSO; e no PS3, um disco DVD ou o Blu-ray Disc. O produto de análise deste artigo é também um componente da franquia *Metal Gear*, criada no dia 7 Julho de 1987, por Hideo Kojima. A obra aqui analisada possui duzentas e setenta e uma páginas, se considerada sua versão em livro (*graphic novel*), 120 minutos de duração – sob ótica fílmica –, e um somatório de mais de 300 horas, na versão game.

Eis *Metal Gear*, fruto de uma era da expressão multimodal. A obra de arte apreendida aqui como obra de arte híbrida. Em tempo de construção artística contemporânea, infinitas menções e construções exercitam em seus procedimentos *poiéticos* o hibridismo. Isso acontece pela multiplicidade de suportes a que se faz possível acessar. Essas interconexões permitem a multiplicidade de sentido pulsante nas construções artísticas pós-modernas. O objeto de arte não comporta sua existência em apenas um meio único, desta forma sua análise requer cuidado demasiado. É preciso ler, assistir, escutar e jogar para compreender e analisar o objeto de pesquisa. Trata-se de um objeto intesemiótico, pois como indica a etimologia: inter (entre) e σημείωσις [semeiosis] (marcar), um malha de significados, de sistemas sígnicos. É preciso ir além, e como num processo ontológico questionar a coisidade da coisa, ou como diria Heidegger (1999, p.12) que “para encontrar a essência da arte, que reina realmente na obra procuramos a obra real e perguntamos à obra o que é como é”.

Neste ponto, *Metal Gear Solid: DGN* (2006) apresenta-se como material questionador, pois se trata inicialmente de uma publicação impressa que através do processo de digitalização adquire nova roupagem. É através do audiovisual que o livro

1 Adiante com grafia abreviada em: “Metal Gear: DGN”; ou apenas: Metal Gear.

ganha características de game e de filme. Se utilizados os termos de Robert Stam, em *New Vocabularies in film semiotics* (2005), veremos que o objeto aqui analisado está além da linguagem, na categoria restrita aos signos linguísticos. Há elementos das cinco faixas, ou canais, aos quais reflete Stam, sendo: “a imagem fotográfica em movimento, gravação de som fonético, gravação de barulhos, gravação musical, e escrita (créditos, legendas, materiais escritos nas filmagens)”² (STAM, 1992, p.38).

Este objeto artístico de múltiplas modalidades sígnicas pode confundir o analista ao primeiro contato. A que devo focalizar? O que se trata? Este objeto é arte, se sim, em que modalidade se insere? Ao menos pertence a um círculo de expressão que se possa delimitar? Se, segundo Barthes (1999), todo sistema de significação comporta um plano de expressão, a qual constante plano expressivo seria possível delimitar esse “*Livro-jogo-filme*” chamado Metal Gear? Uma possível resposta, ao menos no tocante das mensagens escritas, pode ser encontrada na dissertação de mestrado do pesquisador Thiago Correia de Ramos, quando investiga a literatura [brasileira] na internet, focalizando especialmente as implicações do elemento digital na(s) narrativa(s):

As invenções de técnicas e suportes da escrita trazem características específicas de funcionamento, abrem caminhos para a comunicação e o conhecimento humano, modificam as configurações sociais, colocam-se como novos filtros para a relação do indivíduo com o mundo e terminam por preparar o terreno para alterações de linguagem, seja na adoção de símbolos, na maneira de capturar o real, de se comunicar com o interlocutor ou mesmo de reagir a um contexto hegemônico, opressor, estagnado. (RAMOS, 2013, p.16)

É preciso perceber a linguagem escrita, a linguagem oralizada, as imagens sequenciais, o som externo, a trilha sonora, as legendas, e tudo isto se dá em tempo real. É através dos multimeios que se torna possível a recepção de *Metal Gear Solid: DGN* (2006). Trata-se das invenções de (novas) técnicas e (novos) suportes da escrita ao qual menciona Ramos (2013). A narrativa digital de Metal Gear pode, dependendo do direcionamento de seu leitor/espectador/jogador, ser aprofundada a qualquer momento através do simples toque de um botão (quadrado *SQUARE* - □). E este breve elemento levante outra singular questão: que outro livro, em mídia impressa, permitiria igual interação?

A maneira de apreensão, diga-se de passagem, mais completa (no sentido de densidade) deste livro-game-filme está na disponibilidade oferecida pelo suporte game,

2 Salvo menção contrária, as traduções apresentadas são de autoria do pesquisador.

ou console, (PSP, PS3). O par de suportes acima mencionados possibilitam a convivência do verbal com o não-verbal, pois tentar compreender essa obra na condição de apenas uma de suas formas, seja somente no livro, game, ou filme, em exclusividade, seria insuficiente (ainda no sentido da densidade do objeto).

Em oposição à pureza, a produção artística contemporânea aceita as contaminações provocadas pelas coexistências de elementos diferentes e opostos entre si, como por exemplo, a coexistência de imagens e palavras, cujo sentido permanece no entremeio dos dois universos, ressignificando-se, recontaminando-se mutuamente. A unicidade dá lugar às migrações de materiais, técnicas, suportes, imagens de uma obra à outra, gerando poéticas marcadas pela transitoriedade e pela diferença; o único lugar, assim, à coexistência de múltiplos sentidos. (CATTANI, 2007, p.22)

Não há apenas o conteúdo verbal, nem o pictórico, nem o musical, nem o fílmico em unicidade. Há uma convergência destes sistemas, há a necessidade de convivência mútua, e ação mútua do leitor-espectador, para que suas apreensões sejam domadas numa só obra. Resta também a disponibilidade (a abertura) para exercitar a percepção crítica da modalidade plural: o verbal com o não verbal, dito verbi-voco-visual, mencionado por Pignatari (2004), compondo um só elemento a ser compreendido como objeto de análise. Não há em Metal Gear Solid: DGN (2006) uma valorização duma mídia sobre a outra. Há uma passagem crítica do *tuttologo* e romancista Umberto Eco, no seu importante *Trattato di semiótica generale*, que parece relevante ao processo tradutório que concebe o produto artístico de Metal Gear. Esse mesmo pensamento de Eco deveria servir de guia aos que se propõem exercitar o olhar analítico sobre a obra. Eis um convite à abertura da percepção e dos limites de percepção:

É verdade que todo conteúdo expresso por uma unidade verbal pode ser traduzido por outras unidades verbais; é verdade que grande parte dos conteúdos expressos por unidades não-verbais podem igualmente ser traduzidos por unidades verbais; mas é também verdade que existem muitos conteúdos expressos por complexas unidades não-verbais que não podem ser traduzidos por uma ou mais unidades verbais senão por meio de vagas aproximações. (ECO, 2009, p.152)

ELEMENTOS DA NARRATIVA

Híbrido e bizarro, pois é um livro-game-filme. É assim que Rorie Mattew (2006) define o objeto de *Metal Gear Solid: DGN* (2006) numa das primeiras críticas publicadas ao livro-game-filme no mês de Maio, em 2006, durante a E3 (Electronic Entertainment Expo). Embora a crítica inicial seja direcionada aos experimentos a qual Mattew (2006) considera híbridos, produzidos pela Konami, o mesmo reconhece que a obra de *Metal Gear Solid: DGN* (2006) não se trata apenas de um processo de digitalização da *graphic novel*. Há a preocupação dos efeitos cinematográficos que potencializam a experiência de leitura, as vozes de atuação, as pausas que podem ser dadas durante a recepção da obra, ou o aumento de velocidade durante a exibição, e até mesmo as informações que podem ser acessadas durante o processo de jogo-leitura. Melhor: a possibilidade de interação que permeia a leitura-jogo através do processo que Mattew intitula como “scan”.

Em artigo Mattew (2006) também comenta a habilidade técnica da desenvolvedora, Konami, em produzir esses experimentos híbridos que partem dos jogos aos filmes, dos quadrinhos aos games, e terminam num objeto de convergência. Ora, objeto de convergência é algo que fora explorado por Santaella (1986), pois, quando se trata de convergir objetos artísticos deve se compreender, ou ao menos esforçar-se para, perceber a guia numa mesma direção, um cruzamento, uma reunião que permanece junta sob um mesmo propósito.

Contudo, como todas as analogias, para serem percebidas, exigem uma atenção voltada para as semelhanças entre qualidades. Por estarmos alertas a isso, embora, não descartemos sua existência, não falaremos em influências, mas sim em convergências e coincidências, pois são estas que desenharam a tessitura interna das relações que buscamos. (SANTAELLA, 1986, p. 91)

A percepção do *Metal Gear Solid: DGN* (2006) também pode ser percebida como um objeto de convergência da informação num dado tempo. Este tempo também pode ser resgatado na medida em que o receptor da obra pode acessar a mesma por diversas novas vezes. Esse conceito de imagem pós-produzida é bastante relevante para a análise de *Metal Gear*. Diante do analista há uma obra que não possui raízes centradas unicamente na fotografia, nem no cinema, nem na literatura, nem no game, nem na música ou na arte sequencial. A raiz de *Metal Gear* é a informação em si. E essa informação não existe senão num dado tempo. Tempo este que pode ser (re): visitado, explorado, lido, escutado, jogado.

Isso significa que, em cada fração de tempo, não existe propriamente uma

imagem na tela, mas um único pixel, um ponto elementar de informação de luz. A imagem completa, o quadro videográfico, não existe mais no espaço, mas na duração de uma varredura completa da tela, portanto, no tempo. A imagem eletrônica não é mais, como eram todas as imagens anteriores, ocupação da topografia de um quadro, mas síntese temporal de um conjunto de formas em mutação. (SANTAELLA, 2001 p.94)

O enredo de *Metal Gear Solid*: DGN (2006) remonta alguns aspectos da Guerra Fria. Aqui há uma espécie de reorganização da realidade histórica que se transpõe, agora reorganizada, no objeto estético-digital proposto no game. Solid Snake, o protagonista da série, é um espião que interfere nas querelas entre o governo russo e o governo norte-americano sob negociação de paz. O custo da liberdade pacífica do mundo é negociado pela quantia de um bilhão de dólares a cada tiro não disparado por uma arma de destruição em massa. A arma de destruição em massa, chamada Metal Gear Rex, é o elemento-chave de dissuasão entre as partes envolvidas. É para evitar quaisquer males que a FOXHOUND desenvolve seu trabalho junto a figura Solid Snake. Esse, por sua vez, é mais um dentre as centenas de personagens como Master Miller, Decoy Octopus, Psycho Mantis, Sniper Wolf, Liquid Snake, Revolver Ocelot, Natasha Romanenko e outros que vão sendo introduzidas ao longo da narrativa.

Em certo ponto, a narrativa de *Metal Gear* é também uma releitura do aclamado *Dr. Strangelove or How I learned to Stop Worrying and Love The Bomb* (1964), do diretor Stanley Kubrick. Não apenas no enfoque da dissuasão (*deterrence*) que é tão bem explorada em ambas as obras, mas também pela existência de uma excêntrica personagem intitulada Dr. Strangelove. É nessa figura do anti-herói que se introduz a figura do insano vilão. “Os doutores do amor estranho” são as personagens antagonistas de ambas as narrativas. A máquina de destruição aérea imaginada por Kubrick em 1964 dá as caras na forma do construto robótico intitulado *Metal Gear Rex*: uma arma de destruição em massa que não deixa de ser uma analogia às aeronaves do tipo *drone* que já habitava a mente do diretor antes mesmo de dominar as manchetes de jornais contemporâneas ao desenvolvimento deste texto.

No quesito tocante à leitura, *Metal Gear Solid*: DGN (2006) se torna deveras imbricada. Para compreender a relação de contato entre tantas personagens que interagem na passagem dos capítulos/páginas é necessário ter tido um contato prévio com as mesmas, e isso, pelo que se espera inicialmente, teria acontecido através do jogo em console(s). Numa narrativa convencional há de se introduzir uma personagem de alguma maneira, seja através de descrição textual ou pictórica, densa ou breve, detalhista ou superficial. Mas na narrativa digital de *Metal Gear* essa introdução não necessariamente acontece. Por ter características de jogo a introdução de uma personagem pode ser simplesmente anulada pelo seu receptor. Aliás, qualquer elemento

desta narrativa pode ser anulado no processo de interação com seu público.

Contudo, a leitura de *Metal Gear Solid DGN* (2006) pode sim ser feita por leitores/espectadores que nunca tiveram acesso à versão em game ou em quadrinho. A própria disposição do objeto artístico interativo reconfigura essas possibilidades de acessar a narrativa-fílmica-game, seja através de sumário transmutado em menu, seja pelos capítulos e páginas que se multiplicam dentro dum sistema mnemônico-digital na qual a leitura de cada personagem pode ser aprofundada (vide imagem). Em resumo: muitos são os caminhos que o próprio objeto artístico se apresenta, e muitas as opções de construir um conceito sobre o mesmo. O próprio convite é um desafio.

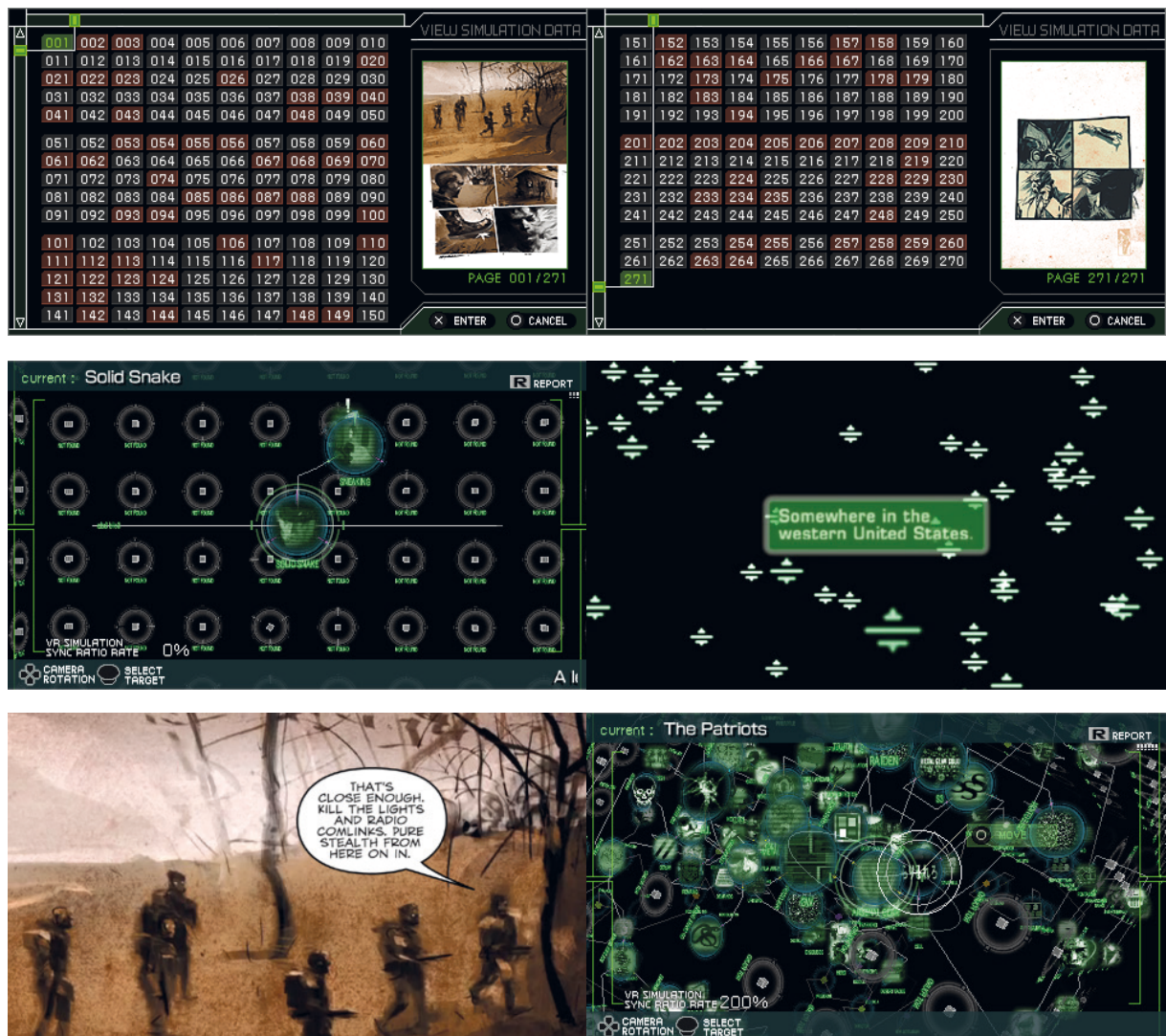
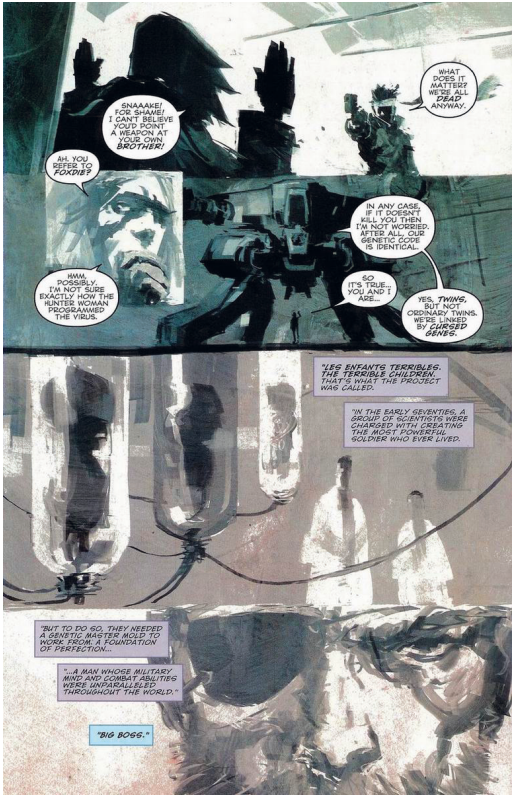
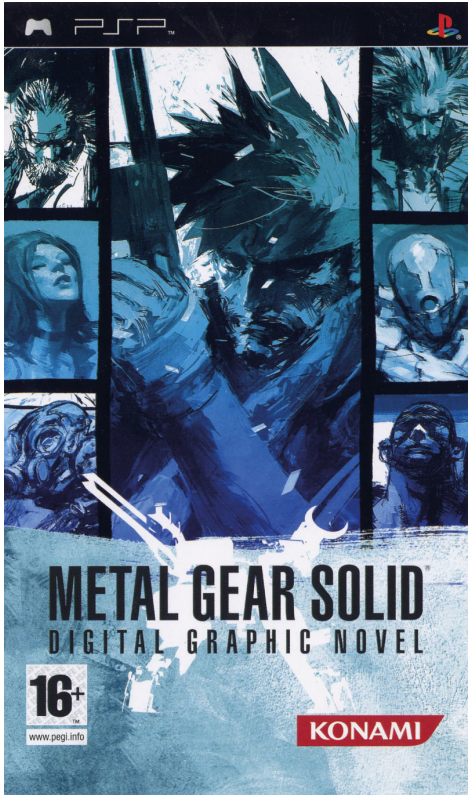


IMAGEM 1: METAL GEAR SOLID: DIGITAL GRAPHIC NOVEL (2006)



METAL GEAR SOLID: DIGITAL GRAPHIC NOVEL (2006)

CONSIDERAÇÕES, OU UM REVIEW DO GAME PARA RECARGA DE CONSOLE PORTÁTIL

Uma vez mencionado por Eco, em alguns casos a tentativa de expressar certos conteúdos torna-se uma mera tentativa de aproximação àquele. Como analisar um objeto intersemiótico em sua essência utilizando-se apenas de palavras e imagens estáticas? Como provocar no leitor de um texto verbi-visual a experiência da obra que alcança outras etapas, outras possibilidades sógnicas, incluindo experiências sonoras que correspondam também à interação de seu apreciador-espectador-leitor-jogador? Talvez as respostas para essas perguntas estejam unicamente na esperança que o relato dessas experiências em arte (interativa / híbrida) possam servir de estímulo ao leitor deste texto. Ao leitor, por sua vez, fica a promessa de que não precisará acessar a obra aqui comentada num museu, nem num centro cultural, espaço privado ou morada artística.

Também não se trata de uma obra única, detentora de altíssima carga aurática, muito menos em edição de colecionador. Pelo contrário: poderá acessar a versão gráfica impressa, através da rede online ou das versões impressas; encontrará também a opção fílmica disponível através do Youtube, onde poderá apreciá-la em alta qualidade. Contudo, só pode experimentar de todas essas possibilidades de maneira simultânea aquele/aquela que tiver acesso ao suporte PSP/PS3, onde será possível ler-jogar-assistir-escutar-interagir com a obra. É no tocante ao suporte, outro produto do mundo capitalístico, que se dará por encerrada a problematização deste artigo. A arte literária e fílmica chega, mais uma vez, num objeto de entretenimento popular massificado.

Aos que apreciaram o singular convite ao enredo de Metal Gear, aqui apresentado de forma superficial apenas para compreensão e problematização do objeto, recomenda-se a leitura de Rafael Alexandrino Malafaia, em: A recepção da corrida armamentista pela narrativa em arte sequencial metal gear solid (2013), apresentado na UFPA. Na obra de Rafael Alexandrino o leitor poderá encontrar passaporte fortuito para uma expansão da leitura de Metal Gear através das movimentações bélicas que germinam nos games e nas *graphic novels* idealizadas pelo japonês Hideo Kojima.

REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. **Elementos de semiologia**. São Paulo: Cultrix, 1999.
- CATTANI, Iclea Borsa. **Mestiçagens na arte contemporânea**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2007.
- DR. STRANGELOVE**. Direção: Stanley Kubric. Columbia, 1964, Preto e branco. Título original: Dr. Strangelove: or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb.
- ECO, Umberto, **Tratado geral de semiótica**, 2ª Edição, São Paulo, Perspectiva. 2009.
- HEIDDEGGER, Martin - **A origem da obra de arte**. Lisboa. Edições 70. 1999.
- MALAFAIA, Rafael Alexandrino. **A recepção da corrida armamentista pela narrativa em arte sequencial metal gear solid**. 2013, 124 f. Monografia (Trabalho de conclusão de curso) – Universidade Federal do Pará.
- KOJIMA, HIDEO. **METAL GEAR SOLID: Digital Graphic Novel**. Japão: Konami Software House. 2006.
- OPRISKO, Kris. WOOD, Ashely. **METAL GEAR SOLID**. Ed. 1 – 12, San Diego: IDW Publishing 2004-2005.
- **METAL GEAR SOLID OMNIBUS**. IDW Publishing, 2010.
- PIGNATARI, Décio. **Semiótica & literatura**. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2004.
- RAMOS, Thiago Corrêa. **A literatura brasileira na internet: implicações do digital na narrativa**. 2013. 119p. Dissertação (Mestrado em Teoria da literatura) - UFPE-PPGL, Recife, 2013.
- RORIE, Mattew. **Metal Gear Solid Digital Graphic Novel Exclusive Hands-On**. Disponível em: <http://www.gamespot.com/articles/e3-06-metal-gear-solid-digital-graphic-novel-exclusive-hands-on/1100-6149155/> Acesso em: 29/12/13. 2006
- STAM, Robert. BURGOYNE, Robert. FLITTERMAN-LEWIS, Sandy. **New vocabularies in film semiotics: structuralism, post-structuralism, and beyond**. London: Routledge, 1992.
- SANTAELLA, Lúcia; NOTH, Winifried, **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. 3ª Edição, São Paulo: Iluminuras, 2001;

----- **Convergências:** poesia concreta e tropicalismo. São Paulo: Nobel, 1986.