

LOS SECRETOS DE
SHADOW MOSES
MÁS ALLÁ DE METAL GEAR



ADRIÁN SUÁREZ MOURIÑO

ILUSTRADO POR LUR NOISE

PRÓLOGO DE JORDI DE PACO | EPÍLOGO DE METAL GEAR ESPAÑA

LUNWERG

L O S S E C R E T O S D E
SHADOW MOSES
MÁS ALLÁ DE METAL GEAR



ADRIÁN SUÁREZ MOURIÑO

ILUSTRADO POR LUR NOISE

PRÓLOGO DE JORDI DE PACO
EPÍLOGO DE METAL GEAR ESPAÑA

LUNWERGG

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor.
La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías.

Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

En **Grupo Planeta** agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor.

Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Queda expresamente prohibida la utilización o reproducción de este libro o de cualquiera de sus partes con el propósito de entrenar o alimentar sistemas o tecnologías de inteligencia artificial.

© Adrián Suárez Mouríño, 2025

© de las ilustraciones, Lur Noise, 2025

© del prólogo, Jordi de Paco, 2025

© del epílogo, Metal Gear España, 2025

© Editorial Planeta, S. A., 2025

Lunwerk es un sello editorial de Editorial Planeta, S. A.

Avenida Diagonal, 662-664 - 08034 Barcelona

Calle Juan Ignacio Luca de Tena, 17 - 28027 Madrid

lunwerk@lunwerk.com

www.lunwerk.com

www.instagram.com/lunwerk

www.x.com/Lunwerglibros

www.facebook.com/lunwerk

Diseño y maquetación: Lunwerk, 2025

Primera edición: noviembre de 2025

Depósito legal: B. 11.451-2025

ISBN: 979-13-87761-21-9

Printed in Spain - Impreso en España



ÍNDICE

Prólogo, por Jordi de Paco ... 9

Introducción... 12

I. Los secretos de Hideo Kojima... 15

No hay cuarta pared 16

Estados Unidos, dulce veneno 22

Aprendiendo a contar historias 31

Japón contra Rusia contra Estados Unidos 46

Las preguntas importantes 50

El Legado de Los Filósofos 64

La hora de los hijos 71

Este es el último Metal Gear, de verdad 75

La gran evasión 84

El mañana en sus manos 95

II. Una historia de Metal Gear... 103

Vivimos en una lengua (400.000 a. C.-1962) 104

El nacimiento de la serpiente (1964-1989) 149

Juguetes del Gobierno (1990-1999) 204

La guerra ya no es lo que era (2000-2022) 218

III. Viajando más allá de Shadow Moses... 255

Jugando con cintas de vídeo 256

Mi amigo, el enemigo 262

Habitar Shadow Moses 266

Epílogo: *Metal Gear*, inmortal, por Metal Gear España ... 277

NO HAY CUARTA PARED

«**L**as fronteras las dibujan los hombres. A la naturaleza le da igual.» Esta frase de la película *La gran evasión* es muy útil para entender por qué es interesante estudiar a Hideo Kojima antes de abordar la narrativa de *MG*. En la cinta de los años sesenta, Virgil Hiltz, capitán de las Fuerzas Aéreas del Ejército de Estados Unidos, es apresado en Stalag Luft III, una cárcel de máxima seguridad de la que se supone que es imposible huir. La prisión cuenta con unas altísimas paredes de alambre puntiagudo y los guardias de seguridad del penal se ocupan de minar la moral de los reclusos para que ni se les ocurra intentar treparlas.

No obstante, Virgil Hiltz ve esos alambres y a esos guardias de otra manera. Para él, no son más que parte de las reglas de un juego inventado por alguien. Así pues, el capitán decide jugar con ellas.

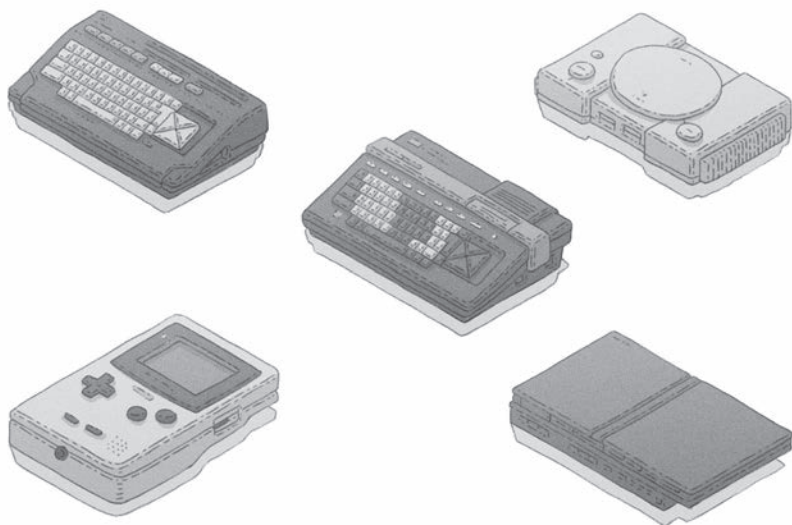
En la película, Virgil Hiltz intenta una y otra vez escapar, pero no lo consigue: siempre lo capturan justo antes de conseguir huir. En una ocasión, logra superar los muros y llegar bastante lejos, pero los guardias no tardan en apresarlo y llevarlo de vuelta a Stalag Luft III. ¿Y cómo interpreta él este fracaso?, ¿patalea furioso como un bebé?, ¿llora?, para nada. Él prefiere sentarse cómodamente en el suelo de su celda, coger la pelota de goma que esconde bajo la cama y lanzarla contra el muro con una sonrisa. Es decir, acepta la derrota como buen jugador que es y sigue jugando, porque jugar es lo que lo hace sentirse libre. Para él, el gozo no depende de huir, no tiene que ver con ganar o perder, sino con jugar.

El espíritu de Virgil Hiltz es el mismo que impregna todas las obras de Hideo Kojima. Todos sus videojuegos transforman bases militares serias en patios de recreo divertidos. Convierten a los centinelas en monstruos graciosos y tanto sus personajes jugables como los que no cuentan con el superpoder de saltarse cualquier regla de juego para transformar lo cruel en algo simpático.

Hideo Kojima declaró en el número 26 de *Official PlayStation 2 Magazine* lo siguiente:

La primera película en mi lista de clásicos entre los clásicos es *La gran evasión*. De todas las películas que he visto y que me han servido como fertilizante para el fruto que fue *Metal Gear*, esta ha sido la más poderosa. Si *La gran evasión* no hubiera existido, probablemente no existiría *Metal Gear* a día de hoy [...]. Pero te sorprendería cuál es mi escena favorita [...]. Al final, cuando capturan a Hiltz y lo encierran, el guardia se para a escuchar cómo Hiltz golpea su pelota contra el muro de su celda. Se detiene y su expresión dice muchísimo. El guardia acababa de matar a cincuenta rehenes que habían intentado huir, lo que me perturbó de pequeño, pero la reacción del guardia al escuchar la pelota de Hiltz fue muy humana, una mezcla entre respeto y fascinación que te quita el mal sabor de boca del fusilamiento. Te enseña que los soldados enemigos también son humanos. Es una expresión que captura a la perfección la ironía de la guerra.

Hideo Kojima ha sido fiel a este principio desde 1987, año de publicación del *MG* original; no *MGS* para PlayStation, sino el original de MSX. Pero los muros y las barreras de nuestro medio no son de espinos, metal ni cemento. Son tecnológicas, gráficas, narrativas y también están formadas por las expectativas y los prejuicios de los que compran videojuegos.



En *MG*, Big Boss le ordena a un joven Snake que aborte la misión que se le ha encomendado justo cuando está a punto de completarla. Lo hace pidiéndole directamente al jugador a través de una llamada por códec que apague su MSX. Sobre *Snatcher*, el creativo dijo en una entrevista:

Cuando estaba haciendo *Snatcher*, que era un juego de PC en disquetes, me apeteció introducir un mensaje secreto en uno de los disquetes para el jugador. Pensé en algún tipo de químico que reaccionase al calor del ordenador cuando se metiera en él el disquete, de forma que, cuando estuviera dentro y hubiese jugado quince minutos, el químico reaccionase expulsando algún tipo de olor, como de sangre. Cuando el jugador sacara el disquete, el líquido se habría disuelto y aparecería un mensaje secreto [...]. Me gritaron y no me dejaron hacerlo.²

Es como si Hideo Kojima refunfuñara y se preguntara: ¿cómo que el jugador y mis personajes están separados por una barrera?, ¿qué es eso de que la experiencia de juego es algo desligado del *hardware* que la contiene? Él destroza esas paredes invisibles y lo hace jugando como Virgil Hiltz juega con Stalag Luft III.

Estas artimañas narrativas no han llegado a la mente de Hideo Kojima de la nada. No se le han ocurrido de golpe solo por ver una peli de los sesenta cuando era niño. Lo cierto es que el videojuego japonés o *gêmu*³ rompe esas cuartas paredes de base como aspecto de su identidad.

El término *cuarta pared* lo propuso el investigador Genette en 1972.⁴ Sirve para señalar lo artificial que es que en una obra literaria o de teatro se finja que nadie la está disfrutando, que no hay

2 Entrevista a Hideo Kojima por Ian Bonds para *Destructoid* en 2012. «Love Snatcher? This would have made you love it even MORE». Fuente: <<https://web.archive.org/web/20120502134025/https://www.destructoid.com/love-snatcher-this-would-have-made-you-love-it-even-more-224631.phtml>>.

3 Texto fundamental escrito por Picard: «The foundation of geemu: A brief history of early Japanese video games» para *Game Studies: the International Journal of Computer Game Research*, 13 (2). Fuente: <<http://gamestudies.org/1302/articles/picard>>.

4 Libro escrito por Genette en 1972, *Figuras III*.

lectores o espectadores, es decir, que se dé por sentado que existe una pared invisible que separa la ficción de su público.

El concepto de la cuarta pared se ha llevado luego al cine y también a los videojuegos, pero ¿existe en estos últimos?, ¿hay una separación real? Si la hay, es solo a ratos. Desde el primer instante de cualquier videojuego, este nos explica cómo disfrutarlo y a través de qué botones, y lo hace dirigiéndose directamente a nosotros, nos pide que pulsemos *start* para empezar a jugar. Es decir, no hay cuarta pared porque el videojuego depende de que exista un jugador para ocurrir⁵ y el jugador siempre necesitará instrucciones del juego para hacerlo. Así, más que una cuarta pared, lo que hay es un papel de fumar transparente como mucho.

La cuarta pared en videojuegos no es más que una tenue ilusión, una adaptación burda de un término nacido en formas de expresión diferentes a este. En el caso del *gêmu*, esta pared es todavía más fina, más inapreciable. La académica Fernández-Vara ha estudiado el videojuego japonés como un espacio de actuación con fuertes conexiones con el teatro⁶, en especial con el kabuki. En este arte escénico, se usa una plataforma llamada *hanamichi* que sale del escenario principal, atraviesa el público y alcanza el otro lado. Por ella, entran y salen los actores y es donde tienen lugar escenas secundarias, trasladando así lo que ocurre en el escenario adonde están los espectadores. Esa plataforma cumple la misma función que la llamada por códec que le hace Big Boss a Snake para que pare de jugar y también la misma que el loro del disquete de *Snatcher*.

Entonces, si estamos diciendo que Hideo Kojima no rompe la cuarta pared, ya que esta no existe en realidad en el videojuego, ¿qué barreras son las que está destrozando? Lo que hace es rasgar el velo que separa el juego inconsecuente y libre de las rígidas reglas que operan sobre jugabilidad y narrativa. Tumba con violencia lo que aleja la expresión del jugador de lo que el juego le ordena

5 Dejamos a un lado los experimentos que se han hecho con videojuegos que llegan a desarrollarse sin jugadores.

6 Artículo académico escrito por Clara Fernández-Vara en 2009, aunque sigue teniendo una gran relevancia: «Play's the thing: A framework to study videogames as performance». Fuente: <https://www.researchgate.net/publication/237244658_Play's_the_Thing_A_Framework_to_Study_Videogames_as_Performance>.

que haga. Esa es una pared que sí es propia del videojuego, su cuarta pared, y Hideo Kojima la machaca con su bola de demolición ladrillo a ladrillo. El juego libre y expresivo es el *play*; Virgil Hilts es *play*. Por su parte, seguir las normas de la cárcel y sobrevivir limitado por los guardias y por las alambradas es el *game*.

El investigador Miguel Sicart afirma en su libro *Play matters* que el *play* está antes y más allá del *game*. Ejercer el *play* es la parte carnalesca, creativa y disruptiva de jugar, es una expresión de nuestra individualidad y de nuestra colectividad, es un niño corriendo y brincando feliz e inconsciente en un patio. El *play* se apropia del contexto en el que se produce y ocurre en un lugar entre la razón y el placer.

El *game*, por otra parte, es la actividad lúdica que sigue unas reglas estrictas y concretas; por ejemplo, el ajedrez, un juego en el que se deja claro quién gana o pierde y por qué. En *La gran evasión*, huir empieza siendo una afición sin reglas, puro *play* ocioso y loco que se enfrenta a las reglas del *game*, a la cárcel de los alemanes. Los estadounidenses se rebelan jugando con puro *play*; al hacerlo, manifiestan alegremente quiénes son en realidad: hombres libres. Es esa individualidad a la que apela Big Boss al pedirnos que apaguemos nuestro MSX, rompiendo así las fronteras con el *game*. Es por este motivo por el que jugar es el acto más *punk* y liberador que existe. Jugamos porque nos hace sentir libres. Por eso, hemos de dejar de considerarnos *gamers* y pedir que nos llamen *players*.

El jugador de ajedrez disfruta del *play* trazando estrategias que pretenden burlar las reglas de su *game*, expresando así su creatividad y divirtiéndose, aunque pierda. Esto se debe a que el *play* se produce dentro del *game*; es más, las serias normas del *game* tienden a provocar el *play* como acto de protesta. Es como intentar enseñarle a un niño a comer con educación. Él te hace caso al principio, pero acaba cortando la comida con la cuchara o haciendo ruido con el tenedor. Los niños son puro *play*, son los mejores y más cualificados *players*.

En los juegos de Hideo Kojima, primero se nos presenta el *game*. Por ejemplo, en *MGS2*, el coronel Campbell aparece muy serio

explicándonos las reglas y obligándonos a respetarlas. Sus palabras le dan a la aventura una solemnidad exagerada y nos hace creer que somos un agente muy formal y profesional: un adulto. Sin embargo, luego irrumpen en el juego vampiros, terroristas que se mueven sobre patines, ninjas..., y así nos arroja de lleno al *play*. Una vez sumergidos en él, Campbell se descubre como una IA alo-cada: él también está jugando, ¡es un niño, como nosotros! Todo era mentira, todo era un juego en realidad, todo era *play*.

En *MGS*, Psycho Mantis manifiesta sus poderes psíquicos leyendo las partidas guardadas en nuestra tarjeta de memoria, apagando nuestro monitor y obligándonos a cambiar de puerto el controlador de nuestra PlayStation: eso es hacer *play*. Se salta las reglas del *game* y nos invita a hacer lo mismo. Igual sucede con The End en *MGS3*. Si dejas la PlayStation 2 apagada durante unas semanas, el francotirador morirá de viejo.

Con estas travesuras se reivindica lo *playful*. Hideo Kojima nos empuja a proclamar nuestra individualidad, a convertir una cárcel en un patio de juegos y a romper las reglas. Además, no solo lo hacemos nosotros, también sus personajes no jugadores (PNJ); y no únicamente durante las peleas contra sus jefes finales, sino también en las escenas cinemáticas, ¿qué hace si no el mono de Drebin en *MGS4*?

Romper esa pared tan nuestra, tan del videojuego entre *game* y *play*, nos conduce a preguntas interesantísimas: ¿qué es un avatar, un actor que obedece a pies juntillas las reglas impuestas por su director, un niño travieso que no quiere hacer los deberes que le pide su profesor, las dos cosas a la vez o ninguna? El guarda de *La gran evasión* le hizo un guiño a Virgil Hiltz, porque, pese a ser un preso, se negaba a reconocerse como tal y rendirse, pues el *play* nos hace libres.

Revolver Ocelot decide hacer *play* en *MGS3*. Gruñe como un ocelote y transforma nuestro enfrentamiento contra él en un juego de malabares. Las batallas contra The Beauty and the Beast en *MGS4*, en especial la que mantenemos contra su miembro Laughing Octopus, también son un juego: nos escondemos de ella y ella de nosotros, como ocurre en la pelea contra Gray Fox en *MGS*.

Esta es la pared que rompe Hideo Kojima una y otra vez. Y no es solo un truco narrativo puntual, es uno de los temas centrales de su obra, de su forma de escribir y comunicar. La destrucción del muro que separa el *play* del *game* es su razón de ser como artista, y lo veremos una y otra vez cuando narremos la historia de *MG* por orden.

Como Venom Snake hizo en *MGSV*, *MG* nos anima a rechazar las reglas impuestas por los adultos, los jefes, los padres, las banderas o la sociedad. En su lugar, reunámonos con nuestros mejores amigos para jugar en una base perdida en el mar, sin nadie que nos moleste y siguiendo nuestras propias reglas. Y, si nos lo impiden, si nos atrapan y nos encierran, hagamos rebotar una pelota en las paredes de nuestra celda. ¡Que se ría el guardia! Porque jugar es la más grande de las rebeldías, mi querido *player*.



ESTADOS UNIDOS, DULCE VENENO

Hideo Kojima nació en Tokio el 24 de agosto de 1963.⁷ Tres años después, se mudó al oeste de Japón, donde creció. Su padre trabajaba en una empresa farmacéutica, lo que lo obligó a viajar mucho,⁸ por lo que veía poco a su hijo. Con el tiempo, las películas se convirtieron en sus grandes aliadas contra la soledad.

La proyección de cine estadounidense llevaba prohibida en Japón desde 1937,⁹ pero regresó al país tras la Segunda Guerra Mundial¹⁰ con películas como *Madame Curie*, estrenada originalmente

7 Entrevista a Hideo Kojima en el canal CG BOSS Games sobre sus inicios en 2012, «Hideo Kojima Interview on MGS». Fuente: <<https://www.youtube.com/watch?v=Qh2gQ2dY3mE>>.

8 Artículo de Simon Parkin escrito para *The New Yorker* en 2015, «Hideo Kojima's Mission Unlocked». Fuente: <<https://www.newyorker.com/tech/annals-of-technology/hideo-kojimas-mission-unlocked>>.

9 Artículo académico escrito por Yuji Tosaka en el año 2003, «The Discourse of Anti-Americanism and Hollywood Movies: Film Import Controls in Japan, 1937-1941». Fuente: <https://brill.com/view/journals/jaer/12/1-2/article-p59_3.xml>.

10 Artículo académico escrito por Shunsuke Kamei en 1981. «The Kiss and Japanese Culture after World War II». Fuente: <https://www.jstor.org/stable/40246247?read-now=1&seq=4#page_scan_tab_contents>.

en 1943, o *La hermanita del mayordomo*, del mismo año. Ambas películas, y otras tantas, se llevaron a Japón en 1946 para hacer propaganda de la democracia estadounidense y mitigar el rencor nacional hacia Estados Unidos. Y es que Japón había perdido la Segunda Guerra Mundial, por lo que, además de tener que enfrentarse a cambios en su estructura política y al desarme, también había sufrido un gran cambio cultural.

«Mi generación tomó mucho del cine, y mucho de eso ha quedado retenido en mí como si fuera una influencia inconsciente en todo lo que produzco hoy en día», declaró Hideo Kojima.¹¹ Al normalizarse el visionado de películas norteamericanas, los niños de su generación crecieron con las producciones del Nuevo Hollywood, las cuales, además de ser relevantes por sus mensajes políticos, supusieron una revitalización estética del cine estadounidense de los años cincuenta¹² como respuesta a la llegada de la televisión.

La tele cambió las costumbres de las familias. A partir de entonces, preferían quedarse en casa y seguir viendo películas sin tener que pagar entradas o palomitas.¹³ Las productoras descubrieron que los únicos interesados en ir al cine en los años sesenta y setenta eran los jóvenes, así que idearon un plan para atraerlos. Reclutaron a directores emergentes con ideas nuevas y decidieron que era el momento de decir adiós a los filmes clásicos de la edad dorada de Hollywood, los cuales solo gustaban a los padres, que optaban por quedarse en el sofá. Las ideas de esos nuevos realizadores tomaron forma de largometrajes agitadores, muy imaginativos y con mucho contenido social: perfectos para la juventud.

Entre ellos, destacaron *Zombi*, titulada originalmente *Dawn of the dead*, estrenada en 1978, *2001: Odisea en el espacio*, de 1968, o *El*

11 Traducción realizada por la imprescindible web shmuplations.com, «Yasumi Matsuno x Hideo Kojima, 1999 Developer Interview». Fuente: <<http://shmuplations.com/matsunoxkojima/>>.

12 Artículo académico escrito por Duncan McLean en 2009, «The Evolution of the Term 'New Hollywood'». Fuente: <https://web.archive.org/web/20150326193542/http://www.arts.mq.edu.au/documents/NEO_Article_7_2009_Duncan_McLean.pdf>.

13 Artículo para encyclopedia.com escrito por Janet Wasko, «Hollywood And Television In The 1950s: The Roots Of Diversification». Fuente: <<https://www.encyclopedia.com/arts/culture-magazines/hollywood-and-television-1950s-roots-diversification>>.

planeta de los simios, del mismo año. De *2001: Odisea en el espacio* Kojima afirma que es su película favorita de todos los tiempos,¹⁴ el principal motivo por el que le apasionan los astronautas y el espacio, mientras que de *El planeta de los simios* recuerda lo siguiente:

La primera vez que vi la peli original de Franklin J. Schaffner fue en la televisión; creo que ni estaba en la escuela elemental todavía. Fue una película que me impactó muchísimo. Lo divertido fue que éramos tan jóvenes que ni yo ni ninguno de mis amigos sabíamos que la estatua del final se llamaba Estatua de la Libertad. Nosotros la llamábamos *estatua de la señora* o *torre de la libertad*. Lo que sí sabíamos es que representaba a Estados Unidos del siglo xx.¹⁵

A finales de los años setenta y principios de los ochenta, el Nuevo Hollywood dio paso a las superproducciones, que aprovechaban la espectacularidad de la gran pantalla. La fantasía y la ciencia ficción eran perfectas para sorprender al público con efectos especiales, acción y monstruos increíbles. Poco a poco, la industria fue virando hacia un cine abiertamente juvenil, pero no por ello inocente. Cinta a cinta, ese regusto político que llevaba cocinándose en las artes desde los años cincuenta se iba volviendo cada vez más evidente, aunque se servía con mucha imaginación.

Ronald Reagan fue presidente desde 1981 a 1989 y había sido actor. La misión que tenían estas películas de evitar levantamientos nacionales en Japón contra Estados Unidos dio paso a otra: la lucha contra el comunismo.¹⁶ Había que impedir que los niños se volvieran prorrusos, ensalzar el capitalismo y el liberalismo y presentar a los estadounidenses como los héroes del planeta. Además de anticomunista, Reagan también era un republicano convencido

14 Texto escrito por Dan Ryckert para *Game Informer* en 2014, «Hideo Kojima Talks About His Favorite Movies». Fuente: <<https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2014/03/03/hideo-kojima-talks-about-his-favorite-movies.aspx>>.

15 Artículo escrito por el propio Hideo Kojima en 2003 en su desaparecido blog de *metalgearsolid.net*, «Hideo Kojima at the movies: *Planet of the Apes*». Fuente: <<https://web.archive.org/web/20190622093939/http://www.metalgearsolid.net/features/hideo-kojima-at-the-movies-planet-of-the-apes>>.

16 Texto en *vozdeamerica.com* de 2004, «Reagan se centró en la lucha contra el comunismo». Fuente: <<https://www.vozdeamerica.com/a/a-2004-06-06-6-1/78413.html>>.

de que el país necesitaba mano dura.¹⁷ Su visión se vio reflejada en personajes como Terminator en *Terminator*, de 1984, el guerrero de la carretera en *Mad Max 2* y, en menor medida, en Deckard, de *Blade Runner*. Sobre esta última, dirigida por Ridley Scott, Hideo Kojima recuerda lo que sigue:

El estreno de *Blade Runner* se produjo sin demasiada fanfarria. Un colega y yo fuimos a verla a un cine en Umeda, Osaka, y la sala estaba prácticamente vacía [...]. Para mí, la película supuso un profundo impacto. La historia y su narrativa habían evolucionado con respecto a la novela para tener mucho más estilo y crudeza [...]. Poseía un aspecto visual asombroso con una mezcla entre lo viejo y lo nuevo existiendo a la vez sin caos. Lo bello y lo ofensivo estaban mezclados juntos en armonía.¹⁸

El cine estadounidense lo pasó mal en su momento por culpa de la televisión, pero tenía medios para encontrar una solución. No obstante, los cineastas japoneses no tuvieron la misma fortuna, pues tras la guerra no contaban con recursos para hacer cine nacional de calidad. Así, Hollywood aprovechó la oportunidad y acabó dominando las salas: sus películas se convirtieron en la principal oferta de ocio de la nueva generación. De esa forma, el relato estadounidense se convirtió en la única verdad, blanqueando el recuerdo de las bombas, la muerte y tantas familias rotas. Esta complicada relación posbélica afectó mucho al padre de Hideo Kojima, Kingo.

Mis padres nacieron en 1930 y sufrieron la guerra. Mi padre solía contarme historias sobre el bombardeo de Tokio y cómo tuvo que correr por las calles en busca de refugio. Me explicó que cargó con niños heridos para llevarlos a un lugar seguro. Sus historias tuvieron

17 Artículo académico escrito por Gary Needham en 2016, «Reaganite cinema: what a feeling». Fuente: <https://www.academia.edu/27923538/Reaganite_Cinema_What_a_feeling_2016_?auto=download>.

18 Texto redactado por el propio Hideo Kojima para *Glixel*, «Kojima Dreams of *Blade Runner*». Fuente: <<https://web.archive.org/web/20180102005756/https://www.rollingstone.com/glixel/features/kojima-dreams-of-blade-runner-w509779>>.

un gran impacto en mí [...]. Él era demasiado joven en aquel momento para unirse al ejército, pero quiso enrolarse en la marina para luchar por su país [...], pero, al mismo tiempo, se oponía a la guerra. Perdió a muchos amigos y fue testigo del terror que la guerra trajo a Japón. Él odiaba a los estadounidenses, pero cuando entró en contacto con Estados Unidos los aceptó y acabó amando su cultura. Creo que comparto estos sentimientos tan ambiguos con mi padre.¹⁹

Este lavado de cerebro es lo que logró el cine estadounidense: así es como se manipula la opinión pública a través de la información, la cultura, el arte y las redes sociales.

Entender este contexto nos hace comprender por qué las películas favoritas de Hideo Kojima son americanas, pero también por qué lo han inspirado a la hora de mandar mensajes tan ambiguos en sus videojuegos. Además de las que hemos mencionado, recuerda²⁰ *Con la muerte en los talones*, en la que se manipulaba a una persona para que cumpliera una misión que no le correspondía.

En la película dirigida por Alfred Hitchcock en 1959, un ciudadano de a pie es confundido por un espía. Roger Thornhill, encarnado por Cary Grant, acaba teniendo que cumplir con ese papel en contra de su voluntad. Mientras lo hace, la agencia de investigación en la que está el verdadero espía se burla de él. Hay una escena mítica en la que sus miembros celebran que esta equivocación les está resultando muy útil para seguir operando en la clandestinidad. Esta gran farsa es muy parecida a la que vive Raiden en *MGS2*.

Hideo Kojima también lleva a sus videojuegos a Snake Plissken, protagonista de la película *Rescate en Nueva York*, de 1982. La tarea de Snake es liberar al presidente de sus captores, pero con un problema añadido: los villanos se han organizado y atrincherado en la que llaman su propia nación separada del resto del mundo. La base Mother Base en *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* cumple esa

19 Entrevista a Hideo Kojima del año 2004 para *Edge Magazine* rescatada por el usuario *finalfantasy7*, «Hideo Kojima Versus the Big Robots». Fuente: <https://web.archive.org/web/20070713075005/http://www.metalgearsolid.org/show_features.php?id=141>.

20 Recopilación de las películas favoritas de Hideo Kojima escrita por él mismo. El texto lo ha traducido al inglés Marc Laidlaw. Fuente: <<http://junkerhq.net/favoritefilms.html>>.

misma función, así como la Outer Heaven de *Metal Gear*. Ambas instalaciones quieren ser una nación independiente, no vinculada a ninguna patria y en las que los soldados no sean comandados por nadie, solo por sí mismos.

Outer Heaven está comandado por Big Boss, que lleva un parche en el ojo, como Snake Plissken. A Snake le colocan un chip en el interior del cuerpo que podría explotar en cualquier momento si traiciona a Estados Unidos, una idea que se repite en *Metal Gear Solid*, solo que no es un chip, sino un retrovirus llamado FOXDIE.

Hideo Kojima también menciona la película *Los cañones de Navarone*, estrenada en 1961. El objetivo de sus protagonistas es acabar con una fortaleza perdida en el mar Egeo. Mother Base también es una fortaleza perdida en el medio del océano.

En una entrevista para *The Guardian*, Hideo Kojima declaró que en su casa seguían una bonita tradición: toda la familia se reunía para ver una película cada noche antes de irse a la cama,²¹ y no solo disfrutaban de pelis para niños, sino también para mayores. Un género que recuerda de estas sesiones es el *spaghetti western*, donde destaca la violentísima *Django*, estrenada en 1966, protagonizada por un vaquero armado con un revólver que acababa perdiendo una mano, como su mítico personaje Revolver Ocelot. A raíz de esta costumbre, y por no poder pasar el día con él, su padre lo animaba a ir solo al cine cuando solo tenía diez años. Kingo le decía que así podrían comentar la peli en casa, qué habrían sentido al verla y qué les había parecido la dirección.

Nadie estaba en casa cuando llegaba del colegio. Tenía que pasar el tiempo solo, y lo odiaba. La casa estaba vacía y silenciosa. Aún me siento raro cuando llegó a mi hogar hoy en día, con mi propia familia, y descubro que sí hay alguien. Cada vez que viajo y me quedo en un hotel, tengo que poner la tele nada más entro en la habitación. Es mi manera de luchar contra ese sentimiento de soledad.²²

21 Entrevista realizada por Simon Parkin a Hideo Kojima para *The Guardian*, «Hideo Kojima: video game drop-out, interview part 1». Fuente: <<https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/may/23/hideo-kojima-interview-part-1>>.

22 Entrevista a Hideo Kojima del año 2004 para *Edge Magazine* rescatada por el usuario finalfantasy7, «Hideo Kojima Versus the Big Robots». Fuente: <https://web.archive.org/web/20070713075005/http://www.metalgearsolid.org/show_features.php?id=141>.

Kojima llegó a interpretar a su padre a través del cine, dado que ambos lo usaban como conexión: «Recuerdo a mi padre ver películas desde que tengo memoria; antes incluso de que yo cumpliera un año. Sus directores favoritos eran: Akira Kurosawa, Stanley Kubrick, Alfred Hitchcock y Charles Chaplin. Él no paraba de hacerme ver sus películas mientras me las explicaba».²³ De esa forma, el cine se convirtió en un vínculo y, a la vez, en una barrera.

En *MGS3*, Snake toma a The Boss como su madre. Servir a la patria los une a los dos, pero a la vez los separa. The Boss ha de fingir que se ha aliado con el enemigo sin que Snake lo sepa, así que se ve obligada a darle una paliza, a tirarlo por un puente y a hacerle entender que lo rechaza. Snake solo puede aguantar los golpes, intentar no llorar, recomponerse tras la caída y seguir adelante. Liquid, el villano de *MGS*, no hace otra cosa más que sufrir por no ser el hijo perfecto que su padre desearía que fuera. Su último acto es secuestrar el cadáver de este y morir sin saber si lo quería o no.

En su obra, aparece representada en múltiples ocasiones la soledad que siente un hijo por no tener a su padre cerca, por ser rechazado por él o porque este antepone el trabajo a estar a su lado. Por eso, resulta hermoso como en *MGSV*, Venom Snake toma la firme decisión de crear ese hogar para soldados, esa nación sin patria en Mother Base tras los eventos de *Peace Walker*, pues lo que está haciendo en realidad es acoger a todos los huérfanos, a todos aquellos que jamás fueron queridos por sus padres. La potencia gráfica del juego se recrea en mostrar a todos los soldados juntos, unidos incluso tras la muerte. Después de que se produzca una matanza en la base y se quemen los cuerpos de los caídos, Venom Snake se niega a esparcir sus cenizas por el mar. En su lugar, proponer elaborar diamantes con sus restos y llevarlos al campo de batalla para seguir juntos.

Si repasamos las tramas de todos los juegos principales de la saga, el héroe siempre es un hijo enfrentándose a su padre de un modo u otro. Snake contra Big Boss en *MG* y en su secuela en *MSX*, el recuerdo de Big Boss enfrentado a Snake y a Liquid en *MGS*, Raiden

23 Interesante recopilación de extractos de una conversación de Hideo Kojima durante el E3 de 2017 sobre cine y directores de cine, por Afroxander para GameCrate, «Hideo Kojima of films vs. Games and his favorite directors». Fuente: <<https://www.gamecrate.com/hideo-kojima-films-vs-games-and-his-favorite-directors/16556>>.

contra Solidus en *MGS2*, Snake contra The Boss en *MGS3*, Snake y Big Boss intentando encontrar cierta paz en *MGS4*, Venom Snake usado por Big Boss en *MGSV*, Snake luchando contra el trauma de haber matado a The Boss en *Metal Gear Solid: Peace Walker*...

A Hideo Kojima le asustaban las películas de terror que Kingo ponía en la tele. Le horrorizaban tanto que se tapaba los ojos para no verlas, pero su padre lo forzaba a apartarse las manos de la cara con la pretensión de que las apreciara. Si bien sufrió mucho al principio, acabó comprendiendo que, tras las máscaras de esos monstruos, había personas, actores de carne y hueso que no tenían ninguna intención de matar a nadie, y dejó de tener miedo.

Fue su padre el que le presentó a estos monstruos que, en realidad, eran personas. Por eso, no es casualidad que los villanos a los que se enfrentan los héroes de cada videojuego de *Metal Gear* vayan siempre acompañados de monstruos. The Boss, madre de Snake, tiene como aliada a la Unidad Cobra. Este cuerpo armado de élite está formado por The End, The Sorrow, The Pain, The Fear y The Fury. El primero es un ser casi inmortal, el segundo es un espectro, el tercero tiene el cuerpo deforme por culpa de cientos de picaduras de avispones, el cuarto es, prácticamente, un hombre araña y el último va disfrazado de astronauta y lleva un lanzallamas. Siempre que se derrota a un monstruo, se le cae la careta y aparece el humano que se esconde tras ella. Antes de morir, estos confiesan a Snake, a Big Boss o a Raiden por qué se transformaron en las abominaciones que son. En *MGS3*, cada miembro de los Cobra entrena a Snake para superar un sentimiento con el objetivo de que pueda enfrentarse a The Boss y heredar su legado. No quieren derrotarlo, sino enseñarle a no dejarse dominar por el dolor, el miedo, la furia o la incertidumbre de lo que sucede tras el final. El único de los Cobra que continúa acompañando a Snake más allá de la vida o la muerte será The Sorrow ('la pena'). Una pena y una nostalgia que será la base de *Metal Gear Solid: Peacewalker*. Big Boss tendrá que aprender a superarla y decir definitivamente adiós a su mentora, a su madre. Por eso, parece que los Cobra juegan con Snake más que luchar contra él, y siempre a una variante del escondite; de hecho, The Boss se fusiona con el propio entorno en el que uno se esconde para jugar en su lucha final.