

A COME



56

POR PABLO NATALE. ILUSTRACIÓN DE ALEJANDRO BARBERO. El autor arranca hablando sobre el más emblemático videojuego y termina opinando sobre la familia, la movilidad social, la felicidad, el tiempo, la existencia después de la existencia, el fin infinito y la futilidad de acumular poder. ¡Qué jugador!

R 2 E L A V I D A

Pacman es uno de los primeros videogames de éxito notorio y global. Introducido en el mercado alrededor de 1980, produce un conjunto de cambios internos y externos. Internamente, en el marco de una serie emergente de videogames, rompe con el imaginario "shoot 'em all" (disparales a todos) propio de, por ejemplo, el *Space Invaders* (su antecedente exitoso) o al menos lo modifica por el imperativo "comé todo lo que puedas antes de que te coman a vos". Este cambio representa, y efectúa, la mutación de la cultura de la Guerra Fría a la cultura Mc Donald's. Da contenido visual a la imagen sólida de un sistema de vida absoluto, individuado e individualista y consagra también el estallido de una iconografía que comienza con el juego mismo y que atravesará fronteras espaciales y temporales a la velocidad de una guerrilla de correccaminos.

En el juego, que ya todos conocen, un coso amarillo con forma de círculo, cabeza o globo se dedica a comer con suma felicidad las pastillas que el destino, cual Hansel y Gretel, ha dejado desperdigadas en un laberinto. Lo que nace o emigra desde la literatura, el cine y la historieta es la importancia de la construcción de un personaje, estrategia decisiva que a partir de *Pacman* despierta para siempre en los videogames. Externamente, lo que este juego produce es un impacto. Puede decirse que con *Pacman* nace el éxito definitivo de la industria del videogame, con criaturas cuyos artistas o equipos de arte se esconden en letras pequeñas que a nadie le interesa leer, y en la que todos y cada uno de los miembros de ese colectivo artístico son iguales.

Veo veo

La historia colectiva del *Pacman* también puede contarse desde una historia personal. Si bien no recuerdo cuando lo jugué por primera vez, algunas cosas llegan a mi cabeza y, como todo lo que la alimenta, me hace dudar. Veo una cola de chicos esperando el momento en que el que está jugando pierda, para acceder a la oportunidad de comer. Veo que en esa cola no sólo hay varones, sino también niñas. No muchas, pero hay. Veo que la competencia que se produce entre esos chicos es el combate por la acumulación de puntos (primera forma de bienestar) o por el acceso a niveles superiores (segunda forma de bienestar). Veo que algunos pierden rápido y juegan de vuelta, porque tienen muchas fichas. Veo que lo que me interesa es jugar yo, y aprender yo los trucos, para entrar así a mi propio laberinto, a jugar con esos fantasmas. Veo que no sé quién puso ahí a esos fantasmas, sin los cuales el juego sería aburridísimo, pero sé que significan infinitas posibilidades lúdicas a la vez que la aterradora metáfora móvil de mi propia y angustian-

te desaparición virtual. Veo que manejo con una destreza un tanto salvaje una palanca del *arcade*. Veo, en un *excursus* inverosímil, que la palanca mutó bochornosamente rápido.

Veo, por último, que no me produce estupor alguno que ese círculo amarillo con boca y ojo (¿monstruo? ¿cabeza sin cuerpo? ¿superhéroe?) no pare de comer, no pare de circular con una felicidad idiota y sin gestos por un lugar del que jamás podrá salir, por escenas cuya forma varía pero cuyo resto de sentido se repite: laberinto/comer y huir/acumular/no hay retorno.

Pacman's Way of Life

Historias colectivas, historias personales y una serie de videogames en la cual se instala nuestro *dear Pacman*, protagonizado por un coso al que tarde o temprano, mediante el uso de aquella parte de nuestro inconsciente que comprende inglés, le asignamos características humanas y masculinas, por el "man" que incluye su nombre. Más aún cuando en su carácter abstracto, icónico, monofacético, vemos que tiene un par femenino, Ms. Pacman, y hasta un hijo enano e hipóveloz: Pacman Junior. Mediante la exploración manual de este imagi-

Pacman representa y efectúa la mutación de la cultura de la Guerra Fría a la cultura Mc Donald's.

nario, parece que alcanzamos una representación espacialmente inmóvil de un paraíso que no ha rechazado la posibilidad lúdica de la tragedia (ser devorado por fantasmas) y en el que se ha instalado para nuestro goce la ficción de un rostro o un cuerpo en el medio de un sistema que otorga alimento, movilidad, matrimonio y felicidad. Alimento, porque las micro-pastillas son devoradas una tras otra sin solución de continuidad, sin un detenimiento donde se cree el silencio, la sabiduría, o un instante mínimo y precario de reflexión. Quiero decir: Pacman no frena. No se puede detener, salvo en una esquina, con un sentido estratégico: atraer fantasmas para realizar la gran comilona o evitar ser aniquilado por la hambuna del otro. En ese sentido, se puede pensar que la literatura *new age* y de autoayuda tiene como destinatario ideal y paradigmático a los hijos traumatizados de la familia Pacman.

Movilidad y matrimonio, ya que Pacman se mueve, crece, adquiere poderes, velocidad, destreza. En los intervalos episódicos que se intercalan en la gran tragicomedia del juego, la relación Pacman-Ms. Pacman progresa, construyendo así una genealogía contemporánea al juego. Los fantasmas mismos no esca-

pan a esto. Si bien son cuatro e instauran una dudosa poligamia menor, no debe olvidarse que el centro del laberinto (el lugar que Pacman eternamente rodea con su laboriosidad matrimonial) es precisamente una *casa*, el hospedaje mismo donde los fantasmas recuperan su "alma" o "color real". Felicidad, dado que el puntaje se acumula en la cuenta bancaria de números que disponemos arriba al costado, y las vidas, con los puntos, se multiplican, como si Jesús reviviera dentro de Jesús y Jesús reviviera dentro de la resurrección. Este es un aporte importante que acompaña la historia sentimental creada en la primera gran era de videogames: la virtualidad nos ha otorgado (¡oh, sorpresa!) la posibilidad de volver a vivir y de siempre poder recomenzar.

El infierno tan querido

De ese modo, el inframundo *Pacman* se parece menos a la representación clásica del infierno que a la realización virtual de una felicidad bastante hollywoodense y unipersonal (¿un infierno con cambio de escenario?, ¿el purgatorio?). Los fantasmas, que son una alegoría bufonesca del mal, están condenados a ser el otro de Pacman, a carecer de sustancia, a perseguirlo continuamente a medida que éste pierde poder e incrementa su destreza técnica. Detalle: nadie puede ser fantasma. Por el mecanismo propio del juego, sólo hay posibilidades de identificación con el ícono amarillo o, en formatos posteriores, con las sucesivas variantes pertenecientes a su familia. Más allá de esto, en *Pacman* se nos otorga la felicidad de correr, hacer amena —menos sublime— la experiencia, rodear nuestro propio centro, acumular a, mejor aún, revivir. ¿Quién no querría esto? ¿Quién no quiere esto?

Sin embargo, y esto es clave, el tiempo en el que transcurre *Pacman* es un tiempo que lleva a la pérdida. El sistema binario que codifica el juego contiene un mítico error que da por resultado 256 escenas. En la última de ellas, los estudiosos y jugadores profesionales de *Pacman* cuentan que la mitad de la pantalla desaparece, que el laberinto se hace agujero negro y que al juego le sucede otra cosa, dificultando la estabilidad de las certezas de triunfo porque a Pacman y a los fantasmas ya no se lo puede visualizar. Se puede terminar el juego, aunque nadie está seguro de qué pasó. Quizás el tiempo se devora a sí mismo o contiene su propio límite, un agujero negro en nuestros mundos rojos y amarillos, la posibilidad de una fuga, otra cosa. Quizás, como dicen los más audaces, nada de esto sucede, o si sucede es sólo una fase más del juego: la llave con forma de fruta que circula por el laberinto no sirve para tener acceso a otra realidad, sino sólo para ejercer de modo indiscriminado la glotonería y la acumulación de puntaje.

