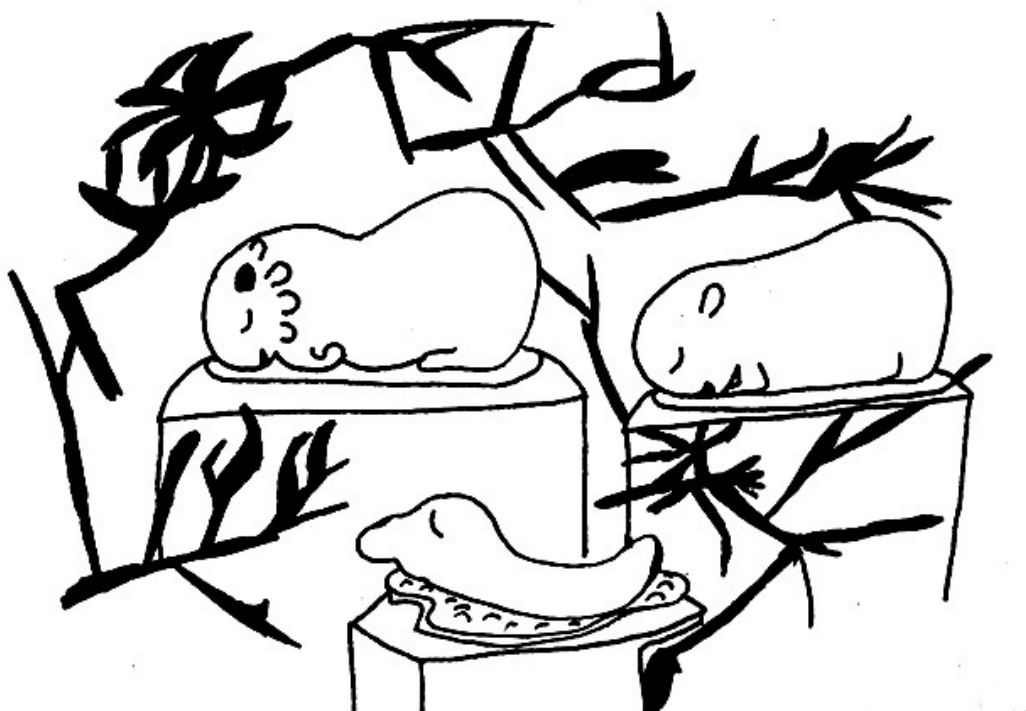


Mariel Matoz



**Una partida tuya
basta para sanarme**

Mariel Matoz

**Una partida tuya
basta para sanarme**

Ilustraciones: María Guerrieri

Ediciones Microcentro

Una partida tuya bastará para sanarme

The Binding of Isaac es un videojuego que trata de la historia bíblica de Isaac en Génesis 22:1-19, pero desarrollada en la actualidad. La introducción relata a través de dibujos la historia de una familia yanqui; una madre que pasa sus horas viendo televisión cristiana, mientras su hijo Isaac dibuja y juega en solitario. “La vida era simple y ambos eran felices”, hasta que la madre oye la voz de Dios diciéndole: “Tu hijo ha sido corrompido por el pecado y debe ser salvado”, por lo que ella decide quitarle todas sus pertenencias, hasta su ropa. Dios vuelve a pedir por la salvación del pequeño, a lo que la madre responde encerrándolo en su habitación de forma permanente. En una tercera aparición, Dios sigue cuestionando la devoción de la madre y le pide una última prueba: sacrificar a Isaac. Pero en el justo momento que el niño ve venir a su madre con un cuchillo, encuentra una puerta hacia el sótano debajo de su alfombra y sin dudar se tira. Allí comienza el juego, en el que nuestro personaje atraviesa habitaciones de ese sótano por momentos oscuros, por momentos húmedo, que incluso se convierte, al avanzar el juego, en el útero de su madre, en el cofre donde guarda sus juguetes, en el infierno y el cielo.

El juego es un *roguelike*, es decir un juego que se caracteriza por atravesar mazmorras que se generan aleatoriamente con enemigos o monstruitos, creando siempre partidas distintas, con un sistema de muertes y vidas continuas y sin un final único. En el camino por sobrevivir, Isaac encuentra objetos-amuleto de su madre, como su corpiño, lápiz labial, etc., partes del cuerpo de su gato fallecido “Guppy” y objetos cotidianos de su casa (muchos que citan a videojuegos históricos como *Zelda* u otros juegos del autor como *Super Meat Boy*) que le ayudan o modifican su desempeño, dando una diversidad de habilidades y matices a la única herramienta de la que Isaac dispone para defenderse: sus lágrimas. Es interesante pensar este corrimiento dentro de la tradición de los videojuegos donde la defensa generalmente se realiza a través de armas y disparos o de violencia física.

Al avanzar de nivel, mientras es generada la mazmorra, vemos una secuencia de dibujos que ilustran eventos de la vida de Isaac, ya que de alguna forma el recorrido tortuoso de supervivencia que realiza el personaje se desarrolla en su propia arquitectura psíquica. En muchos

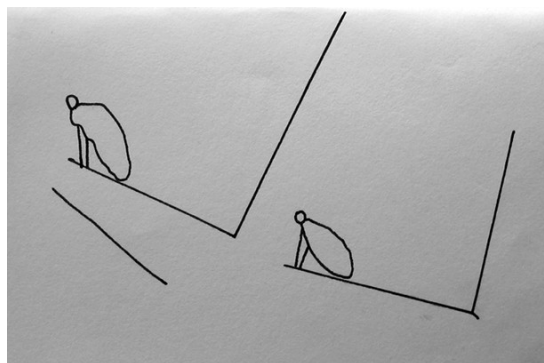
de estos dibujos se lo ve sufriendo, recordando el bullying de sus compañerxs al verlo con una peluca o con un vestido, hostigándolo por ser diferente. Al parecer nuestro protagonista cuenta con varias personalidades, alter-egos que son destrabados ganando o cumpliendo requisitos: Magdalena, Eden, Cain, Judas, Eva entre otros personajes bíblicos identificadxs como pecadorxs, que aportan al juego sus propias características y habilidades.

La historia bíblica en la que se basa el juego cuenta que Abraham y Sarah no podían tener hijos por su avanzada edad, cerca de los 90 años, pero que Dios les ofrece poder concebir a cambio de su fe. Ellos ríen ante el aviso de Dios de que engendrarán a su hijo, por lo que Dios nombra al niño con la palabra hebrea Itzjak - Isaac, que significa risa. Una vez nacido Isaac, Dios le pide a Abraham que lo ofrezca en sacrificio en Moriah como prueba de fe. Abraham obedece y en el acto de asesinar a su hijo, aparece un ángel que avisa que la prueba ha terminado, que no es necesario matarlo. El juego, en nuestro caso, recoge la acepción de la historia que realiza la comunidad judía, donde Isaac no llega a ser sacrificado (término que usa el cristianismo para acercarlo a la crucifixión de Jesús) sino solamente atado o "bound".

Es notable que a medida que se gana el juego se van destrabando distintos finales, en los que por momentos se devela algo más sobre la historia del personaje, pero solamente a través de polaroids. En una de estas fotos se ve a la madre con un posible padre, que luego aparece marchándose mientras Isaac y su madre lo miran por la ventana. Otra de las polaroids muestra a la madre con una niña igual a Isaac. Si bien está claro que su madre es una fundamentalista cristiana, en ningún momento se evidencia cuál sería el pecado que Isaac comete por el que reacciona su madre. Varias fan theories concuerdan en la existencia de una hermana de Isaac, Magdalena o Maggy, el segundo alter-ego que se destraba cumpliendo ciertos requisitos del juego. Dicen que ella muere y eso provoca la partida del padre y el odio de la madre hacia Isaac. Otras dicen que su madre obliga a Isaac a vestirse de niña para intentar normalizarlo, para calmar la rareza que lo lleva a dibujar historias de mazmorras y monstruos en el sótano, pero esto enfada al padre y decide abandonarlxs, obsesionándose la madre con la tv cristiana.

Hay una tesis de Samuel A. Lorient y solo dos comentarios aislados perdidos en blogs de antaño, muy impopulares todos, que mencionan la posibilidad de pensar la historia queer de Isaac. Esta posibilidad que nadie toma siquiera en cuenta, vendría a explicar el "pecado" que comete Isaac sobre el que reacciona su madre, la huida del padre, y los episodios donde lx niñe viste una peluca o un vestido. Un

blog llamado myjewishlearning presenta una redefinición transgénero del relato de la Torah, en el que Dios prueba tanto a Abraham en la circuncisión como a Sarah en el embarazo tardío la posibilidad de romper el mandato patriarcal y “abrazar un corazón transgénero”; y que resume en la historia de Isaac la lucha por la autoafirmación queer frente al rechazo o sacrificio de su padre. Parece que en el yugo de la historia de Isaac se define el cuestionamiento de la propia identidad, hecho que se refleja en el juego, donde al comenzar cada partida Isaac se pregunta “¿Quién soy yo?”, y al completar al 100% del mismo, podemos ver que lx mayor de lxs jefxs o enemigxs contra los que lucha el personaje por salir del cofre o “clóset” es sí mismx, con la ayuda exclusiva de sus propias lágrimas. Además hay toda una serie de objetos o trinkets que refieren al mundo LGTBIQ, como las “rainbow tears” o el amiguito “rainbow baby”, hasta incluso un challenge llamado “Pride day!”. Si bien Edmund McMillen, el autor del juego, no afirma la veracidad de esta teoría, si entiende que la crítica al cristianismo y la pregunta por la propia identidad que atraviesa el juego puede interpelar a toda la comunidad LGTBIQ. El juego vendió más de 1 millón de copias creando toda una comunidad de fans y ayudó a toda una generación a superar el trauma infantil de crecer en una familia cristiana. Pensando los diversos matices que pueden adquirir las lágrimas que ayudan a hacernos más fuertes, a luchar contra la discriminación de quienes nacimos como las “ovejas descarriadas”, el juego presenta una alternativa a través del humor, la ironía y la sátira sobre los íconos de los mandatos hegemónicos que establecen nuestro sacrificio, para sanar esas heridas desde la fuerza de nuestra fragilidad queer.



The Binding of Isaac fue desarrollado en 2011 por Edmund McMillen.

Mariel Matoz (1991) es artista y escritora de Mendoza.

Ilustraciones: María Guerrieri

Ediciones Microcentro
Buenos Aires, julio de 2021
www.faxsi.info