

En busca de la sociedad perfecta

Comentario sobre *Toy Story*.

por Gustavo Riva

Introducción

Hay algo profundamente nostálgico en las películas de la saga *Toy Story* (*TS*). Todas ellas se centran en el conflicto de los muñecos intentando recobrar un pasado perdido o aferrarse desesperadamente a un presente que saben pronto desaparecerá. Viven en un mundo otoñal, siempre acabándose, siempre a punto de dejarlos de lado. Y para el espectador adulto, esa nostalgia se agiganta por la referencia constante a la infancia y la tematización del paso irreversible del tiempo.

TS se estrenó en 1995, siendo el primer largometraje hecho enteramente en 3D (el nombre técnico-nerd de esta técnica es CGI, o sea, *computer-generated imagery*). Pero *TS* no sólo fue la primera, sino que en muchos sentidos fue fundacional. Su estructura argumental, sus tipos de personajes, el énfasis en el mundo no-humano, son características que se retoman en películas de animación posteriores.

PIXAR, la empresa responsable de su realización, financiada para la producción por Disney, había sido fundada en 1979 y comenzó haciendo efectos especiales para diversas películas. A partir de 1984 y hasta 1989 (cuando comienza el proyecto de *TS*) esta empresa elaboró 5 cortos que pueden leerse como antecedentes de *TS*.

Los antecedentes. El deseo y la triste realidad

Los cortos en cuestión pueden verse en youtube, son en su mayoría muy recomendables: *The Adventures of André and Wally B.* (1984); *Luxo Jr.* (1986); *Red's Dream* (1987); *Tin Toy* (1988); *Knick Knack* (1989).

Se percibe a partir del segundo una característica que constituirá el germen de *TS*: la antropomorfización de objetos inanimados: lámparas; recuerdos de viaje; juguetes; un monociclo. El símbolo de PIXAR, después de todo, es la lámpara animada protagonista de *Luxo Jr.*

Knick Knack pone en escena un conflicto entre el deseo y las limitaciones del mundo exterior que, como veremos, será fundamental en *TS*. El hombre de nieve está atrapado en una cúpula que le impide satisfacer su deseo sexual con la chica de la piscina. Realiza tremendos esfuerzos por escapar y, cuando parece haberlo logrado, la cúpula vuelve a apresarlo. No hay una resolución feliz, sino un desenlace irónico.

Red's Dream de nuevo coloca al deseo en primer plano. Se ambienta en un escenario de policial negro (llueve en una ciudad gris y se escucha música de jazz). Red, un monociclo, sufre por el contraste entre su sueño de ser parte de un circo y su deprimente realidad en la tienda de bicicletas.



Tin Toy, por su parte, constituye el antecedente directo de *TS*. Se trata de una historia graciosa y escalofriante a la vez. La idea básica es la misma de *TS*: los juguetes poseen una vida que los humanos no pueden percibir. Este corto narra la lucha entre un muñeco y un ser monstruoso y superior: un bebé. El muñeco recién salido de la caja no entiende el mundo que lo rodea, ni siquiera conoce su propio cuerpo. Cuando ve acercarse al bebé se alegra, pero pronto esa felicidad se desvanece y es reemplazada por el terror de descubrir que esta enorme criatura no es benéfica, sino perversa y destructiva para con sus juguetes.

Este bebé constituye para el muñeco una suerte de divinidad amoral y peligrosa. Por eso intenta escapar y, al hacerlo, descubre que todos los juguetes se esconden aterrados. Pero cuando percibe que el bebé también sufre y no es maligno, sino solo inconsciente de sus actos, decide acercarse. Aunque, para su sorpresa, el monstruo se muestra indiferente y prefiere entretenerse con una caja.

Esta historia trae a la memoria el mito de Job. En ambos casos se narra la relación entre un ser aislado y un ser superior y poderoso que lo gobierna, pero que no parece responder a parámetros de conducta inteligibles y puede mostrarse igualmente perverso, benéfico o simplemente indiferente. No se puede luchar contra ese ser, ni huir, ni tampoco hacerlo feliz, porque su conducta es impredecible y arbitraria.

Toy Story 1. Teofilia

TS continuará la idea básica de *Tin Toy*: los muñecos viven en un mundo dependiente de seres superiores (los humanos). Pero la diferencia es que la relación entre un juguete solitario y una divinidad perversa es reemplazada por la relación de toda una sociedad con un ser superior-divino amistoso (Andy).

Los muñecos conforman lo que, en la terminología de Durkheim, se denomina una sociedad orgánica. Es decir, los distintos integrantes tienen distintas funciones según sus diferentes características y propiedades. Hay claras divisiones de tareas: Woody es el líder, los soldados se encargan del espionaje, la máquina de dibujo y el micrófono de la comunicación pública, el auto a control remoto de los transportes. Incluso los más aparentemente inútiles, como el Señor Cara de Papa y el *Ham*, el Cerdo-Alcancía, tienen una personalidad y un lugar propio y diferenciado en esta sociedad.

Para Durkheim a este tipo de sociedad se opondría a las así llamadas sociedades mecánicas, aquellas en las que todos los individuos son parecidos. Las sociedades más “avanzadas” (siempre siguiendo a Durkheim) son más orgánicas, con mayores diferencias entre los individuos. Esto no significa más atomizadas, sino al contrario, más unidas, pues hay una mayor interdependencia entre sus miembros. Cada uno necesita de los demás para satisfacer determinadas necesidades que no puede procurarse a sí mismo. En una sociedad mecánica, en cambio, todos son igualmente prescindibles y el otro no aporta nada nuevo. En *TS* se presenta un ejemplo de sociedad mecánica, donde todos sus integrantes son idénticos: la constituida por los muñecos de la máquina con la garra en “Pizza Planet”. Es también una sociedad más “primitiva” y “supersticiosa” que adora a un ser no humano.

Los muñecos de Andy se organizan de una manera semi-democrática, donde su líder, Woody, posee autoridad sólo en cuanto mantenga el consenso de los demás. Para tomar decisiones llama a reuniones y se vale de la argumentación y la retórica para convencer.



La sociedad de los muñecos se desarrolla en un espacio claramente delimitado: la pieza de Andy. El resto de la casa constituye un terreno conocido pero ajeno. Más allá de la casa se extiende el “mundo exterior”, lo desconocido, cuyas reglas se ignoran. Al otro lado del patio está el infierno, la casa del demonio Sid, el ser

divino pero malvado que tortura y asesina muñecos. En su habitación encontramos una sociedad distópica infernal, cuya representación coincide con una cierta visión de las sociedades “salvajes” previas a la llegada del colonialismo europeo. El hecho de que Woody los crea caníbales es revelador. Asimismo, se trata de una sociedad sin clases y con mínima diferenciación social; sus miembros no se comunican con un lenguaje inteligible y, en cierta forma, ni siquiera hay individuos, pues todos están formados por pedazos incoherentes. Estos muñecos viven unidos solo por el miedo ante su demonio maligno. Pero junto a todo esto, son de buen corazón. El vaquero Woody finalmente logrará liberarlos de su demonio.

La estructura narrativa de la película es típica de muchos mitos y relatos. El estado inicial armónico se verá turbado por un elemento disruptor (Buzz) y el héroe (Woody) deberá abandonar la sociedad, superar aventuras, descender a los infiernos (la casa de Sid), vencer al demonio y regresar a la sociedad cambiado para volver a fundarla incorporando el elemento disruptor y generando una armonía más abarcativa y perfecta que la inicial.

Si hemos de buscar el motor central de la narración, este se encuentra en la dinámica entre los dos tipos de vida que experimentan los muñecos. Tipos de vidas que se corresponden con dos tipos de ficción, una *idealizada* y una *realista*. La primera corresponde al momento en que Andy juega con ellos. En los mundos ficcionales que Andy crea, los muñecos viven aventuras increíbles, cuyo único límite es la imaginación del niño. En ese universo cada muñeco despliega al máximo sus capacidades y compensa sus faltas en el mundo *real*: Woody es más que un líder, es un héroe; el cerdo no es sólo mezquino, es un malvado villano; el dinosaurio no es cobarde, sino temible; la pastora no debe perseguir a su amante, sino que éste acude a su rescate. Este es el mundo de su deseo y de su yo ideal.

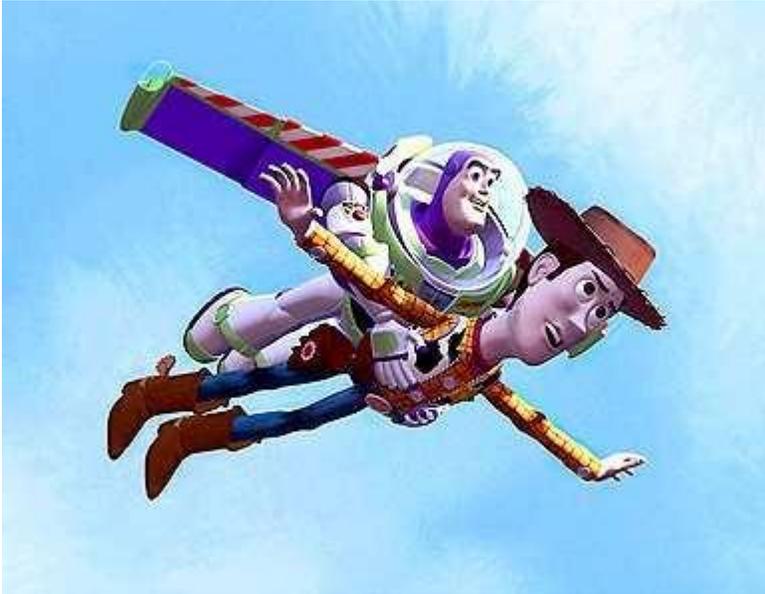
En contraposición, se encuentra el mundo real de los muñecos. Este mundo está lleno de limitaciones que desaparecen cuando se juega con ellos. El objetivo en su mundo real es organizarse para servir a la criatura superior que les permite disfrutar de ese otro mundo.

Este mundo emancipado y sin restricciones también se presenta en otras formas: el programa de televisión de Woody y el videojuego de Buzz. Allí ambos son héroes y no simples muñecos.

En *TS1* Buzz Lightyear no sabe que es un muñeco. En otras palabras, cree que vive en un mundo no restringido, en un mundo ideal donde puede alcanzar su máximo potencial. El indicio más perfecto de eso es su firme creencia en ser capaz de volar.

Ahora bien, existe un lugar intermedio entre el mundo absolutamente idealizado y el mundo real, se trata del mundo “exterior”, el lugar de la aventura, más allá de los confines de la pieza de Andy. En este mundo los muñecos siguen siendo muñecos, pero pueden realizar proezas heroicas. Sobre el final de *TS1*, Buzz

incluso logra volar con el cohete en su espalda, casi como si fuese un verdadero héroe espacial.



Buzz cae en una profunda depresión al descubrir la verdad de su condición mundana, pero termina aceptando las reglas de la sociedad de los muñecos: vivirá para que su dueño le otorgue la posibilidad de una experiencia emancipada al jugar con él. La visión teofilica de Woody termina imponiéndose. Los juguetes sirven para servir a su dueño.

Toy Story 2. Un mundo sin Dios, ¿para qué?

En *TS2* la trama principal es idéntica a la anterior. En un comienzo se presenta la sociedad en estado armónico, se introduce un elemento disruptor, se sale a la aventura, los protagonistas vuelven cambiados y se incrementa el número de individuos en la sociedad de los muñecos.

El elemento disruptor en esta película es inherente a las leyes del mundo diegético: el paso del tiempo. Andy cambia pero los muñecos no. De alguna manera vuelven las reminiscencias del mito de Job: la necesidad de mantenerse fiel a una divinidad, aunque no sea siempre justa o benéfica. *TS2* gira en torno a la duda de Woody y a su lucha por mantener la fe en Andy. Ante la prueba de la rotura de su brazo, el abandono y el encuentro de nuevos amigos Woody incluso estará dispuesto a renunciar a su dueño, pero entonces Buzz (quien como converso se ha transformado en súper ortodoxo) logrará convercerlo de volver a su dueño.

El museo al que Woody y los demás muñecos del lejano oeste serían enviados se plantea como un mundo sin dueños y por lo tanto sin dioses; una versión organizada del caos externo. Pero nunca se llega a este museo, permanece como una idea. Y una bastante triste. Así como una respuesta común al ateísmo es que entonces no habría ninguna razón para seguir viviendo; la primera presentación de una sociedad sin dueños en la saga de *TS* se ve como la falta de motivación de la existencia para los muñecos.

Toy Story 3. El Estado Absolutista.

Esta tercera entrega nos muestra la decadencia del sistema “teológico”. Andy ya ha crecido, no juega y planea guardar sus muñecos en el altillo. Asimismo, la sociedad se ha reducido a sus miembros fundamentales. Sin embargo, Woody continúa perseverando tercamente en la fidelidad al dueño, incluso si implica la posibilidad de que nadie vuelva a jugar jamás con ellos.

En contraposición se alza la sociedad de *Sunnyside*, en la que aunque hay humanos, estos no son dueños. Los muñecos se autogobiernan para *ser jugados*. Los humanos dejan de ser dioses para ser fuerzas “naturales” que los muñecos deben aprovechar o sufrir.

La macrotrama de la película la constituye la búsqueda de un nuevo hogar. Pero, sin embargo, en toda la parte central de la película la estructura narrativa principal es la del escape, tal como se ha desarrollado desde la novela gótica hasta las modernas películas de evasión carcelaria. *Sunnyside*, que se presenta en un primer momento como un paraíso, pronto se revela como un infierno del que es necesario huir. Como suele suceder, este escape implica un paso por el infierno (esta vez no el infierno social de la casa de Sid, sino el infierno puro y destructor: el fuego del centro del basurero), para poder regresar al hogar perdido, encarnado no ya en Andy, sino en la casa de Bonnie.

Asimismo, *Sunnyside* constituye una alegoría del comunismo, al que presenta de manera absolutamente negativa. Cuando los muñecos sienten que Dios los ha abandonado son seducidos por la idea del autogobierno, de una sociedad igualitaria. Sin embargo, lo que termina sucediendo es que el grupo más poderoso, dirigido por un oso rosado (!), se apropia de todos los beneficios y condena a los más débiles a sufrir las penurias necesarias para el mantenimiento del régimen. Y logra sus objetivos sólo mediante el uso de la violencia, representada en su forma más pura como un muñeco bebé gigante.

Hay varios elementos que remiten al imaginario del absolutismo soviético, especialmente en sus representaciones fílmicas: la tortura que sufre el teléfono para delatar a sus amigos, las cámaras que vigilan todo, la reunión secreta en la expendedora de golosinas.

Este sistema es derrotado y suplantado por el que dirigen Ken y Barbie, que se presenta como una suerte de utopía, y que podríamos llamar, “capitalismo cool”. En el mismo rigen la comodidad, el entretenimiento y el consumo (fiestas por la noche, un spa en el arenero). Las tareas pesadas se reparten y se compensan con el aliento de barbie-porrista (tal como las empresas contemporáneas son afectas al sistema de incentivos y motivación positiva). El sistema represivo es reemplazado por un sistema del confort. Pero Ken, que ya era parte del régimen anterior, sigue siendo el dueño único de la casa de los sueños.



A lo largo de la película los muñecos repiten una y otra vez que ahora que Andy los ha abandonado lo importante es seguir juntos, no separarse. Como enfatiza el tema musical de todas las películas (“*You’ve got a friend in me*”), el modelo de la sociabilidad positivo por excelencia es la amistad (que ambiguamente puede ser tanto entre el dueño y su muñeco como entre los muñecos). Sin embargo, el final de la película consiste en un regreso a ese hogar perdido del principio, en el cual los muñecos viven para servir a un ser humano que juega con ellos, aunque desplazado: Bonnie en lugar de Andy. Ese momento en que los muñecos se bastan a sí mismos, en que no les importa morir con tal de estar juntos, es suplantado por la dinámica muñeco-niño que estaba en un comienzo.

Conclusiones: ¿Existe una Utopía muñequeril?

En ninguna de las películas se plantea realmente la posibilidad de una sociedad sin humanos; una estructura en la que los muñecos puedan realizarse autónomamente. Ni siquiera en el mundo sin dueños de Ken y Barbie o en el museo se prescinde realmente de los niños.

Ahora bien, una característica del mundo ideal que experimentan los muñecos cuando se juega con ellos es que en ese mundo no existen humanos, o más bien, que allí los muñecos son humanos y no hay nada superior a ellos. Es decir, paradójicamente, necesitan de los humanos para que los transporten imaginativamente a un mundo sin humanos. Asimismo, el momento más cercano a esa realización de su ideal, se da en el marco de la aventura, cuando deben valerse por sí mismos.

Sería interesante pensar en la posibilidad de ese mundo sin humanos, una comunidad de muñecos que hayan percibido que realizarse autónomamente es acercarse un poco a su ideal. No creo que en una posible *TS4* ésta se llegue a plantear, pero vale la pena imaginarla.