

De “Toy Story” a “Ralph, el demoledor” Los niños, las niñas y los juegos en las películas de Disney.

Carolina Duek, Débora Hedges, Francisco Muñoz Larreta y Gastón Tourn.

Cita:

Carolina Duek, Débora Hedges, Francisco Muñoz Larreta y Gastón Tourn (2013). *De “Toy Story” a “Ralph, el demoledor” Los niños, las niñas y los juegos en las películas de Disney. X Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-038/106>

X JORNADAS DE SOCIOLOGÍA
20 años de pensar y repensar la sociología
Nuevos desafíos académicos, científicos y políticos para el siglo XXI
1 al 6 de julio de 2013

Mesa 7 – Lenguaje, deseo, cultura: nuevas perspectivas en el análisis de las sociedades contemporáneas

De Toy Story a Ralph, el demoledor
Los niños, las niñas y los juegos en las películas de Disney

Carolina Duek¹

Deborah Hedges²

Francisco Muñoz Larreta³

Gastón Tourn⁴

El objetivo de esta ponencia es presentar un análisis de los modos a través de los cuales se representa el juego y la infancia en algunas películas clave de Disney. Nuestro arco de trabajo comienza con la aparición de la película *Toy Story* (1995) y termina con *Ralph, el demoledor* (2012/3). En esos 18 años sostenemos que se han producido grandes continuidades y algunos desplazamientos en lo concerniente a la representación de los niños, las niñas y el juego. Es por ello que nos proponemos sistematizar las principales líneas ideológicas de las películas como una forma de poner a prueba la hipótesis principal que organiza nuestra investigación (Proyecto PICT 2010-1913): los juegos electrónicos y los nuevos dispositivos de interacción estarían desplazando a los juegos tradicionales del horizonte de deseo de los niños y niñas. De los *cowboys* de *Toy Story* al personaje principal de un videojuego en *Ralph, el demoledor*, recorreremos un camino en el cual los videojuegos aparecen como un elemento crucial de la cultura lúdica infantil contemporánea pero, también, como espacio de consolidación del vínculo entre juego, tecnología y consumo en detrimento de los juegos “tradicionales”. Analizaremos los juegos, las instancias de interacción y las dinámicas de vinculación dentro de algunas películas clave en nuestro recorrido, con el objetivo de construir un mapa de las representaciones que pone en circulación la empresa más importante del mundo en películas infantiles. ¿Qué niños y niñas nos muestra Disney? ¿A qué juegan? ¿Cómo se vinculan con pares? ¿Cuál es el lugar de la tecnología? A través de estas preguntas nos proponemos identificar procesos de representación hegemónicos en la cultura contemporánea.

¹ Dra. en Ciencias Sociales (UBA), Investigadora Asistente del CONICET. Directora del proyecto PICT 2010-1913 –en el que se enmarca la presente ponencia– titulado: “Juguetes, consolas y dispositivos electrónicos: ¿los nuevos auxiliares lúdicos infantiles? (un análisis del juego infantil contemporáneo)”.

² Estudiante avanzada de Ciencias de la Comunicación y Letras (UBA).

³ Estudiante avanzado de Ciencias de la Comunicación (UBA) y becario del Instituto de Investigaciones Gino Germani.

⁴ Estudiante avanzado de Ciencias de la Comunicación (UBA) y becario del Instituto de Investigaciones Gino Germani.

Introducción

Para crear lo fantástico, primero debemos entender lo real.

Walt Disney

Toy Story, la primera película de animación digital en la historia del cine, comienza con un juego. En la escena inicial, un chico llamado Andy coordina una misión contra el malvado señor Cara de Papa. Todo parece estar perdido cuando de repente aparece un héroe: el vaquero Woody. Este muñeco del Lejano Oeste logra, en pocos segundos, salvar al mundo de los villanos.

El film, producido por *The Walt Disney Company* y *Pixar*, fue estrenado en 1995. Casi veinte años después, Disney volvió a realizar una película animada que empieza con un juego. En *Ralph, el demoledor* (2012/13), el primer plano es el de un videojuego *arcade*. Un hombre robusto –Ralph– se encuentra programado para destruir incesantemente un edificio. El objetivo es conseguir que Félix, el reparador, arregle los destrozos en el menor tiempo posible.

Entre *Toy Story* y *Ralph* pasaron casi dos décadas pero ambas películas se centran en una de las prácticas que ha sido históricamente asociada a la infancia: el juego. ¿Será cierto que veinte años no es nada? ¿O desde el señor Cara de Papa a *Ralph* habrá cambiado algo más que el nombre de los “malos”?

En esta ponencia, buscaremos identificar continuidades y rupturas en las representaciones del juego de las principales películas de Disney que se realizaron entre *Toy Story* y *Ralph, el demoledor*. De este modo, analizaremos cómo aparecen las prácticas lúdicas y qué papel cumplen en las tramas narrativas de los films más importantes producidos por la mayor compañía de películas infantiles. En el período que arranca en 1995 y concluye en el último largometraje lanzado por Disney, vimos aparecer en la gran pantalla muñecos, *cowboys*, *joysticks* y capitanes intergalácticos. En todos los casos, ¿se trató del mismo juego?

Analizaremos las representaciones lúdicas en estos films para niños a partir de tres ejes. En primer lugar, nos centraremos en la caducidad de los objetos que acompañan la práctica de juego: tanto el vaquero Woody como Ralph, temen ser reemplazados por juguetes o dispositivos electrónicos más novedosos. ¿Qué supone esta concepción particular de los componentes lúdicos? ¿Por qué los juegos de Disney tienen miedo a perecer?

Luego, analizaremos una escena de la película de Ralph en la cual los personajes malvados de los videojuegos se reúnen para recrear una suerte de terapia grupal. Allí, se vehiculizan ciertas representaciones que vincularemos tanto a otros films de Disney como al creciente *boom* de la literatura de autoayuda. Nos preguntaremos cuáles son los valores y sentidos que se ponen en juego en estos productos de la cultura de masas.

Por último, buscaremos identificar el papel que se le asigna al sujeto en la sociedad, de acuerdo a las prácticas lúdicas representadas por estas películas. Mediante este análisis, indagaremos las principales líneas ideológicas que recorren el arco que se despliega de *Toy Story* a Ralph.

Si el juego es un elemento medular de la cultura infantil (Vigotsky, [1930] 1986), resulta indispensable deconstruir las representaciones hegemónicas que circulan sobre el mismo en diversos discursos sociales. De esta manera, creemos que las películas de Disney de las últimas décadas constituyen un terreno privilegiado para construir un mapa de las significaciones que se configuran sobre este fenómeno central de la niñez. Esta indagación nos permitirá preguntarnos de qué modos es caracterizada la infancia en los productos infantiles realizados por el mayor conglomerado mediático del mundo⁵. ¿Cómo son los chicos de las películas de Disney? ¿De qué modos se relacionan con sus pares? ¿Cuál es el papel que ocupan los muñecos en las prácticas de juego? ¿Y los dispositivos electrónicos?

A través de estas preguntas, observaremos que las representaciones hegemónicas sobre la infancia no son homogéneas, sino que presentan tensiones y desplazamientos. En ningún caso, sin embargo, se trata simplemente de un juego de niños.

⁵ *The Walt Disney Company* es la compañía de medios que posee el mayor presupuesto y las mayores ganancias a nivel mundial (cfr. "Why Disney wants DreamWorks", en http://money.cnn.com/2009/02/09/news/companies/disney_dreamworks.fortune). Las empresas que le siguen son *Warner*, *News Corporation* y *Viacom*.

Al infinito, ¿y más allá?



En la industria del entretenimiento es poco lo que no se puede reemplazar o lo que no queda desplazado a causa de la “novedad”. Hoy los dispositivos tecnológicos que acompañan las prácticas de juego están atados a una lógica de mercado muy particular: los objetos se desdoblán. Su parte material es reemplazable por cualquier otro dispositivo de características similares (que abundan en la oferta), mientras que su aspecto de uso más abstracto se configura y modifica por el usuario, al punto de llegar a una unicidad y personalización adecuada a los gustos de cada uno. A su vez, esta información personal es fácilmente recuperable desde “la nube”⁶ ya que se guardan absolutamente todas las aplicaciones, juegos, *records*, *back ups*, preferencias, etc. Los dos lados de la tecnología se complementan en una relación dialéctica: porque la información está en la *web*, el soporte deja de ser lo importante y, a la vez, porque el soporte en tanto ente material está expuesto a diversos riesgos (robo, ruptura, etc.), es que la información personal se sube a “la nube”. La estandarización de formatos y la producción en masa ayudan a este carácter de *reemplazable* tanto de los dispositivos electrónicos de juego (en el universo adulto y en el universo infantil) como de los juegos para niños más tradicionales. A la vez, el factor de la novedad genera también un desplazamiento doble: aumentan las expectativas por parte de los usuarios respecto a los nuevos productos y, simultáneamente, lo “viejo” se resignifica de

⁶ La computación “en la nube” (*cloud computing*) es un modelo informático que ofrece servicios y programas a través del acceso a Internet, sin la necesidad de instalar *hardware* o *software* adicional en la PC.

acuerdo a la construcción que la novedad haga de su pasado⁷. Los productos de mercado, al presentar las desventajas de lo anterior, construyen también una serie evolutiva que marca un salto y una continuidad con su propio pasado, al mismo tiempo que intentan ocultar la caducidad que inevitablemente pesa sobre ellos. El horizonte tecnológico funciona exactamente en sentido contrario a la utopía: más avances se logran, más cercanos se encuentran los siguientes. Para analizar la convivencia y la reestructuración que se produce con la aparición de nuevos elementos culturales nos vamos a servir de la categorización de Raymond Williams en residual, emergente y dominante. Queremos indagar cómo en las películas de Disney se proyecta el “infinito tecnológico” en el que sus espectadores están sumergidos y qué lugar ocupa para los niños representados.

Dentro de este marco empezamos por construir la perspectiva del reemplazable, de lo que no tiene la autenticidad suficiente para ser único. Si los objetos pudiesen hablar, ¿qué nos dirían?

La primera respuesta la encontramos en *Toy Story* (1995). El efecto de caducidad producido por la oferta del mercado opera también en el universo infantil. El nudo que estructura la película es el cumpleaños de Andy. Sus juguetes tienen miedo a ser dejados de lado a causa del regalo nuevo, de lo que vaya a venir. Pero, ¿por qué tienen miedo? No vemos en la película ninguna expresión directa de deseo por parte de Andy de querer juguetes nuevos ni mejores, ningún fundamento que sostenga tal inseguridad. En todo caso, la afectada por la dinámica de consumo sería la madre del chico al elegir el regalo, pero no él.

Andy, debes entender que los juguetes no son para siempre.

Vemos que en las representaciones audiovisuales de Disney el deseo consumista y acumulativo se traduce en un miedo por parte de los objetos a ser “reemplazados” o a dejar de ser usados por sus jugadores. El deseo del niño se oculta en la voz de sus juguetes. La perspectiva de lo emergente como

⁷ En el caso de la literatura, Jorge Luis Borges lo establece así: “Cada escritor crea sus precursores. Su labor modifica nuestra concepción del pasado, como ha de modificar el futuro” (Borges, 1998).

“nuevos significados y valores, nuevas prácticas, nuevas relaciones y tipos de relaciones que se crean continuamente” (Williams, 1997) pone instantáneamente a lo dominante en un lugar de posible desplazamiento.

Algo similar sucede en *Ralph, el demoledor*. El universo de Ralph es el universo *arcade*, videojuegos característicos de la década del 80 (ver Wark, 2007). La tecnología aparece en primer plano, no ya como novedad, sino como presente. Aún dentro de este presente tecnológico podemos distinguir diferentes “nuevos”.

Ralph es nuevo respecto a la representación de la escena lúdica que, 18 años antes, Disney promovía en *Toy Story*. El chico que antes amaba sus juguetes por su autenticidad, pasa a ser un niño que trasciende las paredes del hogar familiar y se encuentra a interactuar con sus pares en un espacio mediado: la tienda de videojuegos. El chico no es dueño de ningún juego, no dice “mis juguetes” ni plantea un uso propio, desviado o personal de los videojuegos. Se mantiene en las acciones establecidas por la misma dinámica tecnológica: compra fichas, juega distintos juegos, repeticiones incansables de escenarios prediseñados, gana hasta el momento en el que pierde, se divierte y se va. El modo de juego incorpora una dimensión grupal, de participación satelital, en un juego que sólo puede ser unipersonal. Los escenarios que repiten hasta el infinito las mismas dinámicas son en realidad el hogar de los personajes de los videos. En la evolución que significa el paso del tiempo, lo “novedoso” que es el modo de juego de Ralph respecto al de *Toy Story*, pasa a ser, como juego, un juego residual en comparación con sus contemporáneos. En palabras de Williams lo residual “ha sido formado efectivamente en el pasado, pero todavía se halla en actividad dentro del proceso cultural”. Los gráficos son ficcionalmente viejos⁸ y el juego tuvo su momento de auge en un pasado no muy lejano, hasta que llegaron los juegos no pixelados y los colores llamativos. Ralph se presenta del siguiente modo:

⁸ El videojuego –en el cual Ralph representa el papel de malvado– se llama “Fix-it Felix” (“Reparalo Felix”) e intenta reproducir la estética del 8 bits típico de los *arcades* de la década de los '80.

Llevo 30 años haciendo esto y he visto ir y venir a muchos juegos. Es algo triste (...). Un trabajo estable en el *arcade* no es poca cosa, tengo mucha suerte.

Lo que se articula en la escena de juego de Ralph es el juego, la tecnología y el consumo: los chicos, eligiendo la aventura que quieren, los códigos y personajes intrínsecos del sistema y la ficha apoyada sobre el monitor para marcar el turno del siguiente jugador-consumidor.

En este sentido la película trata esa convivencia, esa tensión entre lo dominante (es decir, los juegos más recientes con uso intensivo de la tecnología) y lo residual. De hecho, la preferencia de los niños por los juegos “nuevos” pareciera avalar el lugar secundario del *arcade*. Ralph, en esta ecuación, al estar pixelado y mostrar una apariencia deficiente, se instituye como una imagen presente del pasado. A través de la trama de la película, el elemento residual que guardaba una distancia con lo dominante, se resignifica. El juego de Ralph “no había sido tan popular en años”.

Los jugadores dicen que somos retro, eso quiere decir viejo, pero *cool*.

Nuevamente la novedad y la caducidad parecen operar en la trama narrativa no como un deseo exclusivo de los chicos, sino traducidos como un miedo por parte de los objetos reemplazables, los juguetes o “jueguitos”.

Pero no todo lo dominante triunfa. Otra película de Disney sirve de contraejemplo: *Wall-E*. Allí el mercado es el guía. “Vístase de azul, el azul es el nuevo rojo”. Este extracto es pronunciado por la gran computadora de la nave Axioma. Sacada al mercado en el 2008, la película representa el extremo distópico de una ciudad tomada por la tecnología. Cronológicamente, este film se encuentra a medio camino entre el vaquero y Ralph, pero sirve de extremo: la tecnología fracasa en la historia. Aerosillas de acceso total para no caminar, pantallas como únicas destinatarias de los ojos, charlas virtuales, ausencia de tacto. El consumo está en el centro. *Buy n Large*, el *megashopping* es “el mejor amigo” de los chicos, que van al colegio sentados en sus aerosillas y ven la clase en sus pantallas personales. Los avances tecnológicos están más allá de lo hoy imaginable, pero la dependencia que el hombre genera hacia esos

objetos se vuelve en su contra. Todo ese mundo de Axioma contrasta con *Wall-E*, el robot que se dedica a comprimir basura en la Tierra. *Wall-E* es obsoleto como tecnología, pero cumple una función destinada a poner un contrapeso en las consecuencias de la mala política ambiental de los humanos. *Wall-E* es un elemento residual en la película, pero a la vez esa distancia con lo dominante es lo que le permite tener una mirada diferente y, finalmente, salvadora. En este film consumo y tecnología se articulan, ya que la una está instantáneamente ligada a la otra. El juego aparece como la actividad única, reiterativa, reemplazable sólo por otros juegos igual de reiterativos. Para *Wall-E* todos los días son lo mismo, así como para Ralph. Los días se suceden y aplastan unos con otros. Los juegos dejan de ser divertidos. Las categorías que en *Toy Story* parecen no tener contacto, dejan de diferenciarse en la última producción de Disney.

La representación hegemónica del niño traza un arco desde el chico que materialmente juega con sus muñecos hasta el niño representado en *Ralph, el demoledor*, que es únicamente consumidor de videojuegos.

La pregunta se vuelve más puntual. ¿Qué es lo que determina cuándo un objeto se vuelve arcaico en las representaciones audiovisuales de Disney?

La funcionalidad es, sobretodo, la que va a determinar la caducidad de los objetos. Los juguetes son usados por el niño, acción que es el deber ser y el *leit motiv* de los mismos, hasta que su dueño se va a la Universidad. "La vida no tiene sentido si no eres amado por un niño". En la película *Toy Story 3* (2011), podemos decir que los juguetes caducaron para ese niño. Quieren seguir su deber-ser:

Nosotros somos los juguetes de Andy. Si él quiere que estemos en el ático, nos quedaremos en el ático.

Ese es el momento disfuncional, el juguete que no es usado para jugar. Pasan a ser objetos arcaicos, objetos concebidos en el pasado para el pasado. Sólo tienen una función referencial y pasiva: la infancia como lugar del juego por excelencia. Sobre el final de la película los juguetes entienden: ser juguete es ser usado. La identidad se liga al uso. Sirviéndose de un teléfono hacen sonar el celular de Andy para captar su atención. Hasta los juguetes están

sumergidos en el universo de los celulares. Juguete que no se juega es arcaico y “se reconoce plenamente como un elemento del pasado para ser observado, para ser examinado o incluso ocasionalmente para ser conscientemente revivido de un modo deliberadamente especializado” (Williams, 1997). Lo que para Andy deja de formar parte de su presente de uso, pasa a ser novedoso para otra niña que heredará sus juguetes. Esta tensión atraviesa todas las películas analizadas⁹.

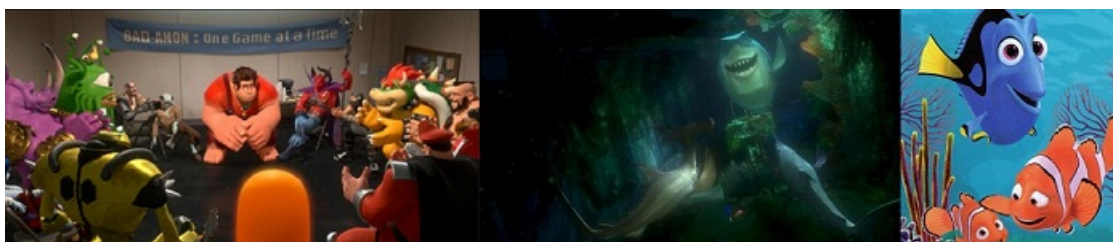
Vemos entonces dos caducidades, dos fines diferentes: por un lado, dentro de una misma película, los juguetes o juegos son los que dejan de ser utilizados, pero por el otro, en la comparación entre películas, lo que tiene fecha de vencimiento parece ser el modo de juego, el uso que el niño hace de la actividad lúdica y el contexto en que la lleva a cabo. Lo que en *Toy Story* se ve tímidamente como un juguete con más luces y más detalles, en *Wall-E* aparece como un camino que finaliza en el infierno tecnológico y en *Ralph* ni siquiera es tema de cuestionamiento. Los videojuegos son el presente y el futuro: chicos sentados frente a distintos tipos de pantallas. Pero en la misma dinámica que proponen las películas, el miedo a ser reemplazados por parte de los juguetes “vivos” se explica por el funcionamiento mismo del mercado de bienes. Los juguetes *temen* el fin de su vida, los videojuegos *temen* ser desconectados; todos tienen miedo a su muerte simbólica porque saben que entre ésta y la desaparición hay un solo paso: el olvido. La resolución feliz de *Toy Story 3* y de *Ralph, el demoledor* nos ubican en este espacio de continuidades: Andy le regala los juguetes a una “nueva” niña que los va a usar “sanamente”; *Ralph, el demoledor* se convierte en un juego *vintage* que se pone de moda por ser, precisamente, un juego propio de otro momento tecnológico.

El miedo es, tal como lo venimos argumentando, un vector que organiza la dinámica de las películas que analizamos. Si no, veamos lo que le pasa a *Wall-E*, el robot viejo, desvencijado y no-adaptado a la vida “ideal” de la ciudad Axioma. El temor a no ser más es propio de ciertas lógicas de funcionamiento del sistema capitalista. Y el modo en el que este temor es canalizado por la

⁹ Esta dinámica de uso y abandono se ve también en la historia del oso Lotso (el villano de *Toy Story 3*) cuando su “maldad” es explicada por el trauma surgido de que su “dueña” lo dejó olvidado en un parque y lo reemplazó rápidamente por un oso idéntico a él (pero que no era él). La tensión que el oso mantiene con los juguetes nuevos que aparecen en su horizonte se explica claramente por el miedo a ser reemplazado nuevamente.

industria cultural en la actualidad es la literatura de autoayuda. Este será el eje del siguiente apartado.

Los peces son amigos, no comida



El miedo, dijimos, se vinculaba con los funcionamientos propios del capitalismo. Ahora bien, en las películas para niños y niñas, hay una forma bastante particular de retomar estos temores y canalizarlos. No es casual que el modo de hacerlo esté estrechamente vinculado con el mercado de bienes y servicios en términos generales. De la misma manera en que los libros de autoayuda, los programas de televisión y las publicaciones de todo tipo estructurados en la idea de “ayudarse a uno mismo”, encontramos en las películas que nos ocupan una línea vinculada a la aceptación de ciertas circunstancias de la vida cotidiana.

Papalini (2011) sostiene que la literatura de autoayuda está organizada en torno a un saber instrumental de tipo universal que se propone como respuesta a diferentes problemas o preguntas. Es decir, la estructura de la autoayuda se vincula con un repliegue del individuo sobre sí mismo, priorizándose frente a los demás para poder resolver o procesar cuestiones que pueden impedir la llegada a un supuesto (imposible) estado de felicidad o de satisfacción general. La promesa, siempre incumplida, por parte de la industria cultural demanda al individuo la búsqueda incesante de formas de sentirse mejor o de satisfacer sus cambiantes necesidades (Adorno y Horkheimer, 1969). La clave de la literatura de autoayuda se vincula con la promesa de triunfo sobre el malestar, la garantía de sobreponerse a los males y de superar los obstáculos.

Pero hay una vuelta de tuerca más que nos interesa: la estructura del mensaje de la literatura de autoayuda (en el mismo sentido en que lo plantea Adorno,

2002), trabaja sobre el manejo de los problemas del presente y de la vida tal como la experimenta el individuo. La alta funcionalidad de este tipo de literatura y de mensajes se vincula con la no amenaza al *status quo*. La *función* de este tipo de mensajes se vincula con la aceptación de las condiciones de vida del individuo y el aprendizaje que éste debe hacer con las posibilidades que tiene. Lazarsfeld y Merton (1948) sostenían que una de las funciones de los medios de comunicación de masas era la canalización de las normas sociales, es decir, la difusión a gran escala de las conductas socialmente aceptadas y aceptables y la consecuente condena de aquellas que no sólo no eran aceptadas sino que trascendían los límites del buen ciudadano.

La literatura de autoayuda no es sólo un *boom* en las librerías y en los canales de televisión de aire y de cable: la literatura de autoayuda y sus mensajes están en todas las esferas de nuestra vida cotidiana y en las grandes ciudades (Canavire, 2011)¹⁰. Pensar la funcionalidad de estos mensajes nos ayuda a comprender la extensión y el suceso de *marketing* y ventas que han tenido. Buscando la “fuerza interior que todos llevamos dentro”, se estructuran mensajes generales (el público es amplio), instrumentales (están siempre acompañados de pasos a seguir y de recomendaciones) y egoístas (la resolución de los problemas siempre está en los individuos). Ampudia de Haro (2006), finalmente, sostiene que la literatura de autoayuda cumple la función de actuar como guía orientadora del comportamiento; la de actuar como reguladores de la conducta y de la espontaneidad y la de afianzar el proceso de diferenciación social y la conformación de la identidad personal y social del individuo.

¿Cómo aparecen estas ideas o líneas generales en las películas que nos ocupan? En primer lugar, “Buscando a Nemo” nos muestra en una de las primeras escenas un grupo de tiburones sentados en ronda repitiendo la consigna “los peces son amigos, no comida”. Este tipo de frases son típicas de las reuniones de “Alcohólicos anónimos” o de asociaciones de similares características: aquello que se intenta vencer, se repite como mantra para, en

¹⁰ El gobernador de la provincia de Buenos Aires, Daniel Scioli, se asesoró con Bernardo Stamateas (uno de los precursores y más exitosos autores de autoayuda) para la campaña por la reelección como gobernador. La presencia de los mensajes de autoayuda en la política no debe sorprendernos, es parte del mismo fenómeno que estamos intentando describir.

el mismo acto de la repetición, convencerse de aquello que se quiere cambiar. El más habitual que se utiliza en reuniones es:

Señor, dame la serenidad para aceptar las cosas que no puedo cambiar, valor para cambiar las cosas que puedo y sabiduría para poder diferenciarlas.

Del mismo modo en el que se usa la frase citada, en “Buscando a Nemo” los tiburones intentan convencerse de que los peces que los rodean en el mar no son alimento sino que son “amigos”. Deben refrenar sus impulsos, reprimirlos dado que se espera de ellos que no los coman sino que establezcan vínculos con los peces. No es casual que los protagonistas de la película sean Dory, Nemo y Marlin, tres peces. Pero en el momento en que Marlin se lastima y los tiburones huelen su sangre, sus instintos se despiertan y no logran refrenarse. Los peces se salvan casi de milagro, los tiburones se avergüenzan de su conducta, piden perdón y les ofrecen amistad... todos contentos al final. Nada se altera y todos *aprenden* de lo ocurrido.

En *Ralph, el demoledor* encontramos una historia desgarradora: Ralph, que es el malvado del videojuego en el que vive, quiere dejar de ser el malo, quiere obtener una medalla, quiere ser valorado por sus pares. Ralph, una especie de ogro cuya misión es destruir un edificio para que el jugador lo arregle, toma conciencia de su rol no solamente secundario sino marginal en el juego, y decide cambiar. Una de las decisiones que toma es la de recurrir a un grupo de autoayuda (nuevamente nos encontramos en escena la ronda de individuos conflictuados). La particularidad de este grupo de autoayuda es que está compuesto por todos los “villanos” de los videojuegos. Ralph, rompiendo todas las estructuras de los videojuegos y, por extensión, de los roles sociales que debemos aceptar y ocupar dice en la reunión:

No estoy dispuesto a seguir siendo el malo.

La reacción de sus colegas es inmediata: escándalo, gritos, sorpresa pero, más que nada, incomprensión. No logran entender los motivos por los cuales Ralph quiere modificar su lugar en la estructura del juego (podríamos agregar que

este tipo de enunciados permite objetivar el lugar social en que el personaje se ubica: Ralph identifica dónde está y expresa hacia dónde quiere ir con claridad). Le responden:

Tú no puedes alterar el programa, Ralph (...) no puedes alterar quien eres y cuando lo aceptes, tu vida y tu juego van a mejorar.

El mensaje de los “malos”/pares de Ralph no es de apoyo a la iniciativa nueva, sino que se organiza en torno a mantener los roles prefijados para cada uno de ellos. Si lo pensamos en términos de Goffman (1974) sería la inversa del *facework*: si el trabajo de la cara, tal como lo plantea Goffman, se vincula con la presentación de diferentes “caras” en diferentes situaciones en función del registro de los roles; en la película, se trata de que Ralph acepte un rol fijado externamente, se adapte y sea lo más feliz que se pueda con esa tarea que le tocó. No se puede alterar el programa, le dicen, y cuando logre aceptar eso, cuando se resigne a ser quien es (la “lacra” del juego, el malo, sucio y feo que contrasta con la belleza y la “limpieza” del resto de los personajes), será más feliz. La estructura del mensaje es completamente adaptativa, funcional al punto de preservar el juego (casi como una metáfora social) de cualquier amenaza de cambio. La reunión de los “malos” de los videojuegos finaliza con el siguiente “manifiesto del malvado”:

Soy malo y eso es bueno. Yo jamás seré bueno y eso no es malo. No hay nadie que quiera ser además de mí.

Ralph toma de las manos a sus colegas pero no repite el manifiesto. Suspira, piensa. No ha quedado satisfecho con las respuestas que le dieron sus compañeros. Él sí quiere ser alguien más que él mismo, él sí quiere alterar el programa: él sí quiere modificar su vida.

El miedo, tal como lo trabajamos en el apartado anterior, las modas, la caducidad, parecieran organizar los mensajes en torno al conformismo y a la adaptación esperada y esperable en los grupos sociales en los que nos desempeñamos. La clave de este grupo de autoayuda (malos-anónimos) reside en la resignación: “no hay nadie que quiera ser además de mí”. La repetición

de la consigna como un mantra tiene que ver, claramente, con convencerse de un enunciado que, si fuera tan evidente y esperable como parece, no sería parte del manifiesto. Aceptar es un proceso complejo y en este grupo de autoayuda no apuntan a modificar aquello que les hace mal o les incomoda sino que intentan aprender a vivir con los roles (características, posibilidades y limitaciones) que les han sido arbitrariamente asignados. De hecho, incluso en el final de la película, cuando Ralph consigue la medalla que quiere y se acerca a personajes de otros juegos y a los del suyo, no logra modificar su lugar en el programa. Lo máximo que pudo lograr (casi una revolución, tal como lo presenta la película) fue un cambio de mirada por parte de sus pares. Nada más que eso. Sigue siendo malo y, probablemente, se haya convencido de que eso no es malo. Ralph, después de todas las peripecias vividas, debe seguir yendo al grupo de autoayuda para reafirmar que no puede modificar quien es... ni podrá hacerlo nunca.

El destino prefijado para los personajes y la imposibilidad de modificarlo es el eje del siguiente apartado en el que profundizaremos por qué es crucial la idea de no poder alterar los espacios y tiempos de la experiencia.

No puedes alterar el programa, Ralph



¿Qué son Ralph y los personajes que aparecen en el *arcade*? Una combinación de ceros y unos, una programación informática que determina su tamaño, color, movilidad y su comportamiento. Nunca hubo entonces muchas posibilidades para el sueño de Ralph de dejar de ser el malo del juego. Todo estaba marcado por el código que prefijó los roles de cada personaje.

¿Cómo cambiar el equilibrio establecido cuando todo ha sido programado? El determinismo que impone la tecnología en Ralph es central para entender la

posibilidad/imposibilidad de cambio. Ralph nunca será aceptado como un vecino más del *pent-house* en donde habitan los personajes de su videojuego, ya que eso no está en el código del programa. Como así tampoco recibirá una medalla de héroe: ese rol está reservado a Félix, el reparador. Lo mejor es aceptar la situación y aprender a vivir conforme con eso. Así vimos que se lo explican los otros malvados en la reunión de autoayuda.

La única posibilidad de cambiar la estructura prefijada es volverse Turbo. Es decir, modificar el código del juego, algo así como su ADN. Diferenciaremos entonces a los “malos” de los “villanos”, que son los que suponen la amenaza de cambio. Mientras que los malos son todos aquellos personajes que aceptan su rol de malvados y que lo desempeñan sin cuestionamientos, los villanos, en cambio, suponen la amenaza de trastocar el orden establecido.

En *Ralph, el demolidor* hay muchos malos, pero sólo un villano: Turbo. Ese personaje que no conocemos en profundidad sino hasta el final. “No querrás hacerte Turbo ¿o sí?”, le preguntan a Ralph los otros malvados. Sólo más adelante nos enteraremos que Turbo era el protagonista de un *arcade* de autos, que cayó en el olvido luego de que llegara un videojuego más nuevo con mejores gráficos y mejor jugabilidad. Turbo no aceptó que su destino era ser desconectado para nunca volver a ser jugado. Por eso modificó la estructura del nuevo juego de carreras y se convirtió en el rey del mismo. Es decir que Turbo decidió alterar el programa. Allí reside el peligro: si todos se vuelven Turbo –es decir, modifican el código del videojuego– reinaría el caos. Pero si todos los malos aceptan su lugar de malos y aceptan además que eso es bueno, el equilibrio está asegurado. Podemos decir entonces que no hay problema en que los malos sean malos, el problema es que devengan en villanos.

En *Toy Story*, el niño que tiene el rol de villano es Syd, que vive en una pieza negra, con un ambiente lúgubre, rodeado de cajas con partes despedazadas y vueltas a ensamblar de distintos juguetes. El uso desviado que Syd hace de sus juguetes jamás podría hacerlo Andy, cuyo dormitorio está pintado de color celeste y todos sus juguetes llevan el nombre de su dueño escrito con fibra negra. Andy es el niño ideal según las reglas preestablecidas por el mercado acerca de cómo se debe jugar. Syd modifica/cambia el equilibrio de lo que se supone es la manera correcta de jugar con los muñecos.

El equilibrio está puesto como horizonte y como punto de partida del relato. La estructura del relato, según Todorov (1983), implica la búsqueda de estabilidad cuando se produce el desequilibrio. Desde la posición de equilibrio inicial se presenta la trama y, con el comienzo del desequilibrio, viene la búsqueda de restauración del mismo. En *Ralph, el demoledor*, este restablecimiento de la armonía involucra a todos los personajes de los videojuegos, que se embarcan en una aventura para salvar al *arcade* del caos. Desde una posición funcionalista, todos deben cumplir su rol para mantener el perfecto funcionamiento del *status quo*. En este sentido, la trama narrativa de la película revela un mensaje fuertemente adaptativo a las condiciones establecidas. Todo cambio en la estructura es percibido como negativo y, por lo tanto, es combatido. Como una gran metáfora del funcionamiento de la vida social, la trama parece dejar una moraleja: el cambio es perjudicial y debe ser evitado (Lazarsfeld y Merton, 1948).

En la película de Ralph, Turbo es el único personaje que modifica el código del juego y por eso altera la estructura y la memoria del resto de los jugadores. Por esta alteración realizada por Turbo, Vanellope –una niña que se convierte en una aliada inseparable de Ralph– es presentada como una falla del juego. Luego, nos enteramos que se trata en realidad de un efecto colateral producido por la transformación que Turbo hizo en el código del juego. Al finalizar la película, nos damos cuenta de que Vanellope es en realidad la protagonista del videojuego, que vuelve a tomar la posesión de su lugar.

Si Vanellope es una falla y se le permite participar en su videojuego, se corre el peligro de que se altere el equilibrio y que el juego sea desconectado. Ese es el argumento que Ralph acepta cuando decide traicionar a su nueva amiga, para protegerla. O más bien, para proteger el equilibrio del *arcade*. Retorna a nuestro análisis el miedo al olvido, en este caso a ser desconectado. Mantener el normal funcionamiento del videojuego asegura su supervivencia ya que, ante cualquier anomalía, el mismo será desconectado de la fuente y pasará al olvido. Recordemos la “oración” del mencionado grupo de autoayuda:

Soy malo y eso es bueno. Yo jamás seré bueno y eso no es malo.

Ser malo es bueno porque implica la reproducción del *status quo*. Asegura la inalterabilidad del equilibrio del *arcade*. Para poder entender mejor este caso, observemos el contraejemplo que nos brinda *Monsters, Inc.* En un escenario en principio similar, se plantea una situación de equilibrio inicial en donde los monstruos obtienen energía para su ciudad a partir de los gritos de miedo de los niños humanos. Sin embargo, este sistema entra en crisis cuando los niños humanos dejan de temer a los monstruos como antes. Allí es donde los villanos –el Señor Watnoose y Randall– plantean la restauración del equilibrio energético a partir del secuestro de niños humanos. Sin embargo, en esta película el final plantea un cambio respecto del equilibrio original. Ya no será el miedo la fuente de energía de Ciudad Monstruo, sino la risa de los chicos. Los monstruos no saldrán de la puerta del armario a la noche para asustar a los chicos, sino para hacerlos reír.

Si bien en ningún momento se plantea la posibilidad de extraer energía de otra fuente que no sean los niños humanos, existe un cambio de paradigma en Ciudad Monstruo. Los humanos no serán más una amenaza a temer, sino un recurso a conservar. Es posible identificar entonces cómo en la trama de *Monsters, Inc.* finalmente existe una modificación del equilibrio inicial, que se restituye inmediatamente como nuevo principio organizador.

¿Existió alguna vez una posibilidad de cambio para Ralph? No verdaderamente. No al menos un cambio real en la estructura del videojuego. El *arcade* termina siendo el mismo que al comienzo del juego. En todo caso, lo que cambió es la actitud de Ralph respecto de su rol: ahora lo acepta.

En el final de la película los vecinos del *pent-house* lo tiran desde la terraza hacia el barro, como en el comienzo de la película. La única diferencia es que ahora son sus amigos y que Ralph acepta contento su rol de malo que debe ser humillado en el barro. Todo sea para mantener el equilibrio ya que, a fin de cuentas, ser malo no es tan malo.

Conclusiones

A lo largo del recorrido que trazamos en esta ponencia, identificamos ciertas líneas analíticas en el arco de películas que va de *Toy Story* (1995) a *Ralph, el demolidor* (2012/3). Nos preguntamos cómo eran los chicos de los films de Disney y cómo aparecían representadas sus prácticas de juego. Pudimos rastrear, en las distintas películas producidas por la mayor empresa de medios del mundo, tres ejes complementarios respecto a los sentidos que se articulan en torno al juego, la infancia, la tecnología y el consumo.

En primer lugar, observamos que en estos films los objetos lúdicos tienen miedo a perecer. Las tramas narrativas de *Toy Story*, *Wall-E* y *Ralph, el demolidor* presentan un conflicto central que desencadena todos los giros dramáticos del relato: tanto Woody como Ralph temen ser reemplazados por juegos más novedosos. La lógica de mercado, al basarse sobre el consumo constante de nuevos bienes, supone como reverso una caducidad *ad infinitum*. Planteamos, por lo tanto, que esta dinámica propia del capitalismo tardío funciona exactamente en sentido contrario a la utopía: más avances se logran, más cercanos se encuentran los siguientes.

En segundo lugar, identificamos que las películas de Disney configuran un mensaje fuertemente adaptativo y funcionalista. Tanto los niños-jugadores como los protagonistas de los juegos buscan sostener el *status quo* y descartan toda alteración de los roles prefijados. Aquellos que se atreven a modificar los códigos instituidos son automáticamente descalificados como “villanos”. Ralph debe aprender a sentirse cómodo en su papel de malvado. Porque, como concluyen los “malos” en su reunión de autoayuda, no hay nadie que quiera ser además de mí.

Por último, advertimos una creciente presencia de juegos electrónicos en los films de Disney de los últimos veinte años. Si en *Toy Story* los dispositivos electrónicos aparecen simplemente como parte del paisaje, en *Ralph* los videojuegos son el núcleo central de la trama narrativa del film. De este modo, la representación hegemónica de la infancia se desplaza del niño que juega con sus muñecos hasta el chico que únicamente se define como consumidor

de videojuegos. El horizonte tecnológico y el horizonte de deseo infantil se conjugan crecientemente como sinónimos.

Estas tres líneas ideológicas (caducidad de los objetos materiales, mensaje funcionalista, consumismo vinculado a las nuevas tecnologías) no resultan exclusivas de las películas para chicos. Más bien, parecieran constituir el escenario compartido por los sentidos hegemónicos articulados por la industria cultural contemporánea. De esta manera, observamos una fuerte sincronización cultural de los films para niños con las tendencias generales del mercado para adultos. No es casual que las películas para chicos de los últimos años se dirijan a un público *multitarget* y no únicamente infantil. El mercado, en su afán expansivo, logra tematizar la totalidad de la discursividad social. Pareciera haber llegado –entonces– el momento en el que las audiencias son concebidas como un colectivo homogéneo en el más radical sentido del término. Niños, adultos, adolescentes; todos son audiencias a los que se les dirige, de manera estratégicamente diferenciada, un producto ideológicamente estandarizado. Aquí es donde radica la clave y la apuesta analítica de este (breve) trabajo.

Bibliografía

- Adorno, T. ([1954] 2002) *Televisión y cultura de masas*. Buenos Aires: Lunaria.
- Adorno, T. y Horkheimer, M. (1969) *Dialéctica del iluminismo*. Buenos Aires: Sur.
- Ampudia de Haro, F. (2006) “Administrar el yo: literatura de autoayuda y gestión del comportamiento y los afectos” en revista *Reis*, N° 113. Madrid: CIS.
- Borges, J. L. (1998) “Kafka y sus precursores” en *Otras Inquisiciones*. Argentina: Alianza.
- Canavire, V. (2011) “Discurso de autoayuda y comunicación: una lectura de *La inteligencia emocional* desde la Escuela de Palo Alto” en revista *Question*, vol. 1. La Plata: UNLP.
- Goffman, E. (1974) *Frame Analysis*. Boston: Northeastern University Press.
- Lazarsfeld, P. y Merton, R. ([1948] 1986) “Comunicación de masas, gusto popular y acción social organizada” en M. de Moragas (ed.) *Sociología de la comunicación de masas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Papalini, V. (2011) “La autoayuda: un género de la cultura masiva” (mimeo)
- Todorov, T. (1983) “Los dos principios del relato” en *Los géneros del discurso*. Buenos Aires: Paidós.
- Vigotsky, L. S. ([1930] 1986) *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal.
- Williams, R. (1997) *Marxismo y literatura*. Buenos Aires: Península/Biblos.

Películas referidas

- Lasseter, John. *Toy Story* (1995)
- Lasseter, John; Unkrich, Lee; Brannon, Ash. *Toy Story 2* (1999)
- Docter, Pete; Unkrich, Lee; Silverman, David. *Monsters, Inc.* (2002)
- Unkrich, Lee; Stanton, Andrew. *Buscando a Nemo* (2003)
- Bird, Brad. *Los Increíbles* (2004)
- Stanton, Andrew. *Wall-E* (2008)

Unkrich, Lee. *Toy Story 3* (2010)

Moore, Rich. *Ralph, el demoledor* (2012/13)