

CHRISTIAN RAMÍREZ

“En 1995, Andy recibió un juguete. El juguete era de su película favorita. Esta es esa película”.

El cartel que aparece al comienzo de “Lightyear” —el nuevo estreno de Pixar, el primero que arriba a las salas desde el inicio de la pandemia— está ahí para encuadrar de la mejor forma posible lo que el estudio concibió como una “ficción dentro de la ficción”, pero la frase no tardó en explotar en las redes y generar una buena cantidad de memes, observaciones satíricas y teorías varias, suficientes como para preguntarse si acaso esa era la estrategia adecuada a seguir y si de verdad valía la pena haber hecho la película. ¿En serio el público quería ver un relato donde Buzz existe “de verdad” y no es solo un juguete? ¿Se puede estirar ese chicle hasta el infinito y más allá?

La respuesta de Disney no admite dudas: el *show* continuará hasta que sea necesario. Hace tiempo que Pixar tiró la esponja como compañía que solo produce películas y personajes originales; pertenecer al conglomerado de Mickey implica sacar el máximo partido de tu librería, así que a no extrañarse si algún día tene-



DISNEY / PIXAR

Buzz ahora ya no es solo un juguete. ¿Se puede estirar ese chicle hasta el infinito y más allá?

mos por delante la película de Woody o la de Jessie, la vaquerita. O la del señor cabeza de patata. Quién sabe.

En las condiciones en que llegó a los cines, “Lightyear” cumple. La cinta hace un buen trabajo al combinar aventura y personaje, estableciendo una aceptable continuidad entre las frases y tics del astronauta “real” y las del hiperactivo muñeco plástico que, a su modo, era la verdadera alma de “Toy Story”; el epítome del americano infalible que vive conminado a superar sus límites, pero tam-

bién a admitir que incluso alguien como él puede fallar. En la trilogía original, esa toma de conciencia conllevaba ribetes existenciales (ese inolvidable momento de la película de 1995 en que, después de ver su propio comercial en la TV, un confundido Buzz despliega sus alas y se lanza al vacío solo para caer por el hueco de la escalera); en la versión actual, la anécdota es algo más trabajosa: un error del *ranger* espacial deja varada a su expedición científica en un planeta inhóspito y él se obliga a tesar incansablemente el combus-

Entre “Lightyear” y “Todo, en todas partes y al mismo tiempo”:

Orden y desorden

tible de velocidad luz que les permitirá regresar de donde venían. Cada vuelo no dura más que un puñado de minutos, pero para sus colegas en tierra esos minutos equivalen a años, años que pasan de forma inexorable.

Mitad “El día de la marmota” y mitad “Interstellar”, de Christopher Nolan, la premisa entretiene, pero al mismo tiempo descorazona; en manos de los guionistas, rápido se convierte en insumo puesto ahí para justificar la segunda parte de la película, esa que contiene las dosis adecuadas de

acción y arrebató para deleite de la audiencia. Más que lección de *storytelling*, la operación semeja un experimento de laboratorio, donde se van agregando los porcentajes justos de cada elemento en orden a recapturar lo que convirtió a “Toy Story” en un éxito de taquilla y un fenómeno cultural.

En comparación con ese cálculo milimétrico, uno tiende a agradecer el despelote narrativo que empapa a “Todo, en todas partes y al mismo tiempo”, desquiciada fábula en la que Michelle Yeoh encarna a una superada dueña de lavandería que se descubre como inadvertida protagonista en una confusa guerra librada por viajeros dimensionales a través de decenas de universos paralelos.

De moda gracias al reciente filme animado de “Spider-Man” y la segunda entrega del “Dr. Strange”, el concepto de multiverso no solo evoca la posibilidad de que, en alguna parte, en algún lugar, pueda existir una versión de ti mismo exacta a como te ha-

bría gustado ser, sino que a la vez resulta muy útil para toda clase de relatos que juegan sus cartas en tiempos y espacios paralelos —otra vez Nolan, ¿se acuerdan de “Inception”?—; sin embargo,

los directores Daniel Kwan y Daniel Scheinert (acreditados en el filme como Daniels) despliegan sus ideas al respecto con tanto fresnesí y atropello que cualquier chance de tomar en serio a su película y sus alcances se desfonda al poco andar y lo que queda en su lugar es una atractiva e intoxicante montaña rusa de colores, maquillaje, vestuario y estímulos visuales, que quizás apesta a autoayuda cuando intenta hablar en serio (“acéptate a ti mismo, la familia es lo más importante, etc.”), pero adquiere una extraña autoridad cuando abraza el sinsentido, la parodia y el ridículo.

Se respira una extraña sensación de paz en medio de todo ese absurdo, una libertad de la que Pixar debería tomar nota, en vez de seguir calculando y calculando.

LIGHTYEAR
(Estados Unidos, 2022). Dirección de Angus MacLane. 100 min
ANIMACIÓN

EVERYTHING, EVERYWHERE, ALL AT ONCE
(Estados Unidos, 2022). Con Michelle Yeoh y Ke Huy Quan. Dirección de Daniels. 140 min
ACCIÓN