



La fábula del Señor Cara de Papa o del desmembramiento lúdico en algunas instancias de la cultura occidental

{Resumen}

Como objeto lúdico predilecto de la cultura occidental del último siglo, el Señor Cara de Papa ha hecho parte de la infancia de muchos niños alrededor del mundo y, por ende, ha residido libre e inocentemente en millones de hogares. Esto, sin embargo, no obvia las dificultades y debates epistemológicos que suscita un análisis más detallado de su premisa lúdica, su problemático funcionamiento y, sobre todo, su calidad de imagen. De ahí que, inspirado en el «proceder fabulístico» del filósofo francés Georges Didi-Huberman, este texto busque trazar una genealogía cultural

e histórica, a modo de montaje, que, además de interrogar y contextualizar las propiedades sintomáticas y la naturaleza dialéctica del afamado juguete de Hasbro, rinde un homenaje académico a este icónico juguete americano que se ha convertido en patrimonio de la imaginación y las habitaciones de los niños.

Palabras clave: imagen, juguete, Señor Cara de Papa, cultura contemporánea, modernidad, Disney, Georges Didi-Huberman

Emilio Rodríguez González¹

Pontificia Universidad Javeriana
Colombia

CORRESPONDENCIA AL AUTOR
emilio_rodriguez@javeriana.edu.co

INFORMACIÓN DEL ARTÍCULO

Recibido: 09.06.2021.

Aceptado: 14.04.2022.

• Para citar este artículo • To cite this article • Para citar este artículo
Rodríguez, E. (2024). La fábula del Señor Cara de Papa o del desmembramiento lúdico en algunas instancias de la cultura occidental. *{Común-A}*, 4(1), 51-81.

Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia de Creative Commons 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>), la cual permite su uso, distribución y reproducción de forma libre siempre y cuando el o los autores reciban el respectivo crédito.

1 Profesional en Estudios Literarios y Comunicador Social (2022) de la Pontificia Universidad Javeriana. Actualmente funge como traductor en el ámbito educativo colombiano. emilio_rodriguez@javeriana.edu.co



The Fable of Mr. Potato Head or the Playful Disembodiment in Some Instances of Western Culture

{Abstract}

As a beloved plaything of Western culture in the last century, Mr. Potato Head has been a part of many children's childhoods worldwide and, as a result, has resided freely and innocently in millions of households. However, this does not overlook the difficulties and epistemological debates that arise from a more detailed analysis of its playful premise, its problematic functioning, and above all, its image quality. Hence, inspired by the "fabulous procedure" of the French philosopher Georges Didi-Huberman, this text seeks to trace a cultural and historical genealogy, as a form of montage, which, in addition to interrogating and contextualizing the symptomatic properties and dialectical nature of the renowned Hasbro toy, pays an academic tribute to this iconic American toy that has become part of the heritage of children's imagination and bedrooms.

Key words: image, toy, Mr. Potato Head, contemporary culture, modernity, Disney, Georges Didi-Huberman.

A Fábula do Sr. Cabeça de Batata ou o Desmembramento Lúdico em Algumas Instâncias da Cultura Ocidental

{Resumo}

Como um brinquedo querido da cultura ocidental no último século, o Sr. Cabeça de Batata fez parte da infância de muitas crianças ao redor do mundo e, portanto, residiu livre e inocentemente em milhões de lares. No entanto, isso não descarta as dificuldades e debates epistemológicos que surgem de uma análise mais detalhada de sua própria premissa lúdica, seu funcionamento problemático e, principalmente, sua qualidade de imagem. Assim, inspirado no 'procedimento fabulístico' do filósofo francês Georges Didi-Huberman, este texto busca traçar uma genealogia cultural e histórica, como uma montagem, que, além de interrogar e contextualizar as propriedades sintomáticas e a natureza dialética do famoso brinquedo da Hasbro, presta uma homenagem acadêmica a este icônico brinquedo americano que se tornou parte do patrimônio da imaginação e dos quartos das crianças.

Palavras chaves: imagem, brinquedo, Sr. Cabeça de Batata, cultura contemporânea, modernidade, Disney, Georges Didi-Huberman.

Porque el cuerpo no es un solo miembro, sino muchos. Si el pie dijera: Porque no soy mano, no soy parte del cuerpo, no por eso deja de ser parte del cuerpo. Y si el oído dijera: Porque no soy ojo, no soy parte del cuerpo, no por eso deja de ser parte del cuerpo. Si todo el cuerpo fuera ojo, ¿qué sería del oído? Si todo fuera oído, ¿qué sería del olfato? Ahora bien, Dios ha colocado a cada uno de los miembros en el cuerpo según le agradó. Y si todos fueran un solo miembro, ¿qué sería del cuerpo? Sin embargo, hay muchos miembros, pero un solo cuerpo. Y el ojo no puede decir a la mano: No te necesito; ni tampoco la cabeza a los pies: No os necesito.

1ª Cor. 12:14-21

(versión de *La Biblia de las Américas*)



Introducción

¿Qué es un señor cara de papa?

En la primera entrega de *Toy Story* (1995), la afamada saga infantil dirigida por John Lasseter, el cómico y algo gruñón personaje del Señor Cara de Papa (en inglés *Mr. Potato Head*, a quien presta su voz Don Rickles) exclama en una escena al marranito-alcancía Hamm: «—¡Hey, mira, Hamm! ¡Soy Picasso!» El interpelado, fastidiado o confundido y sin decir nada, se va al son de esta réplica: «—¡Cerdo inculto!» (Cohen *et al.*, 1995). El puerco de seguro se preguntó: ¿por qué querría un juguete ser como Picasso? El Señor Cara de Papa se sabe parte de una cultura. En la plasticidad y multiplicidad de sus gestos alberga múltiples y muy plásticos destinos culturales (o, al menos, desea albergarlos). Algo parece indicar que para esta patata *ser un juguete* no es, acaso, algo sencillo ni suficiente.

Instrucción 1: cómo desensamblar el mundo

El poeta modernista Amado Nervo (2010) describe una aparente experiencia de *blissful oblivion* (olvido gozoso) que implica el encuentro entre un niño y su juguete: «El niño / a quien hacen llorar, en cuanto mira / un juguete delante de sus ojos / se consuela, se ríe, / y las ávidas manos / tiende hacia él sin recordar la pena» (p. 628). En la modernidad, tan gris y desoladora, el acto de jugar sería sinónimo de tranquilidad, de olvido del dolor y de los conflictos; se trataría de una suerte de *escapatoria didáctica* en la unidad y en la concordia. Pero Baudelaire (1835) dice:

He mantenido un afecto duradero y una admiración razonada por esta singular estatuaria, que, por la limpieza lustrosa, el brillo cegador de los colores, *la violencia en el gesto* y la decisión en el contorno, representa tan bien las ideas infantiles sobre la belleza. Hay en una gran juguetería una alegría extraordinaria que la hace preferible a un bonito departamento burgués. ¿Toda la vida no se encuentra allí en miniatura, y mucho más coloreada, limpia y brillante que la vida real? [énfasis añadido] (p. 141)

A pesar de tanta limpieza y de tanto ensueño (irónicos, si acaso), pervive una violencia originaria en el gesto lúdico: una mueca juguetona, pero destructiva. Como si esa supuesta tranquilidad que nos provee un muñeco naciera de *algo* tremendamente feroz. Consideremos, a propósito de esto, el tiempo de juego con el Señor Cara de Papa. Si se le remueve un brazo (¡plop!) podrá ondeársele por los aires; puede ser ya la hora de arrancarle la nariz (¡plop!) y de encajarla (¡plop!) en las cavidades oculares; no hay necesidad de dejarle puestos sus pies (¡plop!), la calaca de plástico puede rodar. En *Toy Story*, Molly, la hermanita menor de Andy, ilustra bien esta sesión de divertida tortura: empapado de saliva y afligido, con sus partes perdidas, el juguete se lamenta para regenerarse luego.

Es por esto que el mundo no se ensambla en el Señor Cara de Papa; más bien, en él caemos en la cuenta de un desensamblaje del mundo o de un mundo por naturaleza desensamblado o desensamblable. El juguete como «*cosa pública* [no vale] unilateralmente para la «satisfacción», la «inocuidad», lo «saludable», la «protección», el «consuelo», el «apaciguamiento» o la «adhesión colectiva»», sino que más bien es «el lugar por excelencia de la cosa política, es decir, *un campo de conflictos* antes que nada» [énfasis

añadidos] (Didi-Huberman, 2012a, p. 66). El Señor Cara de Papa sería un *juguete sintomático* de una *sociedad sintomática*, en el que cada que le arrancamos su bigote o sus orejas, con cada inserción o desinserción de uno de sus miembros, se reproduce la cualidad irresoluble del mundo en que es fabricado.

Instrucción 2: cómo desensamblar al Señor Cara de Papa

El mundo moderno nos ha guiado muy correctamente en la consecución apropiada de los fines y en la ejecución adecuada de los procesos. El manual de instrucciones nos ha perfeccionado en la mecanización de la vida. Quizá el ensamblaje fingido que todos pretendemos del mundo requiera de un manual de instrucciones. Y en la dimensión del juego también existe una manera correcta de utilizar nuestros juguetes. A través de las indicaciones, dirigidas sobre todo a los guardianes de los niños, trata de clasificarse taxonómicamente la naturaleza del juguete y de evidenciarse su propósito didáctico. El mismo Señor Cara de Papa es consciente de esta realidad en *Toy Story*; él exclama un designio consabido por todos: «—¡Tres años o más! ¡Está en mi caja! ¡Tres años o más! No se supone que debería ser la niñera de la Princesa Babas» (Cohen, *et al.*, 1995). En todo caso, Molly no sabe leer instrucciones.

Pero pareciera que ningún instructivo podría abarcar al Señor Cara de Papa: si bien los niños no pueden leer manuales, los manuales tampoco saben leer a nuestro juguete. Este parece, sobre todo, resistirse a una catalogación lógica de sí mismo y a una reducción a mero utensilio didáctico; es decir, se opone a las preguntas tradicionales de tipo explicativo y racional que suelen hacer los padres: «¿Qué clase de juguete es?, ¿cómo funciona?, ¿qué hace?» Son tales la unicidad y las cualidades materiales del tubérculo que estas mismas parecen demandar alguna vía *ad hoc* de interpretación para sí de entre todas las posibles. ¿Cómo concebir una serie de pasos que lo expliquen?

A fin de cuentas, nos referimos a una cabeza o rostro sin piernas ni genitales ni cuello; a una figura elíptica llena de orificios y completamente vacía en el interior, en la que se perciben sutiles trazos o virtualidades de los miembros; a un habitáculo de partes corporales, accesible a través de un compartimento (o trasero) retráctil; a un conjunto de partes insertables e intercambiables al gusto que suponen, dicho sea de paso, que un brazo pueda ir donde va el ojo, o que no haya piernas y existan orejas por bocas, y que propicien la modelación de figuras «deformes» e, incluso, «travestidas»; a un conjunto de

partes ilimitadas y recargables. Este armazón de plurisignificación y múltiples entradas es de naturaleza casi indefinible.

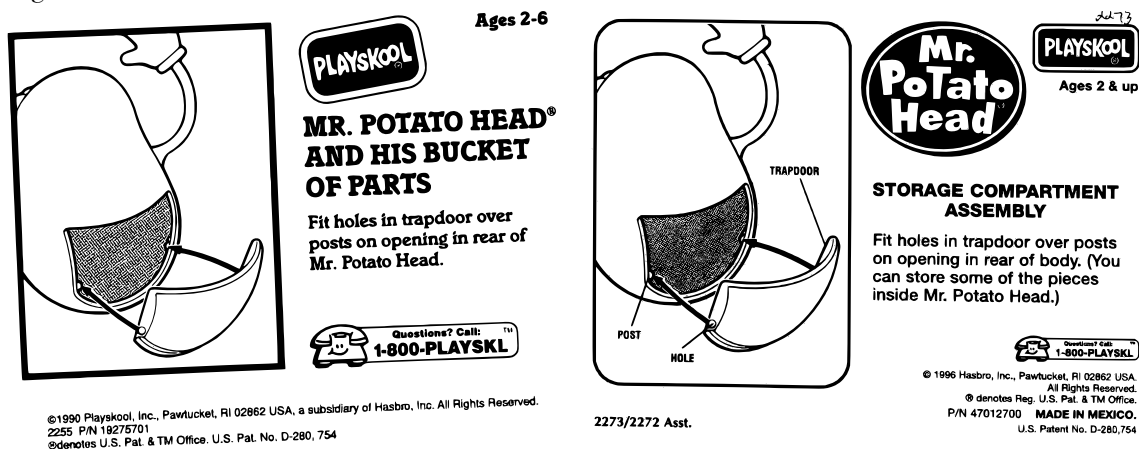
Una revisión del manual de instrucciones diseñado para este juguete (figura 1) pone de manifiesto esa carestía de significantes: no se alcanza a describir al tubérculo o su función. El papelillo no dice lo suficiente, o quizá hable en su silencio.¹ Tan solo se da cuenta de

cómo armar o incorporarle el trasero; la letra escrita vehicula y demuestra, como en los paso a paso de construcción de un set de Lego o en la inserción de baterías para un carro a control remoto, solo aquello que se erige o se constituye. Pero, por el contrario, el Señor Cara de Papa es un juguete del *desmembramiento*. Directrices como «primero: amputar los pies de la mollera» o «segundo: cercenar

1 Esta falta de comunicación instructiva, este rompimiento con los padres, es crucial para Benjamin

(1989): los juguetes son «tanto más genuinos cuanto menos le dicen al adulto» (p. 88).

Figura 1. Manuales de instrucciones



Nota. Estos dos manuales eran el único papel incluido dentro de la caja junto a la calaca y las partes de plástico. El primero data de 1990 (Hasbro, 2019a), mientras que el segundo de 1996 (Hasbro, 2019b). Ambos hablan solo del compartimiento posterior. Copyright © Hasbro Inc., 2019. Las imágenes reproducidas bajo el amparo de la ley colombiana en tanto que su uso corresponde a una investigación científica, es un uso honrado (de un bien no comercializable) y su difusión en {Común-A} no tiene ánimo de lucro (Nota del autor y el editor).

la nariz» parecen ser irrecuperables bajo la lógica lúdica capitalista.

Instrucción 3: cómo (des)encarar a un Señor Cara de Papa

Algo que no es precisamente el sosiego ocurre en el momento del encuentro, del juego. De la reunión de un niño con su muypreciado caballito de balancín, escribe Rilke (2014):

Gran alma fogosa del caballito de balancín, alma que meces el corazón del niño en un mar de olas inducidas, agitando el aire del cuarto de jugar y haciéndolo tumultuoso como si estuvieras por encima de los célebres campos de batalla de la tierra, tú, alma orgullosa, creíble, casi visible. De qué modo hacías temblar y moverse las paredes, los marcos de las ventanas y los horizontes familiares, como si las tormentas futuras ya estuvieran arrancando estas estructuras provisionales que podían parecer tan invencibles en las tardes largas y monótonas. Ah, alma del caballito de balancín, cómo nos transportabas a una esfera inexorablemente heroica, para perecer allí en el calor y la gloria con los cabellos en el más tremendo desorden. (p. 75)

¿Cómo describir entonces la experiencia análoga de manipular al Señor Cara de Papa? ¿O cómo es que él nos manipula a nosotros? El punto de contacto entre nuestras partes y las suyas, nuestros miembros —en últimas— removibles y los suyos, trataría de un acto de prestidigitación,² de préstamo mutuo y fascinado de los dedos. Con la fuerza impedida por nuestros brazos, nosotros retiramos los suyos; nuestros ojos, anclados al zafe de los apéndices, observan embebecidos cómo extirpamos los suyos. Desnudamos nuestra percepción, exhibiéndola en su apertura, a medida que lo despojamos de sus zapatos y de su sombrero. Nuestros órganos entran en una lucha federada: nuestras partes se confunden con las suyas, cada parte lucha por su parte. Desmembramiento lúdico en el juego.

Para Benjamin (1989), «es imposible confinar [a los juguetes] a una esfera de fantasía, al país feérico de una infancia o un arte puros: el juguete es (...) enfrentamiento» (p. 90). De ahí que se involucre a dos partes al momento

2 Nuestros dedos y los suyos cargan, semántica y etimológicamente, la fascinación. Proveniente del latín *praestegium*: «antes ‘juego de manos’, 1651; ‘fascinación o ilusión con que se impresiona a alguno’, de donde el sentido actual. Tom. del latín tardío *praestigium* ‘fantasmagoría, juegos de manos’ (...) s. XIX, antes ‘prestidigitador’, (...) el lat. *praestigiator* ‘el que hace juegos de manos’ (Corominas, 1987, p. 475).

de encarar —o desencarar en la extracción del rostro— a nuestro juguete. Nos referimos a una *experiencia* que se (re)activa y se (re)actualiza cuando desarticulamos al Señor Cara de Papa y él nos desarticula a nosotros. El tubérculo parece asaltarnos³ (tanto a niños como a adultos) desde diversos frentes; venir a nuestro encuentro cargado de múltiples maneras de funcionar: de entrar en acción y de activarse en el juego,⁴ justo al entrar en contacto con el jugador.

En la experiencia activada entre el niño y el juguete que juegan, el Señor Cara de Papa aparece como «un objeto visual que muestra la pérdida, la destrucción, la desaparición de los objetos o los cuerpos: un volumen dotado de vacío» (Didi-Huberman, 2010, p. 18). Cada penetración y quiebre de sus partes, como el acto mismo de mirar y de jugar, se vuelve un acto político y memorioso. El jugador es remitido, en el esparcimiento y la diversión, a un desmembramiento mutuo de

hombre y juguete, muy propio de la modernidad. Nos asalta un desmembramiento lúdico y constructivo: la ganancia que proviene de la ausencia, la posibilidad del recuerdo en nuestra fractura, la ligazón de articulaciones humanas más allá de nosotros mismos a partir del rompimiento de nuestras articulaciones musculares:

Cada cosa por ver [cada cosa *ready to be played or toyed with*], por más quieta, por más neutra que sea su apariencia [¿y es que para quién podría considerarse como «neutra» la mueca con que nos espera el Señor Cara de Papa?], se vuelve ineluctable cuando la sostiene una pérdida —aunque sea por medio de una simple pero apremiante asociación de ideas o de un juego de lenguaje— y, desde allí, nos mira, nos concierne, nos asedia. (p. 16)

El Señor Cara de Papa nos está mirando, está jugando con nosotros. Desde su versión más elemental (la sesera agujereada y hueca), algo en él interpela al espectador/jugador: el vaciamiento proyectivo y el despedazamiento lúdico que resultan como algo profundamente *humano*. Este más-que-un-juguete «se niega a mentir acerca de aquello que lo atraviesa, se

3 «Acometer, sobrevenir, ocurrir de pronto algo, como [y he aquí la clave: ¿serán gratuitos los ejemplos de la definición?] una enfermedad, la muerte, un pensamiento, etc.» (Real Academia Española, 2018).

4 Preferimos el verbo compuesto en inglés *to wind up*: que implica la entrada en funcionamiento del juguete o aparato solo en el momento consumado del encuentro, cuando la mano que quiere jugar le da cuerda.

niega a simular al asumir el riesgo de «perder la cara» (...) también se compromete en un acto de honestidad» (Didi-Huberman, 2016, p. 25). Porque sí: es la pérdida aquello que complejiza el juego de este personaje de plástico; la ausencia permanente de sus miembros, de su estabilidad gestual y corporal. Y la ausencia, aquello difuso entre lo visible y lo invisible (lo que *sobrevive*), también se hace su propia imagen (Didi-Huberman, 2014).

Una patata desmembrada /la moderna estética del shock

En el principio, el Señor Cara de Papa no precisó de una cabeza. A mediados de los años cuarenta, fue el americano George Lerner quien fraguó la venta de bolsas de partes corporales plásticas (desde el comienzo trazamos los orígenes de ese *desmembramiento fundamental*) con apéndices sólidas para insertar en vegetales que venían en cajas de cereal y así convertirlos en juguetes. El propósito de esto era que los niños se amistarán con las legumbres y aprendieran a comerlas (Gabriel, 2017). En 1952, Hasbro compra la marca y la producción masiva comienza. En 1953, nace la Señora Cara de Papa. En 1964, el cráneo plástico es incluido en las cajas del producto; once años después, ya el juguete no tenía piernas (¡auch!) y su tamaño había aumentado.

Esto corrobora que el Señor Cara de Papa pertenece *a* y habita *en* la modernidad. Para nadie será un secreto que esta época es, por excelencia, el campo más fértil para que brote esta particular cepa de tubérculos dislocados. Se trata del difícil tiempo del desvanecimiento inevitable de lo sólido (cuerpos incluidos). Y es que ¿qué otra conclusión puede hacerse cuando «la vida social moderna está caracterizada por un profundo proceso de reorganización del tiempo y del espacio, emparejado con la expansión de mecanismos de desmembración»? (Giddens, 1996, p. 35). Como las extremidades del juguete, nada se queda ya en su sitio, en su orificio.

Cualquiera podría pensar que, de tener vida andante, el Señor Cara de Papa se mezclaría con facilidad entre la multitud de la época moderna. Y es que no solo es su fecha de nacimiento lo que posibilita esta contextualización. Ese *desmembramiento lúdico* al que nos referimos anteriormente parece conducirnos, sin trabas, a este tiempo. Un primer ejemplo lo hallamos en Rimbaud, quien en la segunda mitad del siglo XIX invocaría el «inmenso y razonado desarreglo de todos los sentidos»⁵ (2002, p. 12); esta consigna puede ser leída

5 Darle un nuevo *sentido* (significado, razón de ser) a la consideración de los cinco *sentidos* (la corporalidad),

como una redistribución necesaria de las partes de los cuerpos modernos.

Un segundo ejemplo es el de «Calle», de Alfonsina Storni (2017), concebido después de una caminata por Buenos Aires en plenos años treinta. En él estetiza la interacción entre su cuerpo y la ciudad, *la experiencia* del cuerpo ciudadano:

Todo ojo que me mira / me multiplica
y me dispersa / por la ciudad. / Un
bosque de piernas, un torbellino de
círculos / rodantes, / una nube de gritos
y ruidos, / me separan la cabeza
del tronco, / las manos de los brazos,
/ el corazón del pecho, / los pies del
cuerpo, la voluntad de su engarce.
(p. 368)

Sobre esto, estima Benjamin (2014): «El tráfico en las grandes ciudades (...) condiciona sin duda al individuo con una serie de *shocks* y colisiones (...) como si fueran golpes emitidos por una batería» (p. 180). Los hombres de la época moderna, sobre todo después de la Primera Guerra, ya no pueden no considerar su cuerpo como fisurado, como golpeado

que ahora se moverán en otro *sentido* o en *sentidos* (direcciones) diversos.

y afligido por una separación inevitable: «El interés por el cuerpo del hombre en el siglo XX no parece haberse debilitado, pero su representación se halla considerablemente modificada (...), se multiplican las imágenes de cuerpos descompuestos» (Debrabant, 2011, p. 190). Parece que el dolor y la fragmentación fueran inherentes a nuestro tiempo, pero ¿son estas laceraciones necesariamente negativas? ¿O pueden desembocar en un principio lúdico y constructivo?

Brossard (2009), al analizar la poesía tardía de Frank O'Hara, elucida algo crucial sobre la estética del *shock* cuando habla del poema «Seven Nine Seven»: ⁶

El perfil explosivo de la ciudad se traduce en la mera yuxtaposición de palabras sin ninguna relación aparente, como si el poeta estuviera haciendo

6 Para esclarecer un poco el poema al que se refiere el texto de Brossard, diremos, *grosso modo*, que se trata de una composición casi irreproducible en un documento de esta naturaleza. El poema contiene sintagmas y morfemas supremamente fragmentados y dispuestos a largo y ancho de la hoja; a través de imágenes como «testículos que se sacuden [o también podría entenderse como que *se desploman*]» (O'Hara, como se citó en Brossard, 2009) y de islas fisuradas de texto, se reproduce la experiencia desmembradora de la ciudad en el poema.

un inventario de las imágenes y pensamientos de la ciudad; (...) también se traduce en la creación y formación de nuevas expresiones (...): el poema escenifica *el desmembramiento del cuerpo órfico por la energía urbana*. (...) En la estética urbana del *shock* de O'Hara, la coherencia ontológica es una idea meramente ficticia; la experiencia, a lo más fragmentada, no puede ser subsumida bajo un significado o unidad dominantes. (...) Los golpes están simbolizados por las varias extremidades verbales y físicas que vuelan en los poemas tardíos de O'Hara. El cuerpo propio y el cuerpo textual están igualmente afectados por la estética del *shock*. Pero los desmembramientos también permiten que se formen nuevas figuras, coincidiendo con nuevas expresiones, nuevas criaturas verbales fantásticas. [énfasis añadidos] (p. 226)

Frente a lo anterior, una experiencia análoga sería, a nuestro modo de ver, el tiempo de juego con el Señor Cara de Papa. En el tacto con el niño, cuando este remueve un brazo o la nariz del juguete, se activan la infinidad de promesas virtuales y proyectivas de las formas y figuras nuevas y venideras. Es como si en un

proceso escatológico incesante, a cada dolor, a cada tiempo *destrutivo*, le correspondiera por derecho la novedad y el beneplácito del juego, el tiempo *constructivo*. Como Storni y como O'Hara, el muñeco se desbarata en un *desmembramiento juguetón* que invoca nuevas maneras de considerar lo humano, nuevas perspectivas u ópticas a través de las cuales concebir el mundo: imaginación política.

A propósito, quisiéramos recordar una escena de *Toy Story 3* (2010). Desesperados y atrapados en una guardería, la pandilla de juguetes teme porque no conoce dónde están ni Buzz el astronauta ni el vaquero Woody (los héroes de la saga). En un principio no parece haber una *cabeza* que lidere al grupo. No obstante, la única solución se las ofrece la señora Cara de Papa, cuyos ojos removibles parecen estar dotados de una visión otra, más allá del tiempo y el espacio. Primero, con el ojo que se arranca y que tiene a la mano, escurre el brazo debajo de la puerta y espía el pasillo. Segundo, con el ojo extirpado que dejó en casa de Andy, logra ver una escena que tuvo lugar unas horas antes ese mismo día. La cuenca ocular vacía está llena de contenido: del enceguecimiento violento llegamos a la visión.

De la supervivencia de las partes aparecerá el todo

Hay algo que confunde en la imagen del Señor Cara de Papa, algo que mistifica su posible proveniencia: ¿se trata de una estatuilla de un pueblo perdido de los Andes?, ¿de un huevo de Fabergé con cara, sombrero y patas? Quizá esta confusión la causen los rasgos faciales agigantados, el cariz siempre broncíneo del plástico, la lisura de su superficie o la redondez de su contorno. En palabras de Barthes (1980), con sus «sus ojos de vegetal sombrío [y] su rostro de tótem» podría tratarse de un rostro-objeto, una perturbadora «imagen humana como dentro de un filtro, [como] una suerte de estado absoluto de la carne que no se puede alcanzar ni abandonar» (p. 42); o bien: una gestualidad intrazable.

Es probable que la labor de rastrearle, de excavarle, un origen al famoso juguete precise de algo más allá de su rostro. Aunque en hombres y mujeres el fenotipo facial los vincule, obligatoriamente, a la semejanza de sus padres, la producción serial del tubérculo nos compele a encontrar otro método para restituir el lugar que el Señor Cara de Papa tiene y merece en nuestra cultura. Para esto, quisiéramos considerar mayormente la corporalidad de nuestro amigo, más que su similitud: se trata de miembros que sobreviven;

codos, falanges y bigotes que pueden insertarse en cualquier superficie y armarse de nuevo. ¿Cómo olvidar aquella escena de *Toy Story 3* en que las partes del homúnculo encuentran una tortilla y un pepino cohombro, sucedáneos de un torso, para escapar del terrible castigo del arenero?

Análogamente, postulamos que debe convertirse en narrativa el relato del Señor Cara de Papa en nuestra cultura. Así como no existe una sola forma de cuerpo o visaje fijos para este, tampoco existe un único camino histórico que nos permita oficializar o perpetuar una sola versión de nuestra patata. Es de la supervivencia de las partes que deberá aparecer el todo, ya que «la experiencia es indestructible, aunque se encuentre reducida a las supervivencias» (Didi-Huberman, 2012b, p. 115). En el encuentro con el niño (o, en nuestro caso, con el fabulador), las partes disgregadas deberán fraguarse un cuerpo textual y una experiencia con los restos y vestigios que provee nuestra desmembrada «civilización occidental». Y en esto reside la libertad latente, la liberación potencial, de nuestro Cara de Papa.

En pos de la consumación de ese rescate de la famosa patata, estimamos que la aproximación casuístico-anacrónica de la historia y

de la historia de las imágenes propuesta por Georges Didi-Huberman supone la táctica idónea para perforarle un orificio a la gran esfera artificial que es nuestra cultura, a través del cual el Señor Cara de Papa pueda entrar y salir, dislocar y colocarse con facilidad, tal y como si fuera una pieza más del gran rompecabezas. A su vez, dicha abolladura le permitirá respirar de nuevo a ese *rostro-objeto*: podrá este ser sabido como una cosa viva y vivificante, tan importante y representativa en el tiempo convulso del siglo XX.

En vista de su origen espurio, fabril, y la perversidad de su (no) funcionalidad y de su resistencia a la catalogación positivista («solo un juguete»), reconocemos en el Señor Cara de Papa esa «necesidad del anacronismo [que] parece interior a los objetos mismos» (Didi-Huberman, 2011, p. 38), cuya «exuberante complejidad» corresponde a la «exuberante complejidad del tiempo que esos objetos producen y de la cual son producto» (p. 26). De aquí que nos hayamos permitido hasta ahora (y nos permitamos en lo que sigue) desplegar la *fábula del Señor Cara de Papa*, o por qué este juguete, tan parecido al ser humano, es verdaderamente humano en función de su desmembramiento —lúdico en su naturaleza— como parte fundamental y constitutiva de nuestra historia cultural.

En el principio fue la destrucción: Dioniso y el *sparagmos* (σπαραγμός)

¿Cómo trazar un posible origen que vaya más allá de Hasbro o Mattel?, ¿hasta dónde llevar esta fábula del despedazamiento de nuestro Señor Cara de Papa? La clave parece brindárnosla el poeta indio Keki Daruwalla. En su *Myth-Talk* ansía la muerte legendaria del desmembramiento y celebra el porqué su sangre, por fin, puede convertirse en rico jugo de bayas y en flores: «No hay muerte como la muerte-mito / primer desmembramiento y adoración / la sangre volviéndose bayas, rojas flores / y luego una transferencia a los cielos / recreando mitos en un movimiento estrellado» (Daruwalla, 2006, p. 60). No es gratuita la conexión que establece entre *un* desmembramiento y la resurrección de la mitología.

Existen indicios de que en los mitos antiguos de los griegos existió una instancia festiva del despedazamiento. En *Las Bacantes*, del trágico Eurípides (primera representación 405 a. e. c.), resaltamos un gesto no solo notorio, sino prototípico para esta fábula. Así como el niño hace volar por los aires, jubiloso, las partes del homúnculo patata durante la hora del juego, las homónimas profesas de Baco hacen malabares con los miembros ensangrentados y extraídos del ganado. Es en el

tacto con las manos que las partes parecen cobrar vida:

En fuga nos escapamos nosotros del *descuartizamiento* por las Bacantes. Pero ellas atacaron, con sus manos, sin armas férreas, a nuestras terneras que pastaban la yerba. Allí hubieras podido ver a una que tenía en sus manos una ternera de buenas ubres, mugiente, rasgada en canal. Y otras transportaban novillas a trozos descuartizadas. Se podía ver un costillar o una pata con pezuña arrojada por lo alto y lo bajo. Los rojos pingajos colgaban sobre las ramas bajas de los abetos y goteaban sangre. Los toros feroces, con toda la furia en sus cuernos, se dejaban derribar de frente a tierra, arrastrados por mil manos de muchachas. Los trozos de carne pasaban de mano en mano. [énfasis añadidos] (Eurípides, 1998, p. 378)

La correspondencia entre el Señor Cara de Papa y esta remoción/cesión de miembros no termina allí. En la misma tragedia, el rey Penteo, quien reniega absolutamente de la condición divina de Dioniso creyendo que es un espía (engañado por las visiones de Baco), termina travistiéndose en las ropas

de una de las Bacantes (figura 2).⁷ ¿Cómo no pensar, pues, en la potencialidad plástica de nuestro juguete y en su capacidad fluida y casi espontánea de oscilar entre lo masculino y lo femenino? No hay restricciones para que los labios carmesí y los ojos pintados de la Señora Cara de Papa terminen con el bigote y las cejas peludas del señor. Este es un primer desmembramiento —virtual y simbólico— de Penteo; la dimensión lúdica del *disfraz* que nos remite a la imagen de la fiesta e implica en este caso, a su vez, la injertación de «partes»⁸ femeninas (como el pelo postizo).

7 «Yo extenderé sobre tu cabeza tu cabellera amplia [que entendemos por una peluca]; [Usarás] un peplo hasta los pies. Sobre tu cabeza se pondrá una diadema asiática; (...) desde luego un tirso en la mano y la moteada piel de corzo» (Eurípides, p. 383)

8 En consideración del Señor Cara de Papa, debe ampliarse la noción de «partes»: cada prenda de nuestra indumentaria es, también, considerada un miembro más, removible y reemplazable.

Figura 2. *Penteo flagelado por la Bacantes*



Nota. En este fresco recuperado de la Casa de los Vetti en Pompeya (Italia) puede verse a las Bacantes en el momento de despedazar al rey Penteo. El estado fracturado del mismo, con el paso del tiempo, le otorga una materialidad inusitada. Se raja, se agrieta, el torso de Penteo. La grieta en manos de su madre semeja más un rayo, el rayo tonante y destructor del dios Zeus. Imagen de dominio público, vía Wikimedia, 2022.

Después tiene lugar el segundo despedazamiento, de carne y hueso, de Penteo. Primero, debemos destacar la relación entre diversión y destrucción, entre baile y desgarramiento. Segundo, justo como con el momento de juego (el encuentro motivado entre

el niño y las piezas a arrancar) hay algo unipersonal, o al menos limitadamente colectivo e intransferible, en la experiencia báquica del desmembramiento. Es algo que, en principio, solo puede residir en nosotros. En la escena, el desmembramiento cobra incluso

una dimensión ambiental (se arranca un árbol de la tierra)⁹. El episodio de Penteo reza así:

Al final, apoderándose de ramas de encina, desgarraban las raíces del árbol, con estas palancas sin hierro. Pero, como no conseguían éxito con sus fatigas, dijo Agave: «Venga, rodead en círculo el tronco, y arrancadlo, ménades, para que atrapemos a la fiera encaramada» (...). Ellas incontables manos aplicaron al tronco del abeto y lo desgajaron del suelo. Penteo que se sentaba en lo alto, cae desde la altura, derribado por tierra entre incontables gemidos. Porque comprendía que estaba cercano a su perdición. (...) [Su madre,] cogiendo con sus dos manos el brazo izquierdo, y apoyando el pie en los costados del desgraciado, le desgarró y arrancó el hombro, no con su fuerza propia, sino porque el dios había dado destreza a sus manos. Luego Ino completaba el resto de la acción, desgarrando su carne, mientras se le echaba encima

9 El capricho poético-anacrónico nos impele a relacionar esto, aunque de manera inocente, con lo que podría suponer la extracción del tubérculo de la tierra. Es otra forma de desmembrar, y el señor Cara de Papa, a fin de cuentas, es un vegetal.

Autónoe y toda la turba de bacantes. Había *un griterío* total; a la vez él, que gemía de dolor con todo lo que le quedaba de vida, y ellas *con sus gritos de triunfo*. Arrancaba una un brazo, otra un pie con su calzado de caza, mientras en el descuartizamiento quedaban al desnudo sus costillas. Y todas, con *las manos teñidas de sangre*, se pasaban una a otra *como una pelota* la carne de Penteo. Ha quedado esparcido su cuerpo; un trozo al pie de las peñas abruptas y otro entre el follaje denso de la enramada del bosque. *No será fácil de encontrar*. Y su triste cabeza, que ha tomado su madre en las manos, después de hincarla en la punta de un tirso la lleva *como si fuera la de un león salvaje*, en medio del Citerón. [énfasis añadido] (p. 395)

Cuando nos referimos a esta como la descripción de un rato de jugarretas de niños, no se trata de una mera interpretación. Es el mismo Eurípides quien ha elegido caracterizar el ritual báquico con referentes infantiles: los gritos como en el kínder, el juego cándido de la pelota, la sangre (¿las tóxicas?) con que se pintan las manitas, el tiempo del escondidijo (las «escondidas») y el trofeo del

juego de la caza. Todos estos significantes no pueden sino llevarnos a la realidad del desmembramiento lúdico. Si bien una primera lectura de la tragedia invitaría a pensar en la dimensión punitiva del flagelo de Penteo, nos atrevemos a reivindicar más bien otra cosa: ¿no es Penteo el juguete, mientras que el conjunto de Bacantes las jugadoras?

Además de *Las Bacantes* existe otra vertiente mitológica de la creación que envuelve al dios Dioniso con la separación de los miembros; sobre todo para esta fábula es de vital importancia la implicación de un *dios infantil* y, por tanto, la inserción de esta práctica en el dominio inherentemente lúdico de la infancia, de Baco cuando era niño:

Nos referimos al mito (...) de la muerte de Dioniso a manos de los Titanes, [que puede ser reconstruido] gracias a los testimonios de Olimpiodoro, Damascio, Plutarco, las *Argonáuticas órficas*, Juliano y Dion Crisóstomo (...) más o menos del modo siguiente: el *niño-dios* Dioniso¹⁰, hijo de Zeus y

Perséfone, comienza su reinado tras habérselo cedido Zeus el poder. Sin embargo, por instigación de Hera, los Titanes, engañando a Dioniso *con diversos objetos y juguetes*, lo matan, lo desmiembran y, tras cocer y asar sus miembros, lo devoran. Al enterarse Zeus del hecho, fulmina con su rayo a los Titanes, de cuya sangre caída del cielo, mezclada con tierra, surge la raza humana. (...) La liberación final, obra de Dioniso, que es restituido a su condición inicial, solo se consigue con la potenciación de nuestra parte dionisíaca, mediante la participación en las iniciaciones y el culto y el cumplimiento de determinadas prescripciones rituales [énfasis añadidos]. (Megino, 2004, p. 163)

Subrayamos varios elementos del anterior relato. En primer lugar, que los Titanes organicen un banquete con el fruto de su tortura; como consecuencia, el desmembramiento tiene una ocasión entretenida que repercute, sin lugar a duda, en los humores gástricos. En segundo lugar, no nos parece casual que coincidan en un mismo relato originario los juguetes, la niñez y el desmembramiento; en todos ellos parece haber fuerzas y energías soterradas de lucimiento de otros mundos. ¡De

10 En el relato de Opiano (2002), que ofrece un recuento alternativo de este mito, el niño-dios Baco en pleno juego vuelve a la vida las piezas mutiladas de animales en el suelo.

un juego de niños surge el juego de la vida! ¡De un brazo arrancado y de una pierna mutilada brotarán todas las piernas y los brazos unificados! A diferencia del relato judeocristiano, que se basa en un inicial acto constructivo que desencadena la destrucción,¹¹ la vida es amparada y salida de la ruina.

Se trata de la naturaleza proyectiva y creadora del momento del dolor y del desprendimiento: la destrucción de un dios que se pensaría que dormiría para siempre. Pero los rituales lo impedirían. Y ahí vemos la *imago* del Señor Cara de Papa: ¿no es esta una deidad material, una divinidad del tiempo fabril, que con su semblanza de plástico, aparentemente amodorrado en una repisa —o peor— inhumado en el mausoleo del baúl de los juguetes, es resucitado por los niños que lo toman¹² para jugar? ¿Y no es él, desde su profunda siesta sintética, aquel que invoca a dichos feligreses a su encuentro? Nuestra estatuilla

del trasero retráctil prolonga así su vida y su imaginación mientras estos prolongan y aprovechan jugar con él; lo anterior, tal y como los rituales restituyen a Baco, siendo Baco muerto quien los reclama como fieles suyos.

De acuerdo con Halm-Tisserant (2004), este rito de partición de los cuerpos se denomina *sparagmos* (σπαραγμός) y «es percibido como la etapa media del rito menádico, [que] debía ir seguida (al menos según la restitución que de él han hecho los modernos) de la ingesta de las partes crudas de los animales capturados y desgarrados vivos» (p. 119). En su asociación directa e indisoluble con las religiones del misterio y la iniciación báquicas, parece que el *sparagmos* es una constante temática de los relatos del dios Dioniso. Por alguna razón, es como si el dios del vino y de la fiesta (y, por lo tanto, de la diversión y del entretenimiento) estuviera aliado por siempre a la fractura; de ahí que haya un vínculo duradero entre celebración, júbilo, lúdica y desmembramiento:

Las versiones de los mitos dionisiacos (...) muestran una similitud asombrosa. Es como si en cada ocasión se hubiera descrito el mismo evento [el *sparagmos*, el rompimiento de alguien]. Solo varían los nombres de

11 Desde «Y dijo Dios: Sea la luz; y fue la luz» (Génesis 3:1 Reina Valera) hasta «y de Dios descendió fuego del cielo, y los consumió» (Apocalipsis 20:9 Reina Valera).

12 Casi como si se tratara de un cáliz sacramental, tomar aquí conlleva toda una ritualidad; como si el Señor Cara de Papa, al igual que la estatuilla de *Chac Mool* (en el cuento de Carlos Fuentes), les hiciera señas a los niños con palabras como: «Tomad y bebed todos de mí».

los antagonistas y de los sitios. (Kott, 1977, p. 186)

No obstante, de todas aquellas resonancias y repeticiones del mito dionisiaco de la separación de las partes, debemos resaltar una que, gracias al matiz de su particular desenlace, permanece latente en nuestro Señor Cara de Papa. Se trata de la leyenda de la muerte del afamado Orfeo, el poeta dionisiaco por excelencia. Ovidio (2012), en el libro XI de sus *Metamorfosis*, relata cómo las mujeres de la tribu de los Cícones, que se sentían despreciadas, lo despedazan y «yacen diseminados [sus] miembros en distintos lugares; tú, Hebro, acoges su cabeza (...) [y] no sé qué lastimero murmura la lengua sin vida» (p. 593) ¿Cuál es la suerte de cabeza, el *rostro-objeto* parlante que existe aún en nuestro tiempo?

Una cabeza —una cara de papa—, aunque decapitada o simplemente incorpórea o dotada de pequeños apéndices, puede siempre suscitar una experiencia: «Reconocer a Orfeo como una cabeza parlante, (...) como un objeto sonoro que relata su desventura con Eurídice; la cabeza sin vida, el *objeto sin sujeto* (...) que es capaz todavía de manifestar su *pathos*, su dolor ante la muerte» (Polo, 2017, p. 153). Siglos y siglos después, esa

cabeza abstracta, cuyo relato de dislocación de un posible cuerpo originario desconocemos, aún nos interpela, aún nos canta la pérdida de algo. El río del tiempo condujo a una calaca plástica y agujereada a la desembocadura de la modernidad. En su deformación, en su misterio, en su semblanza repleta de ausencia, quizá logre identificar el hombre moderno su propia cabeza.

Inserta brazos y pies: de fábricas, cuerpos y danzas

Existe una relación histórica y fundamental (y, sobre todo, afectiva y gastronómica) que vincula el consumo de tubérculos con la clase obrera. Después de su introducción en Europa por parte de los colonizadores españoles, «el cultivo de papa se expande por el hemisferio norte hasta llegar, durante la Revolución Industrial, a convertirse en un alimento fundamental para los mineros y obreros, cuyas largas jornadas laborales requerían gran aporte de energía» (Borba, 2008, p. 2). Los bulbos fueron *extraídos* de su lugar de origen e implantados en otro cuerpo geográfico al que se acostumbraron, al igual que este se acostumbró a ellos. Desde esa ruptura terrícola y vegetal se instaló una realidad alimenticia particular, parte inherente de una clase social determinada.

Es interesante constatar cómo dicho movimiento parece haberse revertido: la imagen y semblanza obreras fueron extraídas de sus detentores decimonónicos originales para servir de rostro a un juguete muy particular el cual, no por casualidad, era una papa. La patata consume el rostro obrero y se instala inconscientemente en las memorias de los niños. Para 1995 (con *Toy Story*) y 1999 (con *Toy Story 2*) ya se habrán establecido las imágenes más tradicionales del juguete que remiten a un atavío moderno. Los sombreros que llevan son la evidencia clave de lo anterior: mientras que el Señor lleva un *bowler hat* que originalmente, a mediados del s. XIX, «ocupaba el estatus de atavío laboral para los trabajadores de Londres, (...) la *working class*» (Long, 2014, p. 1), la Señora tiene un sombrerillo con una flor de 1890 a 1930, tiempo en el que «los estilos de la sombrerería también cambiaron, desde adornos como (...) flores (...) a elegantes sombreros» (Nicklas, 2017, p. 80).

Pero la relación no se detiene aquí. Quien haya tenido alguna vez un Señor Cara de Papa en sus manos entenderá cómo los movimientos de sus articulaciones están circunscritos a un pequeño y circular eje de rotación que funciona, en la mayoría de sus partes (con excepción del bigote y las cejas, que son como

subapéndices que cuelgan), gracias a la cópula entre el orificio y la patica/protuberancia cuya punta es redonda. Entonces, a pesar de lo rígido de los movimientos, parece haber una flexibilidad sobrehumana. De ahí que, sin necesariamente arrancar las partes, se produzcan *dislocaciones* o que sus movimientos siempre supongan *potenciales dislocaciones*. La nariz puede estar volteada boca abajo, los brazos con los codos mirando hacia el frente y los ojos con los párpados al revés.

Esta *kinésica de la dislocación* es una reproducción fiel y en miniatura de los movimientos del obrero en la fábrica. Como el Señor Cara de Papa, el trabajador rehace sus pasos circulares y rutinarios una y otra vez, alcanzando resultados más allá de su propia corporalidad gracias a la potenciación de la máquina. Además, las miserables condiciones de trabajo del obrero propician el ahuecamiento de su cuerpo: heridas que dejan cicatrices, agujeros como para insertar tornillos. Pastor (2012) afirma sobre ello:

A finales del siglo XIX, todos los ámbitos de lo social quedan marcados por la división y la fragmentación que traen las innovaciones tecnológicas. La extraordinaria fe en el progreso y las nuevas tecnologías definen al ser

humano como un sujeto constituido por diferentes piezas-fragmentos que se articulan, se movilizan y se ensamblan perfectamente hasta conseguir un funcionamiento eficaz. Desaparece la concepción del cuerpo íntegro y completo. (p. 38)

No obstante, no podemos ignorar el ámbito latente del *juego* y, por qué no, del *juego de la libertad* que subyace a estos trasiegos y levantamientos. Cuando el niño manipula imaginativamente al Señor Cara de Papa, despojándolo de su configuración corporal tradicional, parece desencadenar una potencia creadora en la que ambos son transportados a una dimensión distinta en una experiencia única. Cambiarle su par de ojos o removerle un brazo inicia el verdadero momento de la acción. La tecnificación del cuerpo y la modalidad mecánica de los movimientos debe alcanzar su dislocación, su *punto de quiebre*, para autoliberarse: el cuerpo limitado y pauperizado que tan solo imita movimientos debe, por lo tanto, llegar hasta el eventual desmembramiento (el desembarazo de sí mismo y de sus partes, la circunvolución

final). El rompimiento y la grieta de donde resurge lo humano.¹³

Es posible ilustrar lo anterior con algunos ejemplos. Por un lado, recordemos aquella escena de *Toy Story 3* en que los señores Cara de Papa, al percibir la mano de Andy, se transforman ambos de simples cabezas de plástico tiradas en un piso de madera en maleantes de parche que asaltan un tren. Por otro lado, no podemos dejar de mencionar la famosa escena de *Tiempos Modernos* (Chaplin, 1936) que comienza con el típico letrero del cine de otrora: «¡Está loco!». Se refieren a Charlot, el vagabundo-obrero quien, cuando lleva al límite el rendimiento de su cuerpo, parece «enloquecerse» (según los directivos de la fábrica y los demás obreros). No obstante, nosotros lo consideramos una *liberación juguetona*: desarticuló su cuerpo y, tras divertirse un rato dentro de los engranes de la máquina fluyendo en ella, despierta y ahora puede ser un animal o un niño otra vez.

13 Sería posible establecer una nueva lectura o interpretación de lo planteado por Marx (1992) cuando afirma que la liberación de los proletarios solo es alcanzable después de haber sobrellevado la modernización de los procesos productivos y de los medios de producción. La cooperación obrera de la futura sociedad comunista llegará tan solo si sus *miembros* han atravesado los movimientos propuestos por la máquina.

Esta mecanización de los movimientos de los cuerpos también puede ser identificada y explorada en otras dimensiones más artísticas o íntimas en las que se supone que hay una relación o un control más autóctono de las propias partes. Por ejemplo, consideramos cómo la desintegración y el desmembramiento permean la esfera de lo sexual. Baudrillard (1969) afirma que en nuestro tiempo «la perversión sexual consiste en el hecho de no poder captar al otro como objeto de deseo de su totalidad singular de persona, sino solamente en lo discontinuo: (...) las diversas partes eróticas» (p. 114). Reproducimos lo que cita de *Le mépris*, de Godard (como es citado en Baudrillard):

—¿Te gustan mis pies? —decía ella.

—Sí, me gustan.

—¿Te gustan mis piernas?

—Sí.

—¿Y mis muslos?

—Sí —respondía—, todavía me gustan.

[Y así sucesivamente, de abajo arriba, hasta los cabellos]. (p. 115)

Esta escena nos recuerda a cuando el malvado oso-fresita Lotso, cansado de los quejidos constantes de la Señora Cara de Papa, decide retirarle la boca. Dada la afrenta del

felpudo rosado, el Señor Cara de Papa le impreca lo siguiente: «¡Hey, nadie coge la boca de mi esposa excepto yo!» (Arndt, 2010). Esto demuestra una desarticulación de las partes en pro del placer, ya sea sexual o tan solo observacional. La potencialidad plástica del dislocamiento y del intercambio de miembros entre los cuerpos hace parte la lógica del *desmembramiento lúdico*.

Otro ejemplo en donde el desmembramiento cobra una dimensión similar es en el baile. Refiriéndose a la danza moderna, Kracauer (2008) establece cómo esta carece del verdadero contenido o la naturaleza ritual de antaño y se ha comenzado a favorecer el tránsito de las partes por sí mismo: «si bien el baile fue, en sus orígenes, un acto de culto, hoy en día es un culto al movimiento; si bien antiguamente el ritmo era una manifestación psíquico-erótica, hoy día el ritmo se autosatisface liberándose de los significados» (p. 41). Un viaje a Disneylandia revelará, en uno de sus tantos desfiles de personajes, cómo es que baila quien lleva puesta la carcasa del Señor Cara de Papa: en sus saltos lo único que logrará percibirse, incluso en su ausencia de ritmo, es la rotación convulsa de las partes del rostro (figura 3).

Figura 3. *El Señor Cara de Papa en el Pixar Play Parade*



Nota. En esta fotografía de un desfile en Disneylandia (Estados Unidos) puede verse cómo en el disfraz más oficial del señor Cara de Papa, ese de la casa Disney, el principal aspecto de la figura es su movimiento estrambótico. Fotografía por Scottb211, licencia *creative commons*, atribución, 2.0 genérica, vía Wikimedia, 2018).

Los bailes modernos, como el de la marioneta del desfile, no son sino puro movimiento; el cuerpo se suspende en la música; el movimiento lleva a la dislocación del miembro moviente. De ahí que en la danza moderna se retome fundacionalmente «el icono de Salomé (...): la segregación de la cabeza del resto del cuerpo» (Pastor, p. 31). Un buen ejemplo de lo anterior son las *Mechanical Dances* (1923) del ucraniano Nikolaï Foregger: con movimientos sincrónicos, los bailarines

debían obedecer al tiempo de la «Orquesta de Ruidos» y sus sonidos maquinales. La tropa entera es el gran cuerpo; cada bailarín, un miembro *dislocado* de sí mismo; como manos, piernas y narices que circundan un gran eje, un gran cuerpo metálico.

Ponle las orejas: el free jazz y el desmembramiento

En una escena de *Toy Story*, el pánico que suscita la llegada de Andy y sus amigos a

la alcoba hace que el Señor Cara de Papa se preocupe intensamente por un miembro en particular de su cuerpo: «¿Dónde está mi oreja? ¿Quién ha visto mi oreja? ¿Viste mi oreja?» (Cohen *et al.*). Es importante pensar en la coincidencia de factores de la escena: los juguetes gritan y el caos reina, suenan alarmas de carros de control remoto, el dinosaurio Rex se choca con una caneca de lata (¡que hace el lugar de un gong final!) y, sobre todo, el tubérculo parece tener un miedo a la futura *pérdida de la escucha*. Tanto nuestro oído como el de él parecen estar separados de sus respectivos cuerpos: la orejita rosa de plástico está perdida, pero también lo está el sentido auditivo entre todo el ruido.

Una sensación similar nos produce escuchar algo de *free jazz*: no solo se trata de que la audición estereofónica posibilita la repartición dual de los miembros de la banda tocando una misma canción; también puede significar, al menos en el caso de la música de Ornette Coleman y espáticamente en el álbum *Free Jazz: A Collective Improvisation* (1961, cuya portada no es más ni menos que *White Light* de Jackson Pollock), que un grupo de artistas está improvisando algo por el canal derecho y algo completamente distinto por el izquierdo. La grabación del disco tuvo lugar en una sola toma y sin ediciones (Ratliff & Friedlander,

2018). Sobre todo si se usan audífonos, nuestros oídos luchan y parecen no tener a qué nota o acorde agarrarse; parecen navegar por todos lados en busca de la armonía. La cabeza no sabe qué sonido viene de dónde.

La experiencia de oír este tipo de música *fractura al cuerpo*, lo divide en dos lados; como si se tratara de unos gemelos siameses, la situación áurea cobra una dimensión esquizofrénica. Honolka (1980), experto en música, llamó al *free jazz* el «ritmo *desmembrado*» (p. 421). Lo mismo puede suceder con el Señor Cara de Papa: su coraza separada en dos hemisferios permite que un lado pueda estar completamente vacío de partes mientras que el otro esté poblado. Que con una sola oreja pregunte en donde fue que dejó la otra. Vaya a saber el jugador si el interior, vacío, está fragmentado también; si es que el vacío puede fragmentarse.

De suma importancia es la denominación de este género musical y del disco de Coleman. El *free jazz* (traducible como «jazz libre», «jazz gratuito», «jazz libre de algo», «jazz desocupado», «jazz suelto», «jazz holgado», «jazz completo» o «jazz sincero»), la supuesta música despedazada, convoca todo un campo semántico de la libertad, la completitud y la independencia. La «melodía»

no parece poder quedarse grabada en nuestro oído (¿qué hay para recordar en medio del caos?) o perdurar libre de contaminación, sino que nuestras orejas permanecen perdidas y en vilo, esperando reescuchar. Cada sesión auricular, como cada sesión de juego con nuestro Cara de Papa, supone la experiencia breve y momentánea del *desmembramiento* y la liberación. ¿Alguien ha visto nuestra oreja?

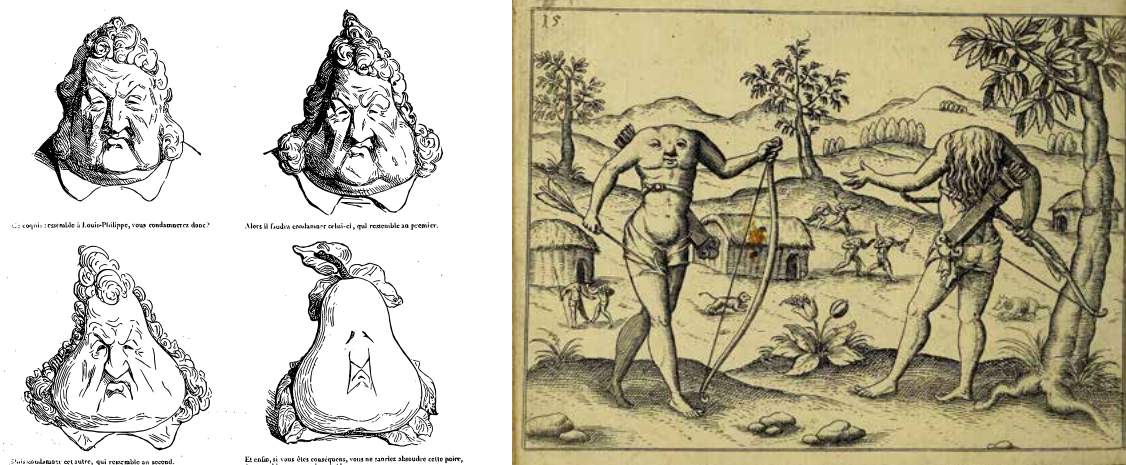
Retira cejas y ojos: del surrealismo y otras representaciones

Las antiguas versiones del Señor Cara de Papa solían venir empacadas en cajas con un notable componente creativo: el rostro como con una protuberancia/exacerbación monstruosa, la cabeza agigantada y artesanal ilustrada a mano. La anterior conexión con el mundo del arte parece venir del origen mismo del juguete: según Potocsnak y Rich (2002), «los *kits* [del Señor Cara de Papa] eran vendidos, en parte, con el propósito de hacer centros de mesa ingeniosos, [y] también eran un juego [artístico] para adultos» (p. 20).

La potencia plástica, la mueca prototípica, la elasticidad gestual y el parecido humano del señor Cara de Papa auspician el trazado de muy diversos caminos que tomar en la historia del arte para emparentar al juguete con otras de sus instancias. La libertad de selección y

montaje anacrónicos es desencadenada por la destrucción de la continuidad del devenir histórico-artístico (Didi-Huberman, 2011). Además, como vimos antes el Señor Cara de Papa es una imagen pesada y problemática: embarazada de síntomas y contradicciones irresueltas, no parece que, por lo pronto, vaya a dar a luz a *algo* o vaya a legar una genealogía oficial que permita un entendimiento o lectura «correctos» de sí mismo. Entonces, ¿por qué no resaltar su parecido con las representaciones medievales de los *akephaloi* (ἀκέφαλοι, «los sin cabeza»)? (figura 4), ¿por qué no asociar las mutaciones de su rostro con las del *Louis Phillipe* de Honoré Daumier?, ¿por qué no pensar en los rostros cubistas de Picasso (¡hola, Hamm!)?

Figura 4. *El Señor Cara de Papa y otras representaciones*



Nota. Un aparente «objeto sencillo», que viene en una caja, puede ser hermanado con la caricatura de un rey francés (por Honoré Daumier, 1834; imagen de dominio público, vía Wikimedia, 2023) o con un torso monstruoso de la Edad Media (imagen de dominio público, vía GetArchive, 2023). Por lo visto, no hay nada «sencillo» en este juguete.

No obstante, el enfoque para el planteamiento anacrónico de este escrito es aquel del *desmembramiento lúdico*. Por lo tanto, haremos referencia, primero, a un movimiento artístico particular: el surrealismo; segundo, nos referiremos a algunos casos concretos (de entre otros tantos que pudieron ser) de representación pictórica del desmembramiento. Es decir que, por un lado, abordaremos una poética de la construcción desde el desmembramiento y, por el otro, una representación de dicha construcción desde el desmembramiento. Este es el plan para el arme y el desarme de nuestro juguete.

Cuando contemplamos por primera vez *Le double secret* (1927), de René Magritte, nos apercebimos instantáneamente de lo terrible: una mujer a quien le han arrancado su rostro. Pero en vez de vasos sanguíneos y nervios saltarines, aparece algo más, otra cosa: un grisáceo *je ne sais quoi* compuesto de esferas que, cual cascabeles, parecen venidas de otra dimensión. Un sentimiento similar, pero a la vez distinto, nos invade cuando nos enfrentamos a *Body parts* (2004), del norteamericano Jim Warren. Ya no vemos el cuerpo mutilado como con Magritte, sino precisamente los miembros extirpados: en vez de

revelar las huellas de la amputación, una mano, un pie y una oreja simulan ser un set de té en una bahía paradisíaca.

Con muchas de las esculturas de bronce del americano Michael Alfano evidenciamos situaciones análogas: rostros rasgados en espiral, manos flotantes tocando el violín, pedazos de cara que parecieran ser trapos volando en el aire. No obstante, en todos parece que de esa desfiguración, proveniente de la laceración, surge una visión nueva. Asimismo, en *La jirafa ardiente* (1937) de Salvador Dalí, vemos los cuerpos prolongados de dos seres sin rostro y sin piel, atravesados por cuchillos y por cajones; pero estos no parecen invitarnos a sufrir por ellos, sino a conocer ese mundo otro y distinto en el que habitan o del que provienen.

En estos trabajos de corte surrealista, como en el Señor Cara de Papa, la pérdida de una parte del cuerpo favorece la visión alternativa de nuestro mundo. Cuando el niño entra en el juego con su patata y la desbarata, se activa su imaginación política, la potencial capacidad de agencia para transformar al mundo. Lo mismo sucede con la mirada que es asaltada por todos los cuerpos incompletos y semidestruídos de estas obras. De un *gesto desmembrador de realidades* pueden

construirse nuevas ópticas del mundo: «A menudo estos objetos son desplazados de su uso ordinario e introducidos en una realidad ajena [la extirpación de lo perteneciente a un mundo, justo como la papa extraída de América] que, al ser distinta, los hace enigmáticos (...) para crear atmósferas, es decir, para trastocar la realidad y ofrecérsela bajo otra óptica» (Ortega, 2000, p. 326).

Como parte de nuestro gesto anacrónico, decidimos ignorar algunas características esenciales de este movimiento como su relación con lo onírico, con la autorrevelación involuntaria y la concepción de estados alucinógenos, entre otros. A esta fábula del Señor Cara de Papa quisimos injertarle un pedazo específico del surrealismo, ese de la concatenación de objetos arrancados de su nicho: «La imagen es una creación [que] nace (...) del acercamiento de dos realidades más o menos alejadas; cuanto más distantes y precisas sean las relaciones entre las dos realidades que se ponen en contacto, más intensa será la imagen» (Reverdy, como es citado en Breton, 2001). ¡Qué violento es el desgarramiento de una parte de su lugar propio en el cuerpo, pero qué fecundo!

Todo lo anterior nos recuerda a una célebre escena de *Toy Story 3*. Cuando los niños más

chicos de la Guardería Sunnyside han acabado de jugar «violentamente» con el Señor y la Señora Cara de Papa, obtenemos un cuadro que, como ese de la mueca de Picasso en la primera película, nos remite a una posible representación pictórica surrealista. Las partes de ambos, además de extirpadas, han sido *trastocadas*: la Señora tiene un bigote que le sale del lóbulo parietal de su calaca, mientras que el Señor tiene un brazo que le nace en el lóbulo frontal. A pesar de ser un campo de batalla recién abandonado, una trinchera donde los cuerpos no se pueden identificar, no parecemos sentir dolor ni angustia al ver estos cuerpos deformes. Quizá algo en nosotros haya cambiado al considerar al Señor Cara de Papa; quizá nuestros sentidos ya no sean los mismos, quizá nuestros miembros nos hayan sido cambiados.

Me abro al cierre: trasero retráctil

Una de las experiencias más placenteras y violentas (y, por qué no, recreativamente anales) es destaparle el trasero retráctil al Señor Cara de Papa, insertar la mano y hurgarle sus interiores (llenos de vísceras *made in China*). Cubierto por el material plástico, aquello que esconde dentro de sí es un secreto muy bien guardado para el jugador y a este se accede como a una cueva de las maravillas. No se trata, en todo caso, de cualquier sesión de

fisting. Se palpan las texturas de las partes que se estén buscando para el juego y, posteriormente, se elige qué es lo que se va a sacar. En el gesto destripador se define aquello que determinará el juego: abrirle el cierre es encontrar la apertura de su fábula.

Es precisamente eso lo que hace la Señora Cara de Papa cuando, en una de las secuencias más cómicas y recordadas de *Toy Story 2*, le regala a su marido un montón de chucherías: un par extra de zapatos, una fritura de queso, ojos furiosos, un yoyo, comida de mono, plastilina azul, una bola de golf, un *steak* de plástico, un patito de hule... (Chamberlin *et al.*, 1999) para su viaje junto a los demás juguetes. Estas parecen caber en una cavidad sin fin aparente. Al Señor Cara de Papa le entran más y más cosas en el interior y, sin perder su cualidad de vacío, puede contener muchísimas más cosas.

Análogamente, es eso lo que hemos intentado hacer en este escrito. Hemos husmeado en esa oquedad contenedora, en ese vacío que remite a otros lugares: con cada parte o miembro que encontramos, o que hemos creído encontrar, hemos querido darle al Señor Cara de Papa un rostro para ostentar en este día. ¡Quisimos construirle una fábula surgida de las extremidades disgregadas y del tiempo

mutuo de goce, en el que nosotros jugamos con él y él jugó con nosotros! Que con su boca parlanchina y removible pudiera conducirse y conducirnos, en el encuentro con nuestras manos, a otras instancias de nuestra cultura. ¡Quisimos liberarlo del yugo de un tiempo capitalista perverso y de la imposición del manual de instrucciones y los tutoriales! Para hacer todo esto, para armarlo tanto a él como al relato fue necesario antes destruir, desgarrar, arañar y mutilar. Y sí que nos divertimos.

Referencias

- Arndt, M. (Escritor), & Unkrich, L. (Dirección). (2010). *Toy Story 3* [Película]. Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.
- Barthes, R. (1980). *Mitologías* (H. Schmucler, trad.). Siglo XXI.
- Baudelaire, C. (1885). *Morale du joujou*. En *Œuvres complètes de Charles Baudelaire* (Vol. III, pp. 139-149). Calmann Lévy.
- Baudrillard, J. (1969). *El sistema de los objetos*. Siglo XXI.
- Benjamin, W. (1989). *Escritos: la literatura infantil, los niños y los jóvenes*. Nueva Visión.
- Benjamin, W. (2014). Sobre algunos motivos en Baudelaire. En J. M. Cuesta (Ed.), *Baudelaire* (A. Brotons, J. Barja, & J. Navarro, trads., pp. 151-205). Abada.
- Borba, N. (2008). *La papa un alimento básico: posibles impactos frente a la introducción de papa transgénica*. Red de Acción en Plaguicidad y sus Alternativas para América Latina.
- Breton, A. (2001). *Manifestos del surrealismo* (A. Pellegrini, trad., pp. 13-69). Argonauta.
- Brossard, O. (2009). «The / profile of a city / exploding»: Frank O'Hara's Aesthetics of Shock. *Caliban: French Journal of English Studies*, (25), 215-228. <https://doi.org/10.4000/caliban.1564>
- Chamberlin, D., Hsiao, R., Stanton, A., Webb, C. (Escritores), & Lasseter, J. (Dirección). (1999). *Toy Story 2* [Película]. Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.
- Chaplin, C. (Escritor), & Chaplin, C. (Dirección). (1936). *Tiempos modernos* [Película]. United Artists.
- Cohen, J., Sokolow, A., Stanton, A., Whedon, J. (Escritores), & Lasseter, J. (Dirección). (1995). *Toy Story* [Película]. Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.
- Corominas, J. (1987). *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*. Gredos.

- Daruwalla, K. (2006). *Collected poems: 1970-2005*. Penguin UK.
- Didi-Huberman, G. (2010). *Lo que vemos y lo que nos mira*. Manantial.
- Didi-Huberman, G. (2011). *Ante el tiempo: historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Adriana Hidalgo editora.
- Didi-Huberman, G. (2012a). *Arde la imagen*. Serieve.
- Didi-Huberman, G. (2012b). *La supervivencia de las luciérnagas* (J. Calatrava, trad.). Abada.
- Didi-Huberman, G. (2014, 3 de noviembre). *La emoción no dice yo*. Seminario a cargo de George Didi-Huberman. Museu d'Art Contemporani de Barcelona: <https://www.macba.cat/es/audio-seminario-didi-huberman-1-sesion>
- Didi-Huberman, G. (2016). *¿Qué emoción? ¿Qué emoción?* (V. Goldstein, trad.). Capital Intelectual.
- Eurípides. (1998). Las Bacantes. En *Tragedias III: Helena, Fenicias, Orestes, Ifigenia en áulide, Bacantes, Reso* (C. García Gual, trad., pp. 323-409). Gredos.
- Giddens, A. (1996). Modernidad y autoidentidad. En J. Beriain (Ed.), *Las consecuencias perversas de la modernidad: modernidad, contingencia y riesgo* (C. Sánchez, trad., pp. 33-71). Anthropos.
- Halm-Tisserant, M. (2004). Le sparagmos, un rite de magie fécondante. *Kernos. Revue International et Interdisciplinaire de Religion Grecque Antique*, (17), 119-142. <https://doi.org/10.4000/kernos.1405>
- Hasbro. (2019a). *Mr. Potato Head Instructions*. <https://www.hasbro.com/common/instruct/Mr.PotatoHead.pdf>
- Hasbro. (2019b). *Mr. Potato Head Bucket of Parts Instructions*. <https://www.hasbro.com/common/instruct/Mr.PotatoHead-BucketofParts.pdf>
- Honolka, K. (1980). Fuerzas conservadoras. En H. Engel, K. Honolka, P. Nettl, K. Reinhard, L. Richter, B. Stäblein, & K. Honolka, *Historia de la música* (pp. 413-421). Edaf.
- Kracauer, S. (2008). *La fotografía y otros ensayos: el ornamento de la masa* (Vol. I). Gedisa.
- Long, T. (2014). *The history of the bowler hat*. Gresham College Press. <https://www.gresham.ac.uk/lectures-and-events/the-history-of-the-bowler-hat>
- Marx, K. (1992). *El capital: crítica de la economía política*. (P. Escarón, trad.). Siglo XXI.
- Megino, C. (2004). Acerca de un proverbio citado por Platón en *Fedón*, 69C (=Zenobius *Vulgatus* V77). *Paremia*, (13), 159-166.

- Nervo, A. (2010). *Poesía reunida* (Vol. 2). Conaculta.
- Nicklas, C. (2017). 'It is the hat that matters the most': Hats, propriety and fashion in British fiction, 1890-1930. *Costume*, 51(1), 78-102.
- Opiano. (2002). *Tratado de caza*. Patrimonio.
- Ortega, N. A. (2000). *Vicente Huidobro, altazor y las vanguardias*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Ovidio. (2012). *Metamorfosis*. Cátedra.
- Pastor, R. (2012). *Artes plásticas y danza: propuesta para una didáctica interdisciplinar*. Universidad Complutense de Madrid.
- Polo, M. (2017). El dolor de Orfeo. *Tsantsa. Revista de Investigaciones Artísticas*, (5), 145-155.
- Potocsnak, J., & Rich, M. (2002). *Funny face!: An amusing history of potato heads, block heads, and magic whiskers*. Krause Publications.
- Ratliff, B., & Friedlander, L. (2018). Liner notes. En O. Coleman, *The Atlantic Years*. Atlantic Records.
- Real Academia Española. (2018). *Asaltar*. En Diccionario de la Real Academia Española.
- Rilke, R. (2014). Muñecas: sobre las muñecas de cera de Lotte Pritzel. En C. Baudelaire, H. V. Kleist, & R. M. Rilke, *Sobre marionetas, juguetes y muñecas* (A. Vidal, trad., pp. 59-80). José J. de Olañeta.
- Rimbaud, J. A. (2002). *Iluminaciones*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Storni, A. (2017). *Poesía*. Losada.

