

TOY STORY 2*Gustavo Chiozza.*

Toy Story 2 es la continuación o segunda parte del film *Toy Story*; se trata de una nueva historia donde los personajes centrales son los mismos que los del film anterior y, por lo tanto, llevan en su pasado las vicisitudes vividas en aquella primera historia. Si bien este film no requiere del espectador, haber visto la primera parte —ya que narra una historia completa, independiente en sí misma, con un principio y un final propios—, es indudable que la historia que vemos aquí se enriquece con aquella otra, narrada en el film anterior. Resulta, entonces, interesante preguntarnos si algo similar ocurrirá con la trama inconciente que surja de nuestro análisis; es decir, en qué medida y de qué modo, la trama que iremos descubriendo se podría relacionar —y enriquecer— con aquella otra que descubrimos al analizar *Toy Story* (Chiozza, G., 2006 [2000c]).

En el film anterior, la historia se iniciaba con la llegada al cuarto de Andy de un nuevo juguete, Buzz Lightyear, y la trama del film mostraba cómo la relación de celos y rivalidad que surgía inicialmente entre Buzz y Woody —el juguete “hasta entonces” preferido de Andy—, se iba transformando en la fiel amistad que vemos en *Toy Story 2*. Si bien, a primera vista, la historia de *Toy Story 2*, centrada en el secuestro de Woody por el coleccionista durante el viaje de Andy al campamento, no parece tener mucha relación con aquella primera historia, resulta interesante destacar que ambas historias parten de un conflicto semejante.

En *Toy Story* el conflicto que daba inicio a la historia, era el festejo de cumpleaños de Andy; este acontecimiento representaba, para los juguetes, la amenaza de ser sustituidos en el lugar de preferencia de Andy por los juguetes nuevos. En una de sus primeras escenas, Ham —el chanchito alcancía—, viendo llegar a los invitados con sus regalos, decía: “*Sí señor, muchos de nosotros acabaremos en la basura*”. En *Toy Story 2*, aunque la historia se inicia con un conflicto distinto, el desenlace temido es el mismo: acabar en la basura, como lo muestra la pesadilla de Woody. El motivo puede ser el crecimiento del niño como sucede con Jessie, o la rotura del juguete como sucede con Woody o Wheezy —el pingüino silbador—.

De modo que el tema central, en ambas historias, es el temor a la pérdida del amor de Andy; en el primer film, el causante de esta amenaza es el juguete nuevo y rival y, por lo tanto, los celos son el sentimiento predominante de Woody, nuestro protagonista. En esta segunda historia, podríamos decir que aquello que amenaza a Woody, sea como desgaste propio o crecimiento ajeno, es el paso del tiempo.

Establecido este nexo entre ambas historias, buscaremos establecer un nexo semejante en la trama inconciente que vayamos interpretando; para poder hacerlo, iniciaremos nuestro trabajo partiendo de la misma premisa que utilizamos en el análisis de *Toy Story*, a saber: que los acontecimientos que los juguetes viven en el transcurso del film aluden simbólicamente a las vicisitudes a las que se ve expuesto el niño que juega con esos juguetes. De modo tal que Woody representará a Andy, y su compañero de aventuras Buzz será el hermanito menor. Para elementos comunes a ambas películas utilizaremos las mismas interpretaciones que hicieramos en ocasión del análisis de *Toy Story* y que reseñaremos oportunamente. Comencemos entonces nuestro análisis.

Cuando por primera vez vi este film, el comienzo me decepcionó; yo deseaba volver a ver a los graciosos y falibles personajes de la primera película en sus modestas vicisitudes en el cuarto de Andy y no a un poderoso Buzz, luchando contra el Malvado Zürg en un alejado planeta del Sector 4 del cuadrante Gamma. Quien seguramente compartirá conmigo esta decepción es el Viejo Capataz; él detesta los temas espaciales ya que el furor que ocasionó la noticia del Sputnik canceló la serie de El Rodeo de Woody en televisión. Sea como fuere, el comienzo del film parece una parodia a películas como *La guerra de las galaxias* y *2001 Odisea espacial*. Para nuestra sorpresa, Zürg liquida a Buzz y la pantalla anuncia *game over*. Aliviados descubrimos que se trata de Rex —el tiranosaurio—, jugando con un videojuego de Andy. Dado que Rex, de carácter miedoso e inseguro, carece de la necesaria agresión, el intento de vencer a Zürg resulta fallido. Pero este tema, preanunciado aquí, se retomará más adelante en el film con un mejor desenlace.

La siguiente secuencia del film se ocupa de tres contenidos; comencemos por el segundo dado que posee una importancia menor: es el tema de Buster, el pequeño cachorro que le regalaran a Andy las pasadas Navidades, al final de *Toy Story*. Los animales, como interpretamos en aquella oportunidad, representan lo más inconciente del niño, sus pulsiones más salvajes y agresivas. En el análisis de *Toy Story*, interpretamos la aparición del cachorrito hacia el final de la película como un símbolo de que, pese a haber superado los celos y la rivalidad entre hermanos, la lucha para mantener a raya los impulsos hostiles debía continuar. Este contenido en *Toy Story 2*, nos informa que lo que antes era motivo de angustia ya no lo es; efectivamente, la amenaza de Buster, es sólo un juego cariñoso.

El primero de los tres contenidos de la secuencia mencionada es que Woody está muy nervioso porque en pocos minutos partirá de campamento con Andy y no puede encontrar su sombrero¹. El sombrero protege y adorna la cabeza que es

¹ Woody dice: "*esta será la primera vez que no voy al campamento y por culpa de mi sombrero*", dando así la idea de que ir de campamento con Andy es algo medianamente frecuente. Sin embargo, dado la corta edad de Andy —suponemos que tiene como mucho 6, a lo sumo 7

un símbolo de la inteligencia y la capacidad; Woody, torpemente se golpea la cabeza y cae de la cómoda. El golpe en la cabeza y la caída son símbolos de la tontería y el fracaso. Pensamos que el temor de Woody por la inminente partida al campamento, representa el temor del niño pequeño que, más crecido, comienza a desarrollar actividades fuera de casa, lejos de la presencia de los padres. Frente a la expectativa de pasar todo un fin de semana, noche incluida, fuera de casa, pensamos que es muy probable que el niño sienta temor de no sentirse lo suficientemente capaz y preparado para afrontar esa experiencia; este sentimiento de incompletitud e indefensión aparece representado en Woody que no puede ir si le falta su sombrero. Como él dice, sin su sombrero decepcionaría a Andy.

Woody se tranquiliza parcialmente cuando Betty le hace recordar el amor de Andy a través de la inscripción que el niño hizo en su bota con tinta indeleble. En el análisis de *Toy Story*, interpretamos la inscripción en la bota como los ideales narcisistas que los padres depositan en el niño y vemos que tanto en aquel film como en este, funciona al modo de un "talisman" tranquilizador cuando el juguete se siente inseguro de ser querido por su dueño.

Andy pregunta a Woody "*¿estás listo para ir de campamento?*"; en ese momento su madre le dice: "*Andy deprisa; sólo tienes cinco minutos*". Andy utiliza esos cinco minutos para desarrollar un último juego antes de partir. Podemos suponer que Andy se encuentra en un momento de la vida en el que, empujado por su crecimiento, debe dejar atrás el mundo infantil de sus primeros años; pasa más tiempo en la escuela y menos tiempo en su casa; comienza el aprendizaje escolar y tiene menos tiempo para jugar; juega más con otros niños y menos con juguetes; más con juegos de mesa o deportes reglados que con muñecos en un despliegue libre de la fantasía. Estos cambios son experimentados con entusiasmo y expectativa, pero también con temor y ansiedad. En su fuero interno, se pregunta si será capaz de afrontar exitosamente esos cambios; si está lo suficientemente preparado. Por otra parte teme abandonar su vida infantil y no poder luego, volver a ella. Alejarse de casa y perder su lugar de niño mimado en el amor de los padres. Esto aparece representado cuando Woody pregunta a Buster tres veces, y como parte del juego, "*¿Quién va a extrañarme estos días?*". Esos "cinco minutos" que le quedan a Andy antes de partir al campamento son, entonces, un símbolo de que aún hay tiempo para jugar... pero no mucho.

años—, creemos que es poco probable que Andy esté demasiado habituado a pasar un fin de semana fuera de casa, sin la madre. Como más adelante dirá Woody, "*esperé todo el año este día*"; esto confirma que no es algo a lo que esté tan habituado sino, más bien, un hecho novedoso que aún genera mucha expectativa. Por otra parte si el campamento es anual, ¿a cuántos campamentos pudo haber ido Andy en su corta vida?

Justamente en el momento en que el juego de Andy está terminando, y poniendo un trágico final al mismo, aparece el tercer contenido de toda esta primera secuencia del film: la rotura del brazo de Woody. En el juego Woody rescata a Betty del Dr. Tocino, representado por Ham; recibe las gracias de Betty y el título de héroe, pero quien de veras vence al captor es Buzz. Andy, entrelazando los brazos de ambos muñecos dice: "*Nadie se mete con el dúo invencible*" pero al separar ambos muñecos, el brazo de Woody se desgarró en la costura del hombro. Este daño hace que Andy, apenado, decida no llevarlo al campamento. Su madre, intentando aliviar la decepción de Andy, le dice: "*debes entender que los juguetes no son para siempre*". Woody es abandonado en el último estante de la biblioteca, lejos del alcance del niño.

La articulación del hombro —análoga al ala de los pájaros—, necesaria para trepar y alcanzar las cosas elevadas, es un símbolo del crecimiento y las adquisiciones elevadas como la cultura y la trascendencia. El brazo inutilizado de Woody, representa su dificultad para esas adquisiciones y para poder subir un escalón en la escalera de la vida, separándose y dejando atrás la etapa anterior. Esta dificultad simbolizada en su brazo incapacitado por la rotura, en un sentido más profundo, también representa el daño experimentado en su autoestima; un sentimiento de culpa por no estar "a la altura" de las circunstancias. Aunque pueda resultar paradójico, esta vivencia de estar dañado, de sentirse insuficiente para avanzar a la siguiente etapa, termina inhibiendo la posibilidad del niño de jugar y desplegar libremente sus fantasías. Es esto último lo que se representa con los juguetes rotos, alejados del niño, en lo más alto de la biblioteca, símbolo de esa adquisición cultural inalcanzable. Como más adelante veremos, este símbolo retornará a través de la idea de los juguetes en su caja, lejos del contacto con el niño y también, aunque de una manera idealizada, con la idea de los juguetes impolutos en las vitrinas del museo en Japón. Pero no nos adelantemos; volvamos al film.

En su vergonzosa reclusión, alejado de los demás juguetes, Woody tiene su pesadilla. En ella, primero aparece una fantasía de deseo: Andy regresa de campamento e inmediatamente busca su juguete preferido para volver a jugar; pero enseguida se reinstala el elemento traumático que todo sueño intenta elaborar: Andy redescubre la rotura de Woody y lo arroja a la basura porque no lo quiere volver a ver nunca más. Es una larga y oscura caída en la que Woody pasa de lo más alto a lo más bajo. Woody se despierta sobresaltado y descubre a Wheezy, dañado y arrumbado como él en el último estante de la biblioteca. Descubre también que la madre ha engañado a Andy, ya que mintió cuando le dijo que iba a reparar su rechinador.

Es habitual que el niño desconfíe y tema que, en su ausencia, la madre tire sus juguetes. Es un símbolo del temor del niño a abandonar prematuramente la etapa de juegos y luego no poder volver a ella, en caso de necesitarlo. Es una

fantasía del niño proyectada de manera paranoica en la madre; pero también es una actitud muy común en los padres; sin el ánimo de hacer una condena moral, digamos las cosas como son: más de una vez actuamos como la mamá de Andy cuando, temiendo que nuestro hijo no pueda desprenderse de su chupete, de su osito o de sus queridos juguetes rotos, optamos por forzar, mediante la mentira y el engaño, lo que tememos no lograr con una actitud más transparente.

Wheezy le dice a Woody, lo mismo que la madre le había dicho a Andy: que no tiene sentido prolongar lo inevitable y que hay muy poca distancia entre el último estante de la biblioteca y la "venta de jardín". De lo más alto a lo más bajo; escalar la biblioteca de la cultura es sinónimo de desprenderse de todos los juguetes. Con la noticia de la venta de jardín, que la madre inicia aprovechando la ausencia de Andy, todos los juguetes entran en acción.

Frente a la alternativa entre juego infantil versus crecimiento cultural, Woody toma partido a favor del juego, en contra del inevitable paso del tiempo. Por un momento vuelve a ser el héroe en el intento de rescatar a Wheezy. Los otros juguetes interpretan, al comienzo, que Woody, melancólico por su herida narcisista, intenta suicidarse al meterse en la caja de artículos por 25 centavos. Aunque pronto descubren sus intenciones de rescate, a juzgar por sus resultados, su accionar lo convierte en mártir. Efectivamente, es justamente su brazo dañado lo que le juega una mala pasada, y de ejecutor del rescate, rápidamente pasa a ser la víctima del secuestro. Como en la pesadilla, fantasías de deseo y vivencias traumáticas se alternan. La niña que lo descubre feliz y lo quiere comprar, expresa el deseo "si Andy ya no me quiere, otros niños me querrán"; pero el aspecto traumático vuelve a presentarse cuando la madre de la niña lo arroja con desprecio: "*no hija, no. Ese muñeco, no. Está roto*".

En el punto de mayor descenso de la autoestima de Woody, cuando la amargura de su impotencia y el veneno de su frustración se expresan en la sentencia "*Hay una serpiente en mi bota*", aparece la fantasía de deseo que pondrá en marcha el argumento del film: de ser un abandonado juguete roto Woody pasa a ser descubierto por Al —el coleccionista— como una mercancía invaluable; un ejemplar único e inhallable. Sombrero incluido. "*Rostro pintado a mano, chaleco teñido con pigmentos naturales. Hum, está roto; tiene remedio. Oh, si tan solo tuvieras en esa cabeza de plástico un... ¡Oh!, isombrero!. Lo encontré; aquí está, aquí está.*"

Pertenece, incluso, a esta fantasía optativa, el mismo hecho de que la madre de Andy diga que no está a la venta ni por 50 dólares. Esta fantasía, lo llevará a Woody muy alto; mucho más de lo que podría llevarlo su inútil brazo roto: Al piso 23 del edificio de Al donde no se admiten niños; a las vitrinas, a la fama, al avión y por poco al museo en Japón. En otras palabras: si el paso del tiempo es inevitable, si ya no se puede volver a jugar, el único recurso posible es idealizar

ese crecimiento; imaginar que el crecimiento nos dará una nueva identidad, hermosa, ideal, omnipotente; y que por lo tanto vale la pena abandonar una identidad infantil dañada, fallida e impotente como el brazo de Woody, a cambio de una identidad perfecta que nos hará únicos e invaluable.

Pero hagamos un alto aquí, y recordemos que *Toy Story*, era un film con dos protagonistas; Woody, representante de Andy, el hermano mayor y Buzz, como el recién llegado hermanito. *Toy Story 2* también nos ofrece el punto de vista del hermano menor, aquel que sin comprender los motivos, queda solo en casa preguntándose a dónde fue su hermano; o mejor, ¿quién se lo llevó? Como vimos en *Toy Story*, Buzz, más indefenso que el hermano mayor, frente a una realidad que no dominaba, se defendía con omnipotencia. Su visión del mundo estaba teñida por fantasías de deseo en las que él era un héroe y no un juguete del destino; un verdadero guardián del espacio. En el transcurso del primer film, termina aceptando que no es un guardián del espacio sino un juguete que tiene un dueño que lo quiere; pero aún, frente a las dificultades, continúa comportándose como si lo fuera. Con esa misma actitud, Buzz encabeza un grupo en misión de rescate: "*A la juguetería y más allá*". A partir de aquí, el film desarrolla ambas acciones en paralelo.

Mientras tanto, Woody queda solo en el departamento de Al. En una escena que remeda lo sucedido en el cuarto de Sid, frente a los siniestros juguetes que luego resultaron ser simpáticos camaradas, Woody, temeroso, descubre a Tiro-al-Blanco, a Jessie y al Viejo Capataz, quienes, en su primera impresión, le parecen un grupo de desquiciados. El Viejo Capataz, con voz de sabiduría, le habla de ser el hijo pródigo regresado y Woody se sorprende de que conozcan su nombre. "*¿No tienes idea de quién eres, cierto?*" le dice el Capataz; "*¿No lo sabías?*" —dice Jessie— "*Eres mercancía invaluable*". Woody arrobado, descubre la colección completa del *merchandising* de "El Rodeo de Woody", con una expresión de asombro y sorpresa semejante a la de un niño que mira por primera vez los útiles que llevará el primer día de escuela. Lo antiguo de estos objetos y lo rudimentario de la serie de TV, hacen que su arrobo narcisista resulte aun más patético. Pero la serie fue cancelada, dado que con el advenimiento de la era espacial los niños sólo querían jugar con naves espaciales. Woody, recordando las vicisitudes de la llegada de Buzz al cuarto de Andy, dice: "*Sé lo que se siente*". El hecho de que el haber caído en el olvido aparezca como una injusticia reafirma más la grandeza de su yo.

Pero sabemos que, aunque el niño se entusiasme con tener sus útiles, su valija y su uniforme, esto no significa que le guste la idea de ir a la escuela, Woody vuelve a poner los pies sobre la tierra cuando el Capataz menciona el museo en Japón. "*No, no, no, no, no; yo no quiero ir a Japón. Tengo que volver con mi dueño, Andy*" y les muestra la inscripción en su bota. Jessie se espanta al saber que Woody todavía tiene dueño y se angustia frente a la idea de tener que

volver a la caja. El Capataz comienza a mover los hilos y toca los puntos álgidos del narcisismo herido de Woody; primero le explica cuánto lo necesitan y cómo ellos dependen de él *"Al museo no le interesa la colección si tú no estás, Woody. Sin ti volveremos a la caja"*. Por el otro lado, mina los sentimientos de Woody hacia Andy: *"¿Qué hacías en una venta de jardín si tienes un dueño? ¿Fue por estar dañado? ¿El tal Andy lo hizo?"*; *"Se nota que te quiere tanto"*, agrega irónicamente Jessie. Woody replica que así no fueron las cosas y que no irá a ningún museo, pero el germen de la desconfianza ha sido inoculado y eso no hace más que agrandar la herida que siente. Como símbolo de esto último, en la siguiente escena, pierde su brazo completo al posar para la fotografía que Al quiere enviar al coleccionista de Japón. Al retirarse Al, Jessie le da el tiro de gracia: *"Apuesto que su amado Andy jugará con mucho gusto con ese manco llorón"*. *"Oh Jessie —agrega el capataz— él no duraría ni una hora en esas condiciones. Es arriesgado salir a las calles para un juguete."* Como un toque de humor, y para disminuir el efecto angustiante que va adquiriendo la trama —recordemos que es una película para niños— vemos, unas escenas más adelante, el efecto contrario a esta sentencia: los tremendos estragos causados en la ciudad cuando Buzz y sus amigos cruzan la calle en dirección a la juguetería de Al.

Luego de que la noche anterior el misterioso encendido de la televisión frustrara el intento de escape de Woody, por la mañana, llega el anciano que repara juguetes. Se trata de una escena conmovedora. El sillón, el babero que le colocan, el anciano con la luz en los anteojos, el punto de vista de Woody con el hisopo acercándose a su ojo, son elementos que parecen remedar, en la visión del niño, a una visita al dentista. Justamente, la época de la vida que estamos retratando, época que comienza con el inicio de la escolaridad y el paulatino alejamiento del hogar materno, es también la época de la segunda dentición.

Pero el anciano no sólo se limita a reparar el brazo descosido; sobre todo se ocupa de borrar todas las huellas del paso de Andy en la vida de Woody. Incluso la marca en su bota escrita con tinta indeleble es tapada por una delicada capa de pintura. Como el "barniz cultural" con el cual la educación tapa los aspectos más infantiles e incivilizados del niño. El niño ruidoso y desaliñado, de pelo revuelto y rodillas sucias, va dejando paso al obediente escolar de uniforme pulcro, bien peinado, prolijo en sus tareas, que es capaz de permanecer sentado y callado.

"No es para que lo toquen —sentencia el anciano—; si lo tocan demasiado no durará". De a poco Woody se va transformando en un ser ideal, de vitrina, alejado de los afectos que lo unían a Andy. Como un Apolo, posa en las fotos que toma Al con todos los elementos de la colección de El Rodeo de Woody. Si bien, una vez que Al se ausenta, Woody retoma sus planes de fuga, se lo ve ambivalente. Jessie le cuenta que también ella tuvo una dueña y sabe muy bien

lo que es ser amado por un niño: *"Cuando Andy juega contigo, aunque tú no te muevas te sientes con vida porque él te ve vivo"*. Pero la experiencia de Jessie le muestra a Woody que el paso del tiempo es inevitable; los niños crecen y abandonan sus juguetes. *"Nunca olvidas a niños como Emily o Andy; pero ellos a ti sí."*

Las escenas que acompañan a la canción de Jessie describen muy logradamente esa etapa de grandes cambios en la vida del niño; cambios que se inician con la escolaridad del niño y que, paulatinamente, a través de la pubertad, lo depositan a las puertas de la adolescencia. *"¿Cuánto tiempo durará, Woody? —agrega el Capataz—. ¿Crees que Andy te llevará a sus citas o a su luna de miel? Andy está creciendo y tú no puedes evitarlo. Tú eliges Woody: o volver, o seguirnos y ser algo por siempre. Ser adorado por los niños por muchas generaciones."* Woody, lleno de ambivalencia, observa el oscuro túnel de la ventilación por donde piensa escapar del edificio; como si viera un negro y oscuro futuro, semejante a su pesadilla. *"¿Qué me pasa? No puedo separar esta gran banda"*, concluye Woody y decide quedarse.

Está todo tan bien descrito que, en este punto, el espectador —sobre todo si aún no vio lo que sigue— también se siente ambivalente; ¿qué debería hacer Woody?, ¿volver con Andy o quedarse con sus nuevos amigos? Y si planteamos el mismo interrogante en el sentido simbólico que hemos interpretado, ¿tiene sentido aferrarse a lo infantil rechazando los cambios que impone el crecimiento?, ¿acaso la adquisición cultural es sólo una pérdida? Por supuesto que no; pero no nos adelantemos y veamos cómo los autores, manifiesta o implícitamente, tratan este tema tan complejo.

Pero ahora es tiempo de ocuparnos de Buzz. Así como Woody, frente a la pérdida del brazo, inicia una regresión narcisista que, enamorándolo de su propia grandiosidad, lo aleja aún más de Andy, lo propio sucede con Buzz. Repasemos las acciones. En la juguetería los juguetes se dividen para encontrar a Woody; mientras que Rex se distrae con la revista que le promete ayudarlo a vencer a Zürg en el videojuego, y Cara-de-Papa y Ham conocen a las Barbies, Buzz, en soledad, recorre las distintas góndolas hasta que, de pronto, se encuentra con una inmensa sección enteramente destinada a Buzz Lightyear.

En el análisis de *Toy Story*, vimos que en el momento en que Buzz —en un anuncio de televisión—, ve esa misma góndola llena de muñecos iguales a él, descubre que no es un ser único, que no es el guardián del espacio que creía ser, con el destino de la Galaxia sobre sus espaldas, sino solamente un juguete; uno más como tantos otros indiferenciables entre sí. También escubre que no puede volar, hecho que interpretamos como no poder alcanzar el amor de la madre representado en el ser alzado en brazos. Esto significa para él una profunda herida narcisista que lo sume en una intensa depresión de la que sólo puede salir

al ver el nombre de "Andy" grabado en su bota. Como dijimos, esto es un símbolo de los ideales que los padres depositan en el niño; ideales que le permiten superar su propia impotencia y su inermidad. En otras palabras, la vivencia de ser alguien especial para el objeto de amor es lo único capaz de mitigar los celos de sentirse uno más, indiferenciado del conjunto.

Volviendo ahora a *Toy Story 2*, podemos preguntarnos qué representa esta nueva aparición de la góndola de la juguetería en la trama que venimos desarrollando. Podemos pensar que frente a la partida del hermano mayor, el hermano menor, solo en casa, vuelve a sentirse pequeño e insignificante. Así lo vemos a Buzz, pequeñísimo, caminando junto a esa góndola interminable. El hermanito menor se siente lejos de las experiencias interesantes que vive su hermano mayor con sus nuevos amigos, con sus nuevos útiles escolares, con sus nuevas y desconocidas actividades fuera de casa, con el aprendizaje de nuevas destrezas. El pequeño ve que la madre pasa más tiempo con su hermano, ayudándolo con sus tareas escolares, y siente que, de pronto, el hermano recupera el centro de la escena, mientras él, siente que su lugar ha sido relegado y opacado.

Ahora es él quien se siente envidioso y celoso de su hermano mayor que posee todas esas cosas para él inalcanzables. Así se siente Buzz cuando quiere apoderarse del cinturón multifunción que le permitirá, entre otras cosas, volar venciendo la gravedad. Esta inversión de los roles aparece claramente representada si comparamos ambas películas. En *Toy Story*, Woody descubría a Buzz al treparse a la cama de Andy; la toma nos mostraba la cabecita de Woody asomando a los pies de un inmenso Buzz, para mostrar cómo Woody veía a su rival: como un Dios inalcanzable, enorme, perfecto y poderoso. En *Toy Story 2* los autores repiten la misma toma cuando Buzz ve al Buzz Lightyear de la vitrina dotado de su cinturón multifunción; el mismo preciso encuadre para representar los mismos sentimientos de rivalidad, celos y envidia.

Lo que sucede a continuación resulta muy interesante. Así como el niño necesita reprimir las vivencias traumáticas y dissociarse de todo aquello que le muestre su indefensión, en el film la figura de Buzz se disocia en dos personajes. Como si Buzz, regresión mediante, volviera a ser el mismo de antes de su integración. El Segundo Buzz, casi psicótico, creyéndose un guardián del espacio, encarcela al insurrecto Buzz más integrado que intenta deshacer su fantasía omnipotente de ser un guardián del espacio y convencerlo de su verdadera condición de juguete no-volador. La integración, que implica tomar conciencia de ser sólo uno más entre tantos iguales, queda negada tras la represión del mismo modo que Buzz, diciendo "nooo", queda encerrado en la caja en medio de la inmensa góndola. Notemos con cuánto acierto, creyendo que el Segundo Buzz es su amigo de siempre y, por lo tanto, sorprendido por su extraño comportamiento, más adelante Ham dirá: "*Creo que ver a sus parientes lo afectó*".

Mientras tanto los juguetes, junto al Segundo Buzz, descubren a Al y con él, el paradero de Woody. Buzz logra salir de la caja pero queda encerrado en la juguetería. Resulta interesante que su estrategia para salir de la juguetería, utilizando las cajas de los juguetes en oferta, es lo que libera al Malvado Zürg. Podemos pensar que, si la integración que le había permitido mitigar los celos queda reprimida, entonces los celos se reinstalan y con ellos, el complejo de Edipo con la consecuente figura del padre malo perseguidor. Es interesante notar que, en lo que sigue del film, este perseguidor sólo tendrá efecto para el Segundo Buzz, es decir, el Buzz disociado y omnipotente en su regresión narcisista; el mismo que más adelante dirá: *"Soy Buzz Lightyear, siempre estoy seguro"*.

Con una análoga regresión narcisista a la de Buzz, en el departamento de Al, Woody baila y festeja con sus amigos entusiasmado con la expectativa del viajar a Japón. Si Buzz se cree un verdadero guardián espacial, Woody no se queda atrás cuando se cree *"El Comisario Woody; el vaquero más grande, valiente y guapo de toda la historia"*; él mismo, imitando la voz del público, se autoproclama *"nuestro ÚNICO... HÉROE"*. Vemos que el tema de ser único, tan presente en *Toy Story*, sigue vigente aquí también.

Jessie hace cosquillas a Woody y los juguetes de Andy que han llegado hasta el túnel de la ventilación interpretan las risas y los gritos de Woody como que lo están torturando. Lo mismo que sucediera en la habitación de Sid, cuando Woody interpreta que los juguetes caníbales quieren devorar a Buzz. Violentemente, los juguetes de Andy irrumpen en la escena y la pelea y la confusión recién se aclaran cuando aparece el verdadero Buzz, enseñando, como muestra de su integración con la realidad, la inscripción en la bota con tinta indeleble. En presencia del hermano mayor, la disociación de Buzz ya no parece necesaria y, como dijimos, con la integración desaparecen los celos. La ausencia de celos se pone de manifiesto cuando Buzz le dice a su contraparte disociada que Woody es "el sujeto importante"; "Su Majestad".

Pero Woody aún no se integra. No quiere volver al cuarto de Andy y explica los motivos: *"Casualmente hay muy pocos vaqueros como yo. Tenía un rodeo en televisión y yo era la estrella. Mírenme, mírenme, soy yo"* dice encendiendo la televisión. Ham sentencia: *"Se le va a subir la fama"*, pero Woody continúa incólume: *"Buzz, yo era todo un fenómeno, y tenía tanta mercancía con mi nombre, lo hubieras visto, un tocadiscos y un yo-yo, Buzz. Yo era un yo-yo"*. Pero sus amigos no se conmueven, entonces Woody ensaya otra línea argumental: *"No puedo abandonarlos aquí, soy la llave de entrada al museo, sin mí volverán a una caja para siempre"*. Lo cual, más bien, parece representar lo contrario, es decir, el temor de Woody de terminar él en una caja si no va al museo.

Buzz intenta que su amigo abandone la regresión narcisista con los mismos argumentos con los cuales Woody lo convenció a él en *Toy Story*: "*Woody, no eres coleccionable, te usan sólo para jugar. Un ¡JU-GUE-TE!*". Woody replica con el motivo de su temor: "*Pero dime hasta cuándo. Si me rompo Andy se deshace de mí. ¿Qué hago entonces, eh? Tú dime*". Buzz le contesta con un argumento muy profundo: "*Un juguete me enseñó que, antes que nada, la vida no tiene sentido si no eres amado por un niño; estoy aquí para rescatar a ese juguete pues creo en sus palabras*"; en otros términos, ¿de qué sirve renunciar al amor del objeto por temor a perder ese mismo amor al que se está renunciando?

Pero Woody aún se halla lejos de comprender; "*no hay a quién rescatar*", contesta, por lo que los juguetes deciden irse. Woody le repite a Buzz que comprenda que para él es una oportunidad única, pero Buzz no se deja impresionar: "*¿De hacer qué, Woody? ¿Que los niños te vean y que nadie te vuelva a amar jamás? Vaya vida*". Efectivamente, es el mismo tipo de vida torturada que ha tenido el Viejo Capataz inmóvil en su caja; una vida que, nunca mejor dicho, "no es vida".

Ahora entendemos mejor qué es lo quieren transmitir los autores del film; no se trata de aferrarse a la vida infantil negando, inútilmente, un crecimiento y unos cambios que de todas formas se producirán; no. Se trata de otro conflicto: se trata de reprimir la vida infantil, con sus afectos, apurando los cambios por temor a que el crecimiento, con las dificultades que supone atravesar, nos devuelva una imagen débil de nosotros mismos. Esa imagen fallida representa, por un lado, la pérdida de omnipotencia narcisista; por el otro, el temor de decepcionar al objeto con la consiguiente pérdida de su amor.

El psicoanálisis nos enseña que la falta de una buena solución del complejo de Edipo, empuja al niño a lo que llamamos "período de latencia"; una etapa en la cual, la angustia de castración lleva a reprimir la actividad lúdica. El niño se aboca a las tareas intelectuales con un gran rebajamiento de las pulsiones ocasionado por la represión de las mociones sexuales del complejo de Edipo. Pese al alivio transitorio de los conflictos, esta represión —mayor o menor, según los casos—, terminará cobrándose su precio al inicio de la pubertad con el refuerzo de las pulsiones sexuales al acercarse a la adolescencia. Es frecuente que esta evolución se dé de manera muy conflictiva y tormentosa. Así vemos a muchos preadolescentes que, luchando con las dificultades de un crecimiento que les resulta extraño, desmesurado y tortuoso, se sienten abandonados por no poder cumplir con las expectativas de sus padres. Un día descubren que han perdido las delicadas facciones de la infancia; la nariz les crece antes que la cara, y los nuevos dientes parecen pensados para otra boca; se llenan de granos y no consiguen coordinar los movimientos ni acomodar la ropa en un esqueleto que siente dos talles más grande. Esto por hablar sólo de los cambios corporales.

Inadaptados consigo mismo, intentan contrarrestar el sentimiento de abandono adoptando una actitud de alejamiento del hogar. Confundidos por no poder encontrar su lugar en casa ni como niños ni como adultos, creen que es entre sus pares donde encontrarán una identidad que los satisfaga; y así forman pandillas en las que en lugar de amistad, predominan los vínculos de poder, de rivalidad, de sometimiento y de burlas crueles al más débil.

Se trata de un crecimiento incompleto y fallido que en el film aparece bien representado en la figura de Al. El crecimiento incompleto se revela en su falta de altura; la impotencia, en su obesidad. En ciertos aspectos sigue siendo infantil, como la comida que come, el disfraz que usa o su trabajo con juguetes; su ambición inescrupulosa y pusilánime por el dinero revela su falta de trascendencia, es decir, su incompletitud como sujeto adulto. Por su falta de aseo personal y por su misma fisonomía y hábito corporal, podemos emparentarlo con el Viejo Capataz, a quien también llaman el Oloroso Pete; al fin y al cabo ambos personajes del film son los que impiden que Woody regrese con Andy. En nuestra interpretación, invertiríamos los términos: Woody, por temor al abandono y por temor de no poder colmar las expectativas de Andy, se aleja de él y lo rechaza, condenándose, de este modo, a un crecimiento narcisista, fallido e incompleto.

Sin embargo, mientras Buzz y los juguetes se alejan, el video prendido llega a la canción que habla de "la fiel amistad que el tiempo no borrará"; Woody recuerda a Andy y raspa la pintura que cubría la inscripción en su bota que, indeleble como el amor de una madre, sigue allí presente. "*¿Qué me pasa?*", se pregunta por segunda vez en el film; es la pregunta que se hace el niño que ve cambiar su cuerpo con el crecimiento. Por fin, viendo la inscripción en su bota, Woody entra en razón y propone que todos vayan a la casa de Andy. "*Sí Capataz, sé que no impediré que Andy crezca, pero quiero verlo cuando lo haga*"; en otras palabras, vivir el crecimiento con los ojos abiertos; sin represión o negación.

La propuesta de ir con Woody entusiasmo a Jessie y a Tiro-al-Blanco; "*para eso estamos aquí; para hacer feliz a un niño*". Se trata del mismo argumento que sostiene Freud cuando dice que la meta de todo deseo no es otra cosa que el sucedáneo de la satisfacción de un deseo infantil inconsciente. Por este motivo, explica Freud a título de ejemplo, el dinero, carente de valor en la infancia, jamás consigue, por sí solo, la felicidad del adulto.

Pero la idea de ir todos a la casa de Andy no satisface al Capataz quien, enfermo de exclusión, envidia y abandono, es incapaz de valorar otra forma de amor que no sea la idealización que espera obtener como pieza de colección. Por eso se sale de su empaque, cierra la rejilla de la ventilación y revela toda su hostilidad y amargura: "*Yo te diré lo que es injusto: pasar toda la vida en una repisa de liquidación viendo cómo se venden todos los otros. Al final mi espera ha terminado y ningún altanero y tonto vaquero echará a perder todo lo que he*

logrado". Así el Capataz desenmascara sus sentimientos, en los cuales Woody a quien hasta ahora había tratado como "el hijo pródigo", es objeto de la misma envidia, celos y desprecio que manifiesta hacia los juguetes espaciales; dice: "*Ese tonto Buzz yogurt light no hará nada por ti*". Es el desprecio que siente hacia quienes, desde su punto de vista, ostentan el protagonismo que él siempre anheló para sí.

Finalmente Al se lleva a Woody al aeropuerto. Supusimos que lo que había disociado a Buzz era haberse separado de Woody, y que se integraba al reunirse con él. Dado que vuelven a separarse, en el film, vuelve a tener protagonismo el Segundo Buzz. Cuando los juguetes, por el túnel de la ventilación, van a alcanzar al ascensor donde Al desciende con Woody, aparece el Malvado Zürg impidiéndoles el paso. "*Otra vez frente a frente, Buzz Lightyear; por última vez*", dice Zürg; es hora de resolver, de una buena vez, este conflicto que los tiene enfrentados.

Mientras los juguetes se abocan al rescate de Woody, el Segundo Buzz lucha con Zürg; el único que, como espectador, participa de estas acciones es Rex. Cara de Papa y Ham, con sus comentarios irónicos y su interés por las Barbies, son los juguetes más "adultos"; como supusimos en el análisis de *Toy Story*, son los más antiguos. Slinky —el perro resorte— tiene un papel un poco más infantil, de alumno aplicado y obediente. De todo el grupo, Rex parece el más neurótico y conflictuado. Se siente siempre temeroso e inseguro; con conflictos para desarrollar la agresión que, según le parece, debería ser muy intensa dada su condición de depredador. El temor al daño, representante de la castración, le impide alcanzar esa identidad adulta y más agresiva que, según lo muestra el Complejo de Edipo, es equiparada en lo inconsciente con un triunfo, agresivo y persecutorio, sobre el padre. Por eso Rex está tan interesado, desde el comienzo del film, en vencer a Zürg.

En la pelea en el ascensor Zürg derrota al Segundo Buzz y le pide que se rinda y reconozca que lo ha vencido; no desea matarlo sino que el Segundo Buzz reconozca su autoridad. El Segundo Buzz, se niega a rendirse afirmando que Zürg ha matado a su padre. Pero Zürg, en una parodia a la Guerra de las Galaxias, le dice "*No, yo soy tu padre*"; a lo que el Segundo Buzz, con una expresión de intenso dolor anímico, responde "*Nooo*", mientras la toma nos muestra su descenso en el ascensor. Este descenso simboliza la integración de la imagen del padre, hasta ahora disociada; por un lado el padre idealizado ausente y por el otro el malvado padre presente. En el análisis de *Toy Story* nos interrogamos sobre la ausencia de toda figura paterna; pues aquí está el padre que habíamos buscado; disociado y reprimido, y figurado como el Malvado Zürg, "enemigo jurado de la Alianza Galáctica".

Zürg decide matar al Segundo Buzz y Rex, impresionable frente a la agresión, incapaz de mirar escenas violentas, al darse vuelta, con su cola empuja a Zürg por el hueco del ascensor. "Lo hice, derroté a Zürg", dice sorprendido. El Segundo Buzz, en cambio, viendo un padre menos poderoso, y por lo tanto menos persecutorio, lamenta su pérdida. El profundo descenso de Zürg en la oscuridad del hueco del ascensor parece simbolizar la metáfora de Freud, cuando afirma que, lo que no puede resolverse del complejo de Edipo, se "sepulta" en lo profundo del alma humana; o en otra expresión, "se va a su fundamento" en lo profundo de lo inconciente. Desde allí permanecerá como disposición, que se actualiza, por ejemplo, en situaciones de competitividad, como el deporte. Por este motivo, cuando todos los juguetes parten en dirección al aeropuerto, el Segundo Buzz se queda jugando a la pelota con su "papi". Las frases cariñosas, muestran que la agresión se ha atemperado y limitado al ámbito del juego. Esta escena por un lado simboliza una mejor solución del conflicto edípico; por el otro, que una parte de Buzz —justamente la más infantil y disociada—, permanecerá ligada al complejo de Edipo reprimido.

Pero retomemos la secuencia del rescate de Woody. En el aeropuerto, los juguetes, ocultos en la jaula para animales, deben encontrar la maleta en la que se halla Woody, pero al atravesar la puerta de equipajes, vemos un mundo infinito y complejo con miles de maletas. Así como con Buzz llegamos a lo más profundo, al sepultamiento del complejo de Edipo en lo más inconciente, también con Woody deberemos llegar hasta lo más inconciente, e iluminar, como con las luces del flash, las representaciones adecuadas para resolver el conflicto.

Reseñemos las acciones del film: Buzz encuentra a Woody pero el Capataz lo derriba de un golpe. Woody sale en su defensa; luchan y el Capataz lo hiere en su hombro, como al principio del film. Con las luces del flash los juguetes le impiden al Capataz ocasionar más daño a Woody y, capturado el malhechor, ya inofensivo, es metido en el equipaje de una niña, para que "aprenda lo que es la vida". Analicemos esta secuencia: el Capataz, representa la parte de Woody que, todavía temiendo el abandono se resiste al amor; por eso es el Capataz quien vuelve a descoser el hombro de Woody. Pero esa parte de Woody, temerosa del daño que pueda ocasionar a su imagen narcisista el vivir la vida, experimentando los afectos, terminará en manos de una alegre y creativa niña.

Ya reunida la banda y rescatado Woody, sólo queda rescatar a Jessie. Es la oportunidad de Woody de ser el héroe que veía en la serie de televisión; por eso la música que acompaña la secuencia es la misma que la de la serie y su actitud y sus palabras son muy semejantes. Como toda buena segunda parte, *Toy Story 2* repite secuencias del primer film; Woody trepa al furgón de las valijas, como antes lo hiciera con el camión de la mudanza, y al rescate de Jessie, salta los vagones como el cañón que salta en la serie de televisión; Buzz queda con Tiro-al-Blanco, como antes quedara con el autito Control.

La buena narrativa, exige que para que el protagonista se convierta en héroe, los obstáculos y las dificultades deben ser de intensidad máxima; de modo que Jessie y Woody quedan atrapados en el avión que inicia su carreteo hacia la pista de despegue. En el intento de escapar del avión Woody pierde su sombrero y aumenta la rajadura su brazo; es decir, los dos elementos con los que se inició esta entretenida historia. En otras palabras, deberá enfrentar el riesgo al daño del que ha estado defendiéndose desde el comienzo del film; averiguar si está a la altura de las circunstancias. ¿Podrá Woody convertirse en héroe?, como él mismo dice, tendrán que averiguarlo puesto que la serie se canceló antes del final y nadie sabe si Woody sobrevivió al salto en el cañón o si pudo salvar a sus amigos atrapados en la mina.

Pero Woody no está solo a la hora de enfrentar las dificultades; tiene en su fiel compañero Buzz un valeroso escudero. Por eso Buzz, aparece en el momento oportuno atrapando el sombrero que Woody pierde, con la frase: *"Sin sombrero no hay vaquero"*. Al final todo sale bien y sobreviven al peligroso salto del avión. *"Lo hiciste Woody. Ese fue el mejor final para el Rodeo de Woody"*, sentencia Jessie y Buzz le entrega a Woody su sombrero. El avión que pasa sobre sus cabezas los baja de la manía del triunfo y les recuerda el miedo sufrido, su indefensión y que están solos y que es hora de volver a casa. Un buen final para el sueño narcisista de ser el héroe, pero ya es hora de volver.

Por la noche, Andy regresa a casa lleno de alegría. Feliz de haber superado la dura prueba del campamento y feliz también, de volver a su cuarto y a sus juguetes. De tener, un tiempo más, la oportunidad de volver a ser un niño pequeño y jugar desplegando libremente todas sus fantasías; al amparo del hogar, en el mundo que le es familiar y con la presencia protectora de la madre en casa. Los juguetes nuevos y el cartel de bienvenida le reaseguran que, en su larga ausencia, no ha sido olvidado ni ha perdido su lugar en el afecto familiar. El niño comienza a tener dos mundos distintos y separados; el conocido mundo de su cuarto en el ámbito familiar y el nuevo mundo de la escuela y los compañeros, fuera de casa. Como nos enseña el psicoanálisis, el niño sólo se anima a salir del seno materno y explorar ese mundo nuevo —representante del padre—, si se siente seguro de poder volver a la madre todas las veces que lo necesite.

Superada con éxito la dura prueba del campamento que refuerza las costuras de la confianza en sí mismo, Andy cose el brazo de Woody; aunque no tan perfectamente como lo había hecho el anciano juguetero. La reparación que hacía el anciano, como vimos, buscaba borrar toda huella de lo vivido; la imperfecta reparación de Andy representa lo contrario; que todo lo vivido y superado deja su huella del mismo modo que toda herida que se cura deja, como recuerdo, una cicatriz.

El final feliz incluye varios aspectos: Jessie y Tiro-al-Blanco, han sido bautizados con tinta indeleble y otra vez son parte de una familia; Rex ha superado alguno de sus miedos y dice con respecto al videojuego: "No necesito jugar, eso ya lo viví". El juego es una etapa transitoria que prepara para la vida; una vez superadas las dificultades en el mundo real, ya no es necesario, elaborarlas mediante el juego y la fantasía. Esto señala el camino para lograr la mejor manera de finalizar la etapa infantil. También Wheezy aparece reparado y, superada la desconfianza hacia la madre, desea cantar la canción de la fiel amistad.

Como un símbolo de que el crecimiento progresa sin grandes tropiezos, Woody ve por la ventana cómo Molly —la hermanita de Andy— da sus primeros pasos. Buzz viéndolo pensativo le pregunta si se arrepiente de haber vuelto; Woody dice que no; que será divertido hasta que Andy crezca; y que cuando eso suceda siempre lo tendrá a Buzz haciéndole compañía; *"hasta el infinito y más allá"*. Representa que los lazos afectivos forjados en la infancia, que implican el compartir las duras pruebas a las que nos expone el crecimiento, son los vínculos más perdurables. En ese punto se intercala la letra de la canción: *"Ya lo verás, no terminará, pues yo soy tu amigo fiel"*.

Muchas gracias.