

# La vida emocional del niño

a través  
de la saga de

**TOY**  
STORY

**Gustavo Chiozza**



**Gustavo Chiozza**

***La vida emocional del niño  
a través de la saga de Toy Story***

**Chiozza, Gustavo Luis**

La vida emocional del niño : a través de la saga de Toy Story / Gustavo Luis Chiozza. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Gustavo Luis Chiozza, 2026.

224 p. ; 22 x 15 cm.

ISBN 978-631-01-4452-8

1. Psicoanálisis. 2. Cine. 3. Infancia. I. Título.  
CDD 150.195

Impreso en Semilla Creativa  
Monroe 5674, Ciudad de Buenos Aires, Argentina

Todos los derechos reservados

Hecho el depósito que prevé la Ley 11.273

Se permite compartir, copiar, distribuir, ejecutar y comunicar públicamente, hacer otras derivadas e incluso usos comerciales de esta obra, siempre que se reconozca expresamente la autoría original.

*A Nicolás y Natalia,  
que crecieron con estas historias  
y de quienes tanto aprendí,  
viéndolos crecer.*

# ÍNDICE

**PRÓLOGO** ..... pág. 9

## **TOY STORY**

Capítulo 1 ..... pág. 21

Capítulo 2 ..... pág. 27

Capítulo 3 ..... pág. 31

Capítulo 4 ..... pág. 35

Capítulo 5 ..... pág. 39

Capítulo 6 ..... pág. 45

Capítulo 7 ..... pág. 49

Capítulo 8 ..... pág. 55

Capítulo 9 ..... pág. 61

Capítulo 10 ..... pág. 69

## **TOY STORY 2**

|                   |          |
|-------------------|----------|
| Capítulo 11 ..... | pág. 73  |
| Capítulo 12 ..... | pág. 79  |
| Capítulo 13 ..... | pág. 85  |
| Capítulo 14 ..... | pág. 91  |
| Capítulo 15 ..... | pág. 97  |
| Capítulo 16 ..... | pág. 103 |
| Capítulo 17 ..... | pág. 107 |
| Capítulo 18 ..... | pág. 111 |

## **TOY STORY 3**

|                   |          |
|-------------------|----------|
| Capítulo 19 ..... | pág. 117 |
| Capítulo 20 ..... | pág. 121 |
| Capítulo 21 ..... | pág. 127 |
| Capítulo 22 ..... | pág. 133 |
| Capítulo 23 ..... | pág. 139 |
| Capítulo 24 ..... | pág. 147 |
| Capítulo 25 ..... | pág. 151 |

## **TOY STORY 4**

|                   |          |
|-------------------|----------|
| Capítulo 26 ..... | pág. 157 |
| Capítulo 27 ..... | pág. 161 |
| Capítulo 28 ..... | pág. 165 |
| Capítulo 29 ..... | pág. 169 |
| Capítulo 30 ..... | pág. 175 |
| Capítulo 31 ..... | pág. 179 |
| Capítulo 32 ..... | pág. 183 |
| Capítulo 33 ..... | pág. 187 |
| Capítulo 34 ..... | pág. 191 |
| Capítulo 35 ..... | pág. 197 |
| Capítulo 36 ..... | pág. 201 |

## **APÉNDICE**

|                                |          |
|--------------------------------|----------|
| Algo más sobre los celos ..... | pág. 209 |
|--------------------------------|----------|

|                              |          |
|------------------------------|----------|
| <b>AGRADECIMIENTOS</b> ..... | pág. 219 |
|------------------------------|----------|

## PRÓLOGO

El psicoanálisis asume la premisa de que nuestras motivaciones concientes, sin que lo sepamos, están determinadas por otros motivos —deseos, afectos, fantasías— que ignoramos. Esto ha demostrado ser particularmente útil a la hora de comprender aspectos de nuestra vida anímica que, a nosotros mismos, nos resultan misteriosos e incomprensibles. ¿Por qué, por ejemplo, si queríamos decir Pedro, dijimos Pablo? ¿Por qué, si teníamos el propósito de viajar, olvidamos justamente el pasaporte? ¿Por qué soñamos ese sueño en particular y no cualquier otro? ¿Por qué enfermamos en este preciso momento y no antes o después? ¿Por qué esta enfermedad y no cualquiera de las tantas posibles? A partir de esta premisa, el psicoanálisis busca un *sentido* donde, a priori, parecería no haberlo. Cada vez que lo encuentra, nos ayuda a hacer conciente algo que no conocíamos de nuestra personalidad.

Freud pensaba que, para descubrir este sentido inconciente debíamos prestar particular atención a ciertas “fuentes” que consideraba privilegiadas. Los actos fallidos,



los sueños y los síntomas son, quizás, las más conocidas; pero igual valor tienen aquellas producciones anímicas en las cuales participa el ejercicio libre de la fantasía. Por ejemplo, la asociación libre del pensamiento –que es la materia prima en el tratamiento de adultos–, el juego infantil –la materia prima en el tratamiento de niños– y las creaciones artísticas –entre ellas, el cine–. Para comprender psicoanalíticamente un film como *Toy Story*, entonces, debemos partir de preguntas como ¿por qué Andy juega a que el alguacil *Woody* frustra un robo al banco? O también, ¿por qué el film nos muestra a un niño que juega a ese juego? Como ya dijimos, buscar un sentido donde parece no haberlo.

Para Freud, el psiquismo inconciente tenía determinadas particularidades que lo hacían distinto a la vida anímica conciente. Una de ellas es el carácter *atemporal*. Según esta cualidad, todo lo que alguna vez pensamos, imaginamos, deseamos y sentimos, sigue vivo y vigente, de manera inconciente. Más aun, lo más antiguo suele tener más poder que lo más nuevo. Para Freud, los deseos del adulto eran un sucedáneo o un retoño, nacido de los deseos del niño que ese adulto fue. Así, por ejemplo, sostenía que, dado que el dinero tiene escaso significado en la vida infantil, no puede, por sí solo, traer la felicidad del adulto.

A primera vista parece una sobre simplificación; es cierto. Sin embargo, cuando Dolina sostiene que todo lo que hacemos los varones, en última instancia, persigue el fin de conquistar señoritas, sabemos que hay mucho de cierto en lo que dice. De otro modo, la frase no nos causaría tanta gracia. Yendo incluso más profundo, Freud hubiera dicho que

el científico que busca salvar a la humanidad, en el fondo, está “movido” por el niño que una vez fue, tratando de impresionar a su mamá. Obviamente esto no pretende quitarle mérito al intento, sino mostrar cómo y con cuánta fuerza nuestras motivaciones actuales se entraman con las del pasado infantil. El niño que fuimos en el pasado no solo determinó el adulto que somos en el presente; también continúa vivo en nosotros, determinando mucho de lo que hacemos y deseamos. Mucho más de lo que nos damos cuenta.

Por más que con el paso del tiempo nos hayamos transformado en adolescentes, luego en jóvenes, más tarde en adultos y por fin lleguemos a la vejez, el niño que una vez fuimos sigue vivo e inmutable en lo más profundo de nuestro ser. Y, como todo padre sabe, cuando un niño desea algo con fuerza, siempre se hace oír... Justamente, esta vigencia de la vida infantil –inconciente y atemporal– se representa en esta saga, como veremos, a través de una metáfora muy lograda: Mientras que, con el paso del tiempo, los niños crecen, los juguetes permanecen inmutables.

Ahora bien, si somos consecuentes con esa idea, cualquier film que analicemos psicoanalíticamente, con la suficiente profundidad, nos arrojará una determinada “pintura” de la vida infantil. Prueba de ello son las diez películas que analicé en mi libro *Un psicoanalista en el cine*, tanto como las muchas otras que analicé después. Entonces, cabe que nos preguntemos: ¿Qué podría ofrecer de diferente este libro?

Lo diferente aquí es que las películas que nos proponemos interpretar componen una *saga*. Si bien cada película cuenta una historia distinta e independiente, los pro-

tagonistas de esas historias son siempre los mismos. Por lo tanto, lo que les sucedió en las historias anteriores forma parte de la historia siguiente como un acervo de experiencias vividas y recordadas, que va forjando su personalidad. De modo que, si analizamos la saga en su conjunto, en lugar de “pinturas quietas” de momentos particulares de la vida infantil, lo que podremos observar es el proceso evolutivo del niño “en movimiento”, a través de las distintas etapas del crecimiento.

Como veremos, a través del juguete *Woody*, podremos contemplar la vida emocional inconciente de su dueño, Andy, desde sus 5 o 6 años hasta su llegada a la adolescencia. Si a esto le sumamos las vicisitudes del juguete *Buzz Lightyear*, entonces podremos contemplar la evolución completa de la vida infantil. Desde el nacimiento –con el recuerdo incluido de las experiencias intrauterinas– hasta la adolescencia y, quizás, un poco más también.

De más está decir que, si estos personajes han tenido tanto éxito –como para que se hagan cuatro películas sobre ellos–, si todos disfrutamos y nos conmovemos viendo sus aventuras (una y otra vez), es porque lo que ellos padecen, lo que ellos sienten y desean, nos hace revivir nuestras propias experiencias infantiles. Todos hemos vivido el temor de perder el amor de nuestros padres; ya sea a manos de un “intruso competidor” o por tener que abandonar el hogar materno para asistir, por ejemplo, a la escuela. Todos hemos atravesado *la aventura de crecer*, teniendo que enfrentar nuevos y desconocidos desafíos que, en su momento, nos parecieron insuperables.

Este libro reúne cuatro ensayos que realicé en distintos momentos de mi vida. El análisis del primer film, *Toy Story*, lo realicé en el año 2000, a 5 años de su estreno. En el año 2007, luego de mucho dudarlo, analicé *Toy Story 2* (estrenado en 1999). Mis dudas nacían del temor de que, como tantas veces sucede, el nuevo film se tratara de un intento puramente comercial de extender las ganancias obtenidas con el primero. Sin embargo, me pareció muy bueno y el intento de mantener la misma premisa utilizada para el análisis del film anterior demostró ser eficaz y fecundo. En efecto, mientras que, en el sentido manifiesto, el film era solo “otra historia” de los mismos personajes, interpretado en su sentido inconciente, mostraba una verdadera *continuación* de la historia anterior; es decir, el paso siguiente en la evolución emocional de Andy. Si bien esto podría parecer lo más natural y esperable, si uno piensa que lo que la interpretación psicoanalítica trae a la luz es algo que los realizadores no hicieron “a propósito”, resulta un hecho sorprendente y bastante singular.

Cuando, en el año 2010, se estrenó *Toy Story 3*, habiendo analizado los dos primeros films de la saga con tan sorprendentes resultados, ya no tenía excusas para, al menos, no intentar analizarlo también; cosa que hice en el año 2012. Años más tarde, cuando se anunció el estreno de *Toy Story 4* para el 2019, reservé una fecha, de ese mismo año, en el ciclo *Cine y psicoanálisis* de la Fundación Luis Chiozza. Fue la primera y única vez que me comprometí a hacer el análisis de un film que aún no había tenido la oportunidad de ver.

En algún momento —seguramente, mucho antes que apareciera *Toy Story 4*—, surgió la idea de publicar este libro. Un fuerte deseo que, de tanto postergarlo a favor de otros intereses, al final se transformó en una deuda para conmigo mismo. Ahora, con mucha satisfacción, puedo dar esa deuda por saldada.

Por distintos motivos, no me pareció necesario realizar un nuevo análisis de toda la saga en conjunto y me decanté por reunir los cuatro análisis que había realizado por separado. En primera instancia, porque me era más fácil, pero también porque me parece que hacerlo así es una manera de dar valor a lo hecho en su momento. Al fin y al cabo, los casi veinte años que separan el primer análisis del último son también un reflejo de mi propia maduración emocional; como psicoanalista, pero también como persona. A lo largo de esos años, mi manera de comprender el psicoanálisis y, con ella, al ser humano, ha cambiado; yo diría que ha madurado...

Mi manera de comprender la vida infantil —en particular, la sexualidad—, mi manera de comprender la función que los padres tienen en el crecimiento del niño y, de allí, mi manera de concebir la neurosis, ha evolucionado hacia nuevas teorías que desarrollé en diversos ensayos sobre esos temas. Estoy convencido de que haber analizado los cuatro films de esta saga ha sido un factor importante en esa maduración de la que hablaba.

Puedo identificar con claridad cómo algunas ideas surgidas en estos análisis han nutrido otros ensayos que realicé o en los que participé. Por ejemplo, la investiga-

ción que hicimos, en 2001, con un grupo del Departamento de Investigación de la Fundación Luis Chiozza, sobre el significado inconciente específico del síndrome gripal; significado que consideramos centrado en las particulares vivencias que atraviesa el neonato en sus primeros días de vida. O, también, un ensayo del año 2006 sobre los celos, tan estrechamente ligado al análisis de *Toy Story* que decidí incluirlo como Apéndice, al final de este libro. Se trata de un afecto que, a pesar de ser cardinal para comprender el conjunto de fantasías que conforman el complejo de Edipo, en mi opinión, ha sido insuficientemente investigado por el psicoanálisis. Mucho menos que, por ejemplo, la envidia.

Por lo dicho, el autor de las últimas partes de este libro me parece un psicoanalista más maduro que el de las primeras. Como se verá, las dos últimas películas presentan, a la hora de interpretarlas, dificultades mucho mayores que las primeras dos. La premisa asumida –a saber: que la historia que viven los juguetes representa simbólicamente lo que siente el niño que juega con ellos–, relativamente sencilla de aplicar a las dos primeras películas, no es tan fácil de sostener en las últimas dos. En la tercera, porque Andy es un adolescente que ya no juega con sus juguetes, y en la cuarta, porque Andy ya ni si quiera aparece como personaje; la dueña de los juguetes, ahora, es Bonnie, una niña menor que el Andy del primer film. De modo que tengo ciertas dudas de si el psicoanalista que yo era al momento de analizar las primeras dos películas hubiera sido capaz de analizar las últimas dos.

Para esta publicación he tratado de mejorar la redacción de los textos originales, sin alterar su esencia. Particu-

larmente del primero, que, a mi parecer, estaba demasiado condensado. Como ya expresé al publicar *Un psicoanalista en el cine*, poner por escrito el análisis de un film presenta el particular desafío de tener que relatar lo que sucede en la trama, al mismo tiempo que se lo va interpretando. Si, además, uno desea ponerse en el lugar del lector que ha olvidado los detalles del film (o que no lo ha visto), sin ser reiterativo para con quien sí lo recuerda, la dificultad se hace aún mayor. Al incluir, en mi libro *Empezar a comer*, el análisis del film *La vida de Pi*, descubrí que dividirlo en capítulos breves facilita mucho la lectura; de modo que lo mismo hice aquí con cada uno de los análisis de esta saga.

En síntesis, este libro intenta ofrecer al lector una oportunidad que raras veces se presenta: Poder tener una visión panorámica y, al mismo tiempo, vivencial de cómo el psicoanálisis comprende la vida anímica de los niños, sin tener que dedicar, para ello, muchos años al estudio de la teoría ni otros tantos a la observación de niños para comprender afectivamente lo que dicen los textos. No pretendo —por si hiciera falta aclararlo— afirmar que la lectura de este libro es capaz de sustituir lo otro; por cierto que no. Pero no se me ocurre ningún otro camino que pueda ofrecer tanto con tan poco.

Me apuro en aclarar que la mayor parte de ese mérito pertenece a la creatividad artística de los realizadores de estas maravillosas películas; sin ellas, yo no podría haber llevado a cabo el trabajo interpretativo que aquí ofrezco. Pero, para ser justos, también creo que sin la particular mirada que brinda el psicoanálisis, al espectador le resulta-

ría muy difícil poder captar la profunda riqueza que estas películas contienen. Podemos, claro está, comprender, por ejemplo, el dilema de *Woody* cuando tiene que elegir entre volver al cuarto de Andy o viajar a Japón, como parte de una valiosa colección de juguetes; pero sólo cuando comprendemos que este dilema representa simbólicamente el dilema que todo niño (incluido el que alguna vez fuimos) tiene que enfrentar al comenzar la escolaridad, la trama adquiere una dimensión nueva y distinta.

Si el lector no vio esta saga o alguna de sus películas, mi sugerencia es que lo haga; sin falta. A riesgo de equivocarme, puedo decir que no creo que sea *estrictamente necesario* para comprender el contenido del libro. Por lo menos, he intentado escribirlo de manera que no lo sea. Mi sugerencia se basa en que creo, de corazón, que estas películas son demasiado buenas como para perderselas. Creo, sinceramente, que aquel que piensa que, por ser películas para niños, no van a interesarle, se equivoca.

Tampoco es necesario que el lector tenga conocimiento alguno de psicoanálisis. Los escritos originales, como creo que ya dije, fueron presentados en el ciclo de *Cine y Psicoanálisis* de la Fundación Luis Chiozza; un ciclo abierto al público general. Cada vez que he tenido que utilizar conceptos teóricos he procurado explicarlos de la manera más llana que me ha sido posible. Debo advertir que no es el caso del ensayo que figura en el Apéndice, el cual, originalmente, fue escrito para presentarlo ante colegas.

Desde que Freud analizara la novela *Gradiva*, de Jensen, o la escultura *Moisés*, de Miguel Ángel, la interpretación



psicoanalítica de obras artísticas se ha convertido en una fuerte tradición entre sus seguidores. Por las ilimitadas posibilidades que ofrece de unir lo narrativo con lo visual, el «séptimo arte» es, sin duda, el medio más eficaz para representar los procesos oníricos. Por lo tanto, la interpretación de obras cinematográficas se ha vuelto una práctica muy frecuente entre psicoanalistas. Sin embargo, si el lector no se encuentra familiarizado con este tipo de ejercicios, quizás puedan serle de utilidad algunas de las consideraciones que vertí en el Prefacio de mi libro *Un psicoanalista en el cine* y que, por su extensión, no puedo repetir aquí.

Para finalizar, quiero decir que haber podido ver estas películas (tantas veces) y trabajar sobre ellas tratando de dar con las interpretaciones adecuadas, ha sido una experiencia sumamente enriquecedora, pero también muy divertida y placentera. Mi mayor deseo, al publicar este libro, es que el lector pueda experimentar algo de todo el enriquecimiento, la diversión y el placer que sentí al escribirlo.

Marzo 2026.

# TOY STORY



## CAPÍTULO 1

Para interpretar psicoanalíticamente un film podemos seguir distintos caminos. Un camino sería suponer que la historia que el film narra pudo suceder en la realidad y tomar a los personajes por personas reales. A partir de allí podemos utilizar el psicoanálisis para descubrir las motivaciones inconcientes que llevan a esas personas (en función de su particular carácter) a hacer lo que hacen y sentir lo que sienten. El resultado de este camino es que, gracias al psicoanálisis, podemos comprender mejor a una determinada persona; por ejemplo, al protagonista. Entonces, por ejemplo, nos parece que si antes de tomar tal o cual decisión en el film, el protagonista hubiera podido hacer conciente lo que nosotros –gracias al psicoanálisis– ahora sabemos de él, quizás el desenlace hubiera sido mejor; menos trágico, más saludable. Más allá de cuánto podamos sentirnos identificados con el protagonista, la sensación que este tipo de análisis nos deja es que, si el protagonista hubiera sido otra persona... otra hubiera sido la historia. Las películas que advierten estar basadas en hechos reales o en personajes célebres nos inducen a seguir este camino.

De hecho, como algunas de las teorías psicoanalíticas hoy son de dominio público, muchos films, basados en sucesos reales o puramente de ficción, ya incluyen su propia interpretación de las motivaciones inconcientes de uno o varios de sus personajes. Pensemos, por ejemplo, en esas películas policiales donde un *flashback* nos muestra las vivencias traumáticas a las que se vio sometido, en su infancia, el asesino serial que el detective intenta atrapar.

Otro camino, más interesante y fecundo, es tomar el film entero como si fuera el producto de una fantasía; por ejemplo, como si fuera un sueño. Los sueños siempre se apoyan en fantasías inconcientes compartidas por todos, por lo tanto, no es tan importante determinar de quién es el sueño. Podemos pensar que se trata de un sueño soñado por el protagonista, o también por el autor del film (ya sea el director, el guionista o, incluso —si fuera el caso—, el escritor de la novela en la que el film se basa).

Estos dos caminos son muy distintos, ya que concebimos a la realidad y a la fantasía de maneras diferentes. Por ejemplo, las cosas que ocurren en la realidad —según pensamos— bien podrían deberse a la casualidad, pero las cosas que ocurren en un sueño, no. Pensamos que todo lo que ocurre en la fantasía, ocurre por algo; es decir, asumimos que tiene un sentido que, quizás luego, habremos de descubrir.

Pongamos un ejemplo para entenderlo mejor. Si en la realidad recibimos un disparo, siempre podemos pensar que fue mala suerte; pero si, en cambio, *soñamos* que recibimos un disparo, siempre nos queda la intriga de saber *por*

*qué* habremos soñado, justamente, eso y no otra cosa. Es decir que intuimos –seamos o no psicoanalistas– que eso que soñamos *debe* tener algún significado; un sentido, un motivo, un porqué... El psicoanálisis hace de esta intuición su premisa fundamental y, con el valor de una hipótesis, considera que todo aquello que se nos presenta como un sinsentido –en nuestro ejemplo, por qué recibimos un disparo– siempre está determinado por motivaciones anímicas inconcientes. Dicho en palabras más simples, que siempre tiene un significado inconciente.

Para el psicoanálisis, entonces, todo sueño, tenga o no un sentido claro en la forma en que lo soñamos, posee siempre un sentido inconciente; es decir, un sentido oculto o reprimido. De modo que, si tomamos al film como un sueño, para descubrir este segundo sentido, habremos de interpretar cada uno de sus contenidos como si fuera un símbolo que alude a otra cosa. El disparo recibido del ejemplo anterior podrá representar un castigo por sentirse culpable o, tal vez, expresar un sentimiento de impotencia o castración. Dado que este segundo sentido, como ya dijimos, se origina en deseos o fantasías inconcientes que, en mayor o menor medida, todos compartimos, el resultado de este camino es mucho más interesante que el anterior, ya que nos permite comprendernos mejor a nosotros mismos.

Dicho esto, parece tentador optar por el segundo camino; sin embargo, una complicación nos sale al paso. En el film que nos proponemos interpretar existen dos distintos niveles o planos de la realidad (o, mejor, de la ficción). En cada uno de estos planos se narra una historia distinta. A

uno de ellos podríamos llamarlo “el nivel de los niños” y al otro, “el nivel de los juguetes”. En la historia que viven los niños, Andy es el protagonista, y su madre, su hermanita Molly, Sid, el repartidor de pizza, etc., son los otros personajes de esa historia. Esta historia, por ejemplo, nos cuenta que Andy se tiene que mudar o que se ha adelantado el festejo de su cumpleaños. En este nivel, los juguetes no son personajes, sino lo que, en arte dramático, se denomina “atrezo”; es decir, objetos de utilería que los personajes necesitan para llevar a cabo las acciones que exige la trama.

El nivel de los niños, menos desarrollado en el film, sirve como marco o contexto para lo que sucede en el nivel de los juguetes. Es aquí donde se desarrolla la verdadera historia que el film se propone contar. En esta historia el protagonista es Woody y los otros personajes están encarnados por el resto de los juguetes, Buzz, el Señor Carra-de-papa, Ham, etc. En este nivel, el atrezo lo componen, por ejemplo, los juegos de mesa que, no siendo propiamente juguetes —como luego explicaremos—, carecen de vida anímica. También habremos de explicar —en su momento— por qué el perro Scott, no siendo niño ni juguete, puede ser, a la vez, personaje de ambas historias.

Ahora bien, nos habíamos propuesto interpretar la película como si fuera un sueño, es decir, no tomar a los personajes del film como personas reales sino como personajes de un sueño. Podemos hacer esto con los juguetes, pero ¿qué haremos con los niños, como Andy o su hermanita Molly? Tal vez lo más adecuado sea hacer una mezcla de los dos caminos antes mencionados.

Sin perder de vista que Andy es un personaje de ficción creado por el director a los fines de expresar simbólicamente determinadas fantasías que habremos de descubrir, asumiremos que, como si fuera un niño real, crea (sueña o fantasea) la aventura que viven sus juguetes durante el film como un modo de expresar sus propias vivencias inconcientes. Entonces, para nuestro análisis, la historia que se narra en el nivel de los juguetes será un símbolo de lo que sucede en la historia que se narra en el nivel de los niños. Lo que siente, desea y padece Woody, el protagonista de una historia, representará simbólicamente lo que, inconcientemente, siente, desea y padece Andy, el protagonista de la otra. Hecha esta aclaración, ahora podemos comenzar con el análisis del film.





## CAPÍTULO 2

El título del film, *Toy Story*, es lo primero que nos llama la atención. Si bien entendemos lo que quiere decir, nos resulta difícil dar con una traducción precisa. En el idioma inglés, expresiones como *toy story* o *love story* poseen un sentido un tanto ambiguo, en el cual la función de la primera palabra de la expresión no es adjetivar («historia de juguete») ni tampoco indicar un sentido posesivo («historia del juguete»). Esa primera palabra, utilizada en singular, define el orden, el mundo o el contexto en el que transcurre esa historia. *Toy Story*, entonces, significa una historia que sucede en el mundo de los juguetes.

Como pensamos que los juguetes no son sujetos sino, por el contrario, objetos, y pensamos que los objetos no pueden percibir ni experimentar lo que les sucede, tenemos derecho a suponer que esto debe ser un símbolo que está representando otra cosa. Dado que los juguetes son los instrumentos con los que juegan los niños, parece tentador suponer que, al modo de una hipálage, se está atribuyendo al objeto algo que le pertenece al sujeto; como cuando retóricamente decimos “las valerosas espadas” o “las estu-

diosas lámparas”. Así, entonces, la historia que les sucede a los juguetes será, para nosotros, un símbolo de lo que les sucede a los niños que juegan con esos juguetes.

Apoya esta interpretación el hecho de que la película, centrada en la aventura que viven los juguetes, comience con Andy jugando con sus juguetes. La historia que se desarrolla en ese juego, en principio, no parece tener mucho que ver con la historia que les sucederá a los juguetes durante el film. Si prestamos atención, incluso podemos decir que las primeras escenas buscan enfatizar el hecho de que los juguetes son objetos inertes. Por ejemplo, las primeras escenas nos muestran con mucho detalle el rostro de Woody mientras Andy lo aporrea; tenemos la sensación de que, en cualquier momento, veremos allí alguna reacción, alguna emoción. Sin embargo, su rostro se mantiene siempre igual... como el de un juguete.

El juego de Andy consiste en un robo al banco, donde el propio Andy, como todo niño que juega, hace las voces de los distintos personajes. Cara-de-papa, revólver en mano, atemoriza a la población de juguetes. «*Vacía la caja fuerte*», ordena, refiriéndose al vientre de Ham, el chanchito-alcancía. «*Mucho dinero*», dice extasiado y besa las monedas. Betty se atreve a increparlo, «*¡Basta malvada Papa!*»; «*Silencio Betty, o tus ovejas serán arrolladas*» responde Cara-de-papa. Betty, desesperada, dice «*Oh, no, mis ovejas. Que alguien me ayude*». Entonces aparece Woody, el alguacil, y Cara-de-papa termina preso en la cuna de Molly, la pequeña hermana de Andy. Finalizado el juego, Andy toma a Woody y le dice «*Fuiste el héroe de nuevo*» y

tirando de la cuerda que acciona la voz del juguete le hace responder «*Eres mi alguacil preferido*».

Recién entonces aparece el título del film, seguido de la presentación de los créditos. Es decir, que lo que acabamos de ver todavía no es la historia de juguetes; recién ahora, *Toy Story* está por comenzar. Mientras la canción nos habla de la eterna fidelidad de la amistad entre seres pequeños, Andy aporrea a Woody en una inconfundible manifestación de intenso amor ambivalente. A través del diálogo de Andy con su madre, nos enteramos de que pronto se mudarán y que, por ese motivo, ese mismo día festejan el cumpleaños de Andy anticipadamente. Andy regresa a su habitación a buscar a su hermanita; deja a Woody y se retira con ella.

En este punto, lejos de la mirada de los seres humanos del film, como si fuéramos testigos de un secreto, vemos que los juguetes *cobran vida*. Recién ahora, aparece en el rostro de Woody la reacción que estábamos esperando. Luego de transcurridos más de 30 años desde el estreno del primer film de la saga, todos nos hemos habituado a ver a estos juguetes dotados de vida propia; por lo tanto, resulta difícil recuperar el impacto emocional que produce esta escena al contemplarla por primera vez. Ahora sí, la historia que el film nos quiere contar parece comenzar.

Para los juguetes —como ellos mismos lo explican— el cumpleaños, con la llegada de numerosos regalos, implica la amenaza de ser sustituidos por juguetes nuevos y acabar en la basura. Woody, desde su lugar de juguete preferido y líder de la comunidad, se muestra preocupado por

sus compañeros. No sabe cómo dar la mala noticia de que el cumpleaños se ha adelantado e intenta dar algunos rodeos.

Sin embargo, estos rodeos no consiguen apartarse del tema del miedo al abandono. Primero habla de la necesidad de buscar un compañero de mudanza para no quedar olvidado; como veremos, el tema del compañero ganará significatividad más adelante. El otro tema también contiene el germen del miedo al abandono: el desgaste del plástico. Finalmente, la noticia del cumpleaños, sumada a la llegada de los niños invitados, desencadena el pánico de los juguetes. Poco después... la peor pesadilla de Woody se convierte en realidad.

## CAPÍTULO 3

El psicoanálisis nos ha enseñado que el juego es uno de los medios privilegiados con que los niños intentan elaborar las vivencias que les resultan traumáticas. El juego, como los sueños, representa simbólicamente la realidad que el niño vive. Por lo tanto, si queremos comprender el juego de Andy, veamos primero cuáles son las vivencias en las que está inmerso.

Andy es un simpático niño de unos 5 o 6 años que, dulce y cariñoso, comparte su habitación con su hermanita Molly, de unos 8 o 9 meses. Probablemente esta sea la circunstancia que motiva la próxima mudanza; la cual, a su vez, obliga a adelantar una semana el cumpleaños de Andy.

Podemos suponer entonces que, así como Andy se ve obligado a compartir su cuarto, debe compartir también el lugar que posee en el afecto y consideración de su madre. Los sentimientos hostiles que, naturalmente, esta situación supone, no aparecen manifestados en su conducta, pero sí en su juego. El dinero que roba Cara-de-papa simboliza lo valioso, es decir, el afecto. El vientre del chanchito Ham simboliza el vientre materno, donde la madre, según las

fantasías infantiles, guarda a los muchos hermanitos potenciales. También se profieren amenazas para las ovejas de Betty, otro símbolo de quitarle a la madre sus hijos. No obstante, el bien triunfa; el alguacil pondrá al agresor tras las rejas: *«Te irás a la cárcel, amigo. ¡Despídete de la salsa picante!»*.

Así podemos concluir que Andy, dominado por los celos y el rencor en que lo coloca la llegada de Molly, lucha para mantener a raya sus deseos de hacer desaparecer a su hermanita y a los muchos posibles hermanitos que su madre, en su fantasía inconciente, aloja en su vientre. El juego lo ayuda a expresar sus sentimientos y a descargar sus deseos agresivos, proyectándolos en el juguete Cara-de-papa. Una vez satisfecha (en parte) la hostilidad a través del juego (el robo), los deseos hostiles son nuevamente encerrados (reprimidos) por el alguacil Woody, en quien Andy proyecta sus deseos de ser bueno y querido.

Si la historia que viven los juguetes simboliza la historia que vive el niño que juega con esos juguetes, ya podemos anticipar que Woody —el juguete con el cual Andy se identifica— tendrá que atravesar la misma situación de celos que Andy intenta elaborar. Volvamos al film y veamos qué encontramos al observarlo de esta manera.

Lo primero que tenemos que comprender es por qué los juguetes no revelan su condición de seres animados en presencia de los seres humanos. Es cierto que esta regla se quebrará hacia el final de la película y, en su momento, habremos de hallar una explicación para esa excepción. Por ahora podemos pensar que la vida anímica de los jue-

tes simboliza el mundo interno del niño, sus pensamientos, deseos y fantasías inconcientes; es decir, todo aquello que está más allá de su conciencia y, por lo tanto, imposible de verbalizar.

Es notable que los juguetes no ocultan su condición de seres animados frente a Scott, el perro de Sid. Los animales, según el psicoanálisis, representan para los niños su propia vida instintiva; por una parte, porque los animales están menos sujetos a las normas culturales y, por la otra, porque no pueden expresarse en palabras. Por lo tanto, podemos pensar que juguetes y animales están en un mismo nivel: el nivel de la vida anímica inconciente del niño; aquello más reprimido que no puede expresarse en palabras. También es cierto que, hacia el final del film, hay una escena en la que la pequeña Molly es testigo de la vida anímica de los juguetes. Podemos pensar que, como ella aún no es capaz de hablar y revelar lo que ve, también tiene acceso a eso inconciente que los niños mayores y los adultos mantienen reprimido.

Contrariamente, los juegos de mesa (por ejemplo, el juego de damas con el que juegan Woody y Slinky) no están dotados, en el film, de vida anímica. Estos juegos – que, de hecho, no son juguetes– por estar sujetos a reglas, se prestan menos para proyectar libremente las fantasías del niño. Pero también son juegos que despiertan el interés del niño en una etapa posterior (la etapa que el psicoanálisis describe como período de latencia), caracterizada por un gran rebajamiento de la vida pulsional del niño; es decir, una represión mayor.



Volviendo al film, una vez que Andy se retira con Molly, los juguetes salen de donde se hallaban guardados y rápidamente el cuarto de Andy se llena de una intensa actividad. Esa intensa actividad, los chistes y la referencia a Picasso que hace el Señor Cara-de-papa parecen confirmar nuestra hipótesis, ya que reflejan de manera eficaz la riqueza de la vida anímica inconciente.

El cumpleaños, la amenaza central con la que comienza esta historia, es un símbolo del nacimiento; en principio, el nacimiento del propio Andy, el cumpleaños; pero también, por qué no, del reciente nacimiento de su hermanita Molly. El hecho de que el cumpleaños se adelante podría simbolizar la vivencia de no sentirse suficientemente preparado para afrontar la llegada del nuevo nacimiento. Como todo niño que teme perder el amor de los padres y se ve obligado a disimular sus sentimientos frente a la llegada del hermanito, Woody le ordena a Slinky *«ponte contento»*. Un poco más adelante, Rex se pregunta: *«¿Qué tal si Andy recibe otro dinosaurio? No creo que pueda tolerar ese tipo de rechazo»*; Woody le asegura que *«no van a sustituir a nadie»*.

## CAPÍTULO 4

Antes de proseguir con el tema de la llegada del “intruso”, destaquemos dos elementos significativos. Betty propone a Woody deshacerse de sus ovejas para encontrarse solos en intimidad. Woody no sabe qué hacer; se lo nota avergonzado, incómodo, superado por la propuesta. Es la misma vicisitud del niño que, por un lado, desea a su madre sólo para él, pero, por el otro, se siente demasiado pequeño como para sustituir al padre. Podemos pensar que se trata de la contracara de la vivencia de celos; si los celos son el deseo de ser único, preferido y exclusivo, esta otra vivencia alude a la necesidad de un compañero para compartir.

El otro elemento significativo es que el Señor Cara-de-papa, quien, por sus comentarios ácidos e irónicos, parecería ser el más maduro del grupo, no se siente amenazado por la llegada de juguetes nuevos. Al contrario, entusiasmado, exclama «¡Una Señora Cara-de-papa! Soñar no cuesta nada». Tal vez es uno de los juguetes más antiguos, recordemos que cuando Molly lo babea, él protesta alegando que su caja dice «tres años o más»; de ser así, habría tenido numerosas oportunidades de elaborar la pérdida del

lugar del preferido. Más maduro que los otros juguetes, está mejor dispuesto hacia el sexo opuesto que Woody.

Ambos elementos parecen apuntar a deshacer el malentendido de los celos; como si el autor alentara a los niños como Andy diciéndoles: *«¿Para qué quieres tener a tu madre sólo para ti? No sabrías qué hacer con ella. Además, ya encontrarás en tu hermanita una agradable compañera»*.

Si el tema, como parece hacerse evidente, son los celos, cabe que nos preguntemos por qué no hay ninguna referencia al padre de Andy. ¿Es, acaso, una manera de simplificar la trama, generando la sensación de que el único centro de interés del niño es la unión de la madre con el bebé competidor? ¿O es un modo de representar la fantasía de que, eliminado el bebé, la madre quedará exclusivamente para el niño? Otra posibilidad interesante es pensar que para el niño la llegada del hermanito (que evidencia la unión entre el padre y la madre) es el castigo por su deseo de sustituir al padre; la ausencia del padre en el film, entonces, podría expresar esta fantasía de deseo del niño.

Me inclino por la siguiente hipótesis: En los celos hacia el padre la expresión de la agresión está interferida por dos motivos; por el hecho de que el padre es más fuerte que el niño, y por la necesidad que tiene el niño de identificarse con el padre. El odio hacia el padre se mezcla con el amor a sí mismo (autoconservación) y con el amor al padre (deseo de identificarse con él para tener, como él, a la madre). En los celos hacia el hermanito, en cambio, la agresión, al no estar interferida por ninguno de estos factores,

se desarrolla más fácilmente. Por lo tanto, se vuelve más peligrosa y difícil de controlar. Lo único que podría inhibir la agresión hacia el hermanito es el deseo de ser amado por los padres; pero ese mismo deseo es, justamente, el que se ve amenazado por la llegada del rival. Por lo tanto, el deseo de ser amado por los padres es, más bien, la fuente de la agresión hacia el rival.

Por lo dicho, si queremos representar el drama de los celos en su estado puro y en su máxima dimensión, la situación de la llegada del hermanito parece más apta que la situación edípica en la que los sentimientos hacia el padre son ambivalentes (mezcla de odio y amor). En otras palabras, los celos y la rivalidad son vivencias que surgen primariamente en la relación fraterna (entre pares); cuando estos sentimientos se dirigen al padre implican la negación, por parte del niño, de las diferencias entre su padre y él. Desde la rivalidad, el padre es para el niño un par; como un hermano.

Otra manera de verlo, que no contradice la anterior, sino que la enriquece, es que la ausencia del padre hace más necesario para el niño la presencia de un compañero, ya que la madre, como le pasa a Woody con Betty, es demasiado para él solo. Así, al aumentar la necesidad de la amistad entre hermanos, el autor aspira a conseguir un mayor equilibrio entre el amor y el odio.



## CAPÍTULO 5

Volvamos a la línea principal del film; el momento que simboliza la llegada del hermanito. Con el magistral recurso de los soldaditos en alerta roja que, tapados por los niños, intentan adivinar qué sucede, el autor nos permite identificarnos con la curiosidad, la angustia y el desconcierto del niño al que aún no le han explicado en qué consiste el ajeteo que supone la llegada del bebé. Los soldaditos, que representan la curiosidad del niño por el origen de los bebés, deben meterse a escondidas en el mundo de los adultos. La pérdida de la omnipotencia infantil que supone estas averiguaciones queda simbolizada por el soldadito herido por la madre y amenazado por la pelota, símbolo a su vez del embarazo. Así se simboliza también la vivencia del niño de haber sido dañado por la madre con la llegada del hermanito: ella le mintió y lo traicionó.

La llegada del intruso en el film ocurre en medio del caos y la confusión: los niños entran en tropel al cuarto de Andy; los juguetes apenas si tienen tiempo de retomar sus lugares. Woody es arrojado de su lugar de privilegio en la cama y, en su exacto lugar, Andy coloca al juguete nuevo.

De un solo golpe, borrado del centro de la escena, Woody se encuentra frente a los hechos consumados. Trata de convencer a los demás —y a sí mismo— que Andy lo arrojó de la cama por error. Cara-de-papa, irónicamente, sentencia: *«Ese error ya ocupó tu lugar»*. Woody, con exagerada cortesía, propone darle la bienvenida a ese «alguien», mientras —revelando su ambivalencia— agita su puño.

Como un niño que, en puntas de pie, angustiado y curioso, por primera vez se asoma a la cuna del bebé, Woody, asomando la cabeza por sobre la cama de Andy, ve la figura de Buzz como si fuera un dios. Enorme, perfecto, poderoso. Sin embargo, más allá de esta primera impresión (y como corresponde a la diferencia de tamaño entre el niño y su hermanito recién nacido) Woody es mucho más alto que Buzz.

En este punto, identificados con el sufrimiento de Woody, bien podríamos dar rienda suelta a nuestra sed de venganza y hacer del sustituto un ser malo y despreciable que sólo en virtud de dudosos engaños y diabólicas maquinaciones consigue robar injustamente el amor de Andy. Un rival a quien, hacia el final de la película, Woody, con toda justicia, consiguiera aniquilar recuperando así el lugar que siempre le perteneció y nunca debió perder.

Por fortuna el autor no se propone semejante trivialidad. Su meta, mucho más elevada, parece dirigirse a la superación de la rivalidad por medio de la amistad. Así como una familia se enriquece con la llegada de un nuevo integrante, también el film se enriquece con la aparición de un segundo protagonista. El conflicto dramático no se establece entre el bueno y el malo, sino en-

tre dos buenos, evitando así la toma de partido por parte del espectador.

Un aspecto muy logrado del film es que el tema que habíamos propuesto como contenido latente, la llegada del hermanito, será explorado tanto desde el punto de vista del niño desplazado, como desde el punto de vista del pequeño recién llegado. Buzz será quien represente el punto de vista de este último.

Las primeras imágenes de Buzz están sonorizadas con el sonido de la respiración; esta función (que también implica un sonido nuevo) es la más reciente adquisición para el neonato. Buzz, como un recién nacido, explora el nuevo mundo. Otros símbolos nos orientan en la misma dirección: la imposibilidad de comunicarse con el Comando Estelar simboliza la reciente separación de la madre; la nave destruida, la placenta perdida, ya inservible; el despertar del «hipersueño», que en lo manifiesto se refiere al período en que Buzz pasó en su caja, en lo latente se refiere al período fetal; las conjeturas acerca de si el aire es respirable, otra alusión a la respiración del neonato; la inestabilidad del terreno alude a la insuficiencia neuromuscular del recién nacido en el nuevo medio.

Párrafos atrás mencionamos el encuentro entre el niño y el recién llegado hermanito en la escena en que Woody se asoma, trepando a la cama de Andy. Ahora se describe el mismo encuentro desde el punto de vista del bebé. En un ángulo del campo visual de Buzz, deformado por la curvatura del casco, sorpresivamente aparece Woody. También la visión es para el neonato un instrumento nuevo



y pasará un tiempo hasta que logre enfocar correctamente los objetos del entorno. Es un hecho muy común que el niño, asustado en su primer encuentro con el nuevo hermanito, intente asustarlo como proyección de su miedo y expresión de su hostilidad. «¿Te asusté? Fue sin querer, lo siento», dice Woody, también asustado.

Sin embargo, pronto surge un punto en común. Buzz, guardián de la galaxia, toma al alguacil Woody por el comisario local. Pensamos que esto simboliza que ambos son niños indefensos que luchan para mantener “encarcelados” sus instintos agresivos; la más importante tarea que la adquisición de la cultura impone a cada niño.

Si pensamos en Buzz como un símbolo del recién nacido, hay algunos elementos del film que resultan muy logrados. El primero es su actitud; él de veras cree que es un guardián espacial y se muestra superior e indiferente con respecto a los demás juguetes. Pensamos que esto alude a lo que el psicoanálisis describe como la omnipotencia narcisista del bebé, sustentada por mecanismos de negación y pensamientos mágicos.

La evolución natural posee distintas estrategias para que el individuo logre la adaptación al medio. Una de ellas, la neotenia (utilizada por la especie humana), consiste en el nacimiento de un individuo aún inmaduro para que pueda realizar la adaptación al medio durante el crecimiento. Esto implica un mayor desvalimiento que exige, para sobrevivir, la dependencia con el progenitor. La omnipotencia narcisista del neonato es un intento de negar ese tremendo estado de desvalimiento, afirmando lo contrario.

Buzz pregunta a Woody por el combustible fósil; como todo bebé que respira, su siguiente interés es la comida. El otro símbolo, en el que vale la pena detenernos, gira en torno a si Buzz es capaz de volar —como él mismo asegura— o si simplemente se trata de «caer con estilo» —como afirma Woody—. Sospecho que la tan común fantasía infantil de los superhéroes que vuelan debe aludir al período de la vida en que el niño es alzado en brazos (período que coincide con la omnipotencia narcisista). Esas famosas tomas cenitales en que, por ejemplo, vemos a Superman despegarse del suelo y ascender, dejando atrás los objetos terrestres cada vez más pequeños, deben nacer de percepciones reales. Seguramente nacen de las percepciones que tiene el bebé cuando, de pronto, es alzado del piso por sus padres y ve cómo disminuyen de tamaño y se alejan los juguetes con los que hasta recién jugaba. Agreguemos además que el ser alzado por los padres simboliza el afecto y la consideración; beneficio del que goza el recién llegado bebé, para desdicha de su hermano mayor. En efecto, Woody se fastidia con el hecho de que Buzz crea que puede volar. *«No es un guardián espacial, no lucha contra el mal, ni vuela»*, dice al resto de los juguetes.

La población de juguetes fascinados por Buzz representa a los adultos que elogian al recién llegado bebé, sin prestar atención a quien, hasta entonces, había sido “el niño mimado de la casa”. Incluso Betty, la “novia” de Woody, fascinada con las destrezas de Buzz, dice: *«Ya encontré mi compañero de mudanza»*. Woody trata de consolarse; *«En un par de días todo estará como antes. Les demostraré que*

*sigo siendo el consentido».* La canción nos describe la tragedia que, para Woody, significa la llegada de Buzz:

*«Yo vivía muy bien y con lujos, todo poseía; no tenía qué desear pues todo fue de mi elección. Pero sin avisar, como bomba, aterriza un intruso. Mi vida tranquila, de pronto comienza a cambiar. Cambios, cambios extraños que hay en mí. Y no hay duda alguna. Me quedé sin una amistad; mis amigos ya no están. El remedio que me queda es aguantar. Fui temido, y respetado, pero se acabó. Y perdí el amor de quien he amado yo».*

## CAPÍTULO 6

Las escenas que siguen muestran cómo el cuarto de Andy, hasta entonces, adornado con motivos y dibujos de vaqueros, va adquiriendo una decoración con motivos espaciales, acorde con el *merchandising* de Buzz. Estos cambios parecen aludir a las vivencias del niño quien, de pronto, se encuentra con que su casa comienza a transformarse por la llegada del nuevo integrante de la familia. La habitación que el niño tenía sólo para él, ahora pasa a ser la habitación de *los niños*; el tan ansiado lugar en la cama de los padres, como le sucede a Woody en el film, queda definitivamente ocupado: Andy ahora duerme con Buzz, mientras Woody queda relegado al arcón que debe compartir con los demás juguetes.

Todos estos cambios llevan la tensión al límite. Para colmo de males, Andy ha escrito su nombre en el pie de Buzz con tinta indeleble; es decir, lo ha declarado de su exclusiva propiedad. Este acto parece un muy logrado símbolo de que los padres han depositado sus ideales en el hijo. Para peor, la escritura en la bota de Buzz es perfecta, no como la que vemos en la bota de Woody, hecha por un Andy que aún escribía con dificultad. Tal como sucede en la

vida real, el primogénito tiene padres primerizos; el segundo hijo, en cambio, goza de padres experimentados.

Para el pobre Woody, todo esto constituye una afrenta insoportable. Decidido a poner un límite, va a encarar a su rival. Buzz, asistido por una multitud de juguetes, recostado sobre la patineta, está tratando de reparar la nave; otro juguete le alcanza la cinta adhesiva. Si lo miramos pensando en el contenido latente que estamos interpretando, parecería ser un bebé cómodamente recostado en el cambiador mientras su madre le cambia los pañales. Woody increpa a Buzz: «¡Oye lata de sardinas, no te acerques a Andy! ¡Es mío, y nadie me lo puede quitar a mí!» La discusión pasa a las manos; Woody “sin querer”, “accidentalmente”, abre el casco de Buzz quien, creyendo no estar preparado para respirar el oxígeno terrestre, parece asfixiarse. La agresión de Woody toma entonces la forma de la burla, tan frecuente en los hermanos mayores: «¿De veras crees que eres un guardián del espacio? ¡Mira, un extraterrestre ahí!».

La risa de Woody se confunde con una risa mucho más siniestra; es la risa de Sid, que llega por la ventana. Woody cambia su sonrisa por un gesto de angustia. Los deseos de Woody aparecen expresados en las palabras de Sid, luego de volar al soldadito: «Se fue, se acabó, qué bonito, se convirtió en mil pedazos». Viendo el cráter dejado por la explosión, Buzz dice «Pude haberlo evitado» y Woody le responde «Me habría gustado verlo; tal vez te verías mejor como cráter».

Como los juguetes le cuentan a Buzz, «Sid no es un niño feliz; tortura juguetes». Sid es un niño vecino, un poco mayor que Andy, que no juga con juguetes, sino con he-

ramientas y peligrosos explosivos que utiliza para destruir juguetes. La magnitud de su agresión aparece representada por su feroz perro Scott que, como representante de la vida instintiva inconciente, en este caso, representa los sentimientos más hostiles y peligrosos. Sid tiene una hermana menor, Hannah, a quien asusta y martiriza todo el tiempo. Podemos pensar que Sid y Hannah representan una mala evolución de la relación de Andy con Molly. Es decir, un “cómo resultarían las cosas” si Andy no lograra contener y transformar sus impulsos agresivos hacia Molly, su reciente competidora. Digámoslo mejor, si Andy no logra elaborar sus celos hacia Molly, acabará como Sid; por lo tanto, mientras Woody y Buzz no logren resolver sus diferencias, como pronto veremos, acabarán siendo juguetes de Sid.

Pero no nos adelantemos. Betty dice: «*Cuanto antes nos mudemos, mejor*». Habíamos supuesto que el motivo de la mudanza podría radicar en que cada uno de los hermanos tuviera su propia habitación; si bien las palabras de Betty parecen referirse a la necesidad de alejarse de Sid, podemos pensar que, en lo latente, representan las palabras de una madre que sabe que la convivencia demasiado estrecha entre rivales incrementa la agresión. En efecto, a partir de la llegada de Buzz –como vemos en las siguientes escenas– los juegos de Andy se vuelven mucho más hostiles (como los de Sid). Ahora, Andy utiliza a Buzz para maltratar a Woody.

La madre de Andy interrumpe su juego para decirle que van a ir a cenar a Pizza Planeta y que Andy sólo podrá llevar un juguete. Woody, temiendo no ser el elegido, con

la palidez verdoso-amarillenta del celoso, maquina su plan para hacer caer a Buzz detrás del escritorio, de modo que Andy no pueda encontrarlo. Utilizando al autito Control, intenta embestir a Buzz. Como podría suceder entre niños pequeños, las cosas se le van de las manos y, asustado, Woody comprueba que su agresión ha llegado demasiado lejos. En el colmo del descontrol, Buzz cae por la ventana al jardín.

Control, símbolo de la conciencia moral que “controla” la agresión, denuncia a Woody. Inmediatamente, todos los demás juguetes (representantes del mundo interno del niño) se le vuelven en su contra. Las acusaciones se interrumpen con la llegada de Andy que, al no encontrar a Buzz, de mala gana, se conforma con llevar a Woody a Pizza Planeta. Sin embargo, Woody no se siente feliz y triunfante, sino angustiado, perseguido y culpable. La culpa por los deseos hostiles hacia su competidor le impide al niño disfrutar del amor de los padres.

Woody sabe que no podrá regresar al cuarto de Andy sin Buzz. Es la primera moraleja del film: Por el camino del odio no se puede recuperar el amor. Los sentimientos hostiles despiertan culpa y esta, a su vez, impide el logro del amor. El odio, que nace del deseo de ser amado, es lo que impide, justamente, el ser amado... El dramático malentendido de los celos.

## CAPÍTULO 7

Llegamos a la estación de servicio. Andy, Molly y la madre bajan del auto. Buzz, que había conseguido subirse al auto desde el jardín donde había caído, entra por el techo. Woody, al comprobar la integridad física de Buzz, se alivia; se ha sacado un peso de encima y por lo tanto se alegra de ver a Buzz. Pero Buzz también es presa de sus propios deseos hostiles. ¿De dónde surgen estos deseos hostiles hacia Woody? Como veremos más adelante, Woody atenta contra la negación y los deseos omnipotentes de Buzz al insistirle, una y otra vez, que no es un guardián espacial, sino sólo un pequeño e insignificante juguete.

Pelean y caen del auto; el auto arranca y ambos quedan solos y perdidos en la noche oscura y desolada. En la noche del odio, ambos quedan definitivamente perdidos para el amor. Como dos pequeños hermanitos solos en la oscuridad de su cuarto, amenazados por el propio mundo interno, cargado de agresión (representado por el inmenso camión que casi los aplasta), deben ayudarse mutuamente. Esta ayuda mutua, por ahora, no es sincera amistad sino más bien pura conveniencia.



Buzz, como el bebé más débil, frente a la angustia de la soledad, niega la situación proyectando el peligro lejos; en la amenaza del malvado Zürg a la galaxia. En su delirio, se dispone a buscar una nave espacial para regresar a su planeta y unirse con el Comando Estelar. La nave espacial (la caja del juguete), como dijimos, simboliza el útero. Siguiendo esta idea podríamos pensar que la búsqueda de una nave espacial, estando perdido en la noche, podría simbolizar la fantasía de regreso al seno materno, durante el dormir. Sin embargo, cuando más adelante vemos en Pizza Planeta la nave que fascina a Buzz, la imagen despierta claras asociaciones con una mamadera. De ser así, la nostalgia por el seno materno perdido encubre el anhelo por el futuro, su nuevo modo de alimentación, la mamadera.

Woody, en cambio, como un niño mayor, más potente, más conectado con la realidad, está desesperado por reunirse con Andy, pero sabe que no puede regresar sin Buzz. Ingeniosamente, encuentra un plan para solucionar el problema: subirse a la camioneta de reparto de pizza que los llevará a Pizza Planeta donde, con suerte, espera encontrar a Andy.

En la camioneta, Buzz, como la pequeña Molly, viaja adelante con el cinturón de seguridad. Woody, como Andy, viaja solo en la parte de atrás y, sin cinturón, es vapuleado y golpeado por los objetos que se desplazan en el interior de la camioneta. Así se simboliza el dolor del niño que, solo y relegado, contempla a su nuevo hermanito junto a su madre.

Dijimos que el perderse en la estación de servicio, en la soledad de la noche, parecía representar el momento en que los padres se retiran y los niños quedan solos en la

oscuridad del dormitorio. El niño mayor, más fuerte, desea la presencia de la madre; el bebé, más débil, desea el regreso al seno materno. Gracias al rebajamiento en la censura que ocurre durante el dormir, el mundo interno que se manifiesta en los sueños es más regresivo. Esto parece estar representado por el ambiente espacial de Pizza Planeta.

Luis Chiozza sostiene que las representaciones que aporta la ciencia ficción, el mundo de los insectos (formas vitales regresivas) y las vivencias de asco son, todas ellas, representaciones de las fantasías inconcientes vinculadas al período fetal. En efecto, Pizza Planeta, como el mundo de las fantasías hepáticas y fetales, está poblado de bichos asquerosos, que escupen jugos verdes de sus bocas, y niños agresivos, que aplastan cucarachas y gusanos gigantes a martillazos. Obviamente, Pizza Planeta es el mundo de Sid, con quien inevitablemente se encontrarán.

La “nave” en la que entra Buzz (una máquina tragamonedas llena de marcianitos verdes de tres ojos esperando «nacer por la voluntad de la Garra») parece una clara representación del vientre materno que, como sostiene Melanie Klein, en las fantasías del niño pequeño, está lleno de hermanitos (pequeños fetos verdes).

Woody y Buzz quedan atrapados en la máquina y son capturados por Sid. Si el mundo de Pizza Planeta representa la regresión durante el dormir, con la llegada al mundo de Sid, para nuestros pequeños protagonistas el sueño se transforma en una verdadera pesadilla. Buzz, otra vez omnipotente, se defiende con la negación: cree que vuelven a la casa de Andy. Al llegar, Sid ofrece el marcianito verde

a Scott para que, con sus afilados dientes, lo destruya. Acto seguido, le quita a Hannah su muñeca, con la excusa de que está enferma, y se encierra en su cuarto para cambiarle la cabeza por la de un dinosaurio. Ambas escenas apuntan en la misma dirección: la materialización de las fantasías agresivas hacia la recién llegada hermanita y hacia los hermanitos que vendrán.

Mientras Sid lleva a cabo la «cirugía de cerebro» en la muñeca, Buzz explicita sus sospechas: «*No creo que este niño haya ido a la Facultad de Medicina*». Efectivamente, Sid es un niño que juega con herramientas, pero, presa del elevado tenor de sus deseos agresivos, es incapaz de reparar. Todo en su mundo es caos y destrucción.

Los aparatos fijos que tiene en sus dientes parecen ser un símbolo arcano de esta agresión mal dominada. El psicoanálisis nos enseña que la dentición significa para el sujeto un incremento de sus posibilidades agresivas con la consiguiente necesidad de nuevos esfuerzos para dominar los deseos hostiles. Los aparatos serían entonces, en términos simbólicos, los tutores necesarios para el manejo de las nuevas capacidades de agresión que conlleva la dentición.

El mundo de Sid es espantoso. Su casa, su jardín y su cuarto están en estado deplorable. Sus juguetes son engendros horribles creados por la maldad de su ingenio; por ejemplo, el bebé-araña tuerto. Resulta un notable hallazgo del film el hecho de que estos juguetes, si bien tienen vida propia, a diferencia de los juguetes de Andy, no son capaces de hablar; sólo se comunican por ruidos, en una suerte de código Morse.

Siguiendo la hipótesis que asumimos, según la cual la vida anímica de los juguetes representa el mundo interno del niño, los mudos juguetes de Sid representan la parte más regresiva de ese mundo interno; aquella que, profundamente inconciente, se expresa de una manera menos clara. La comunicación por ruidos recuerda la comunicación que el feto establece con su madre, a través de los latidos cardíacos.

Buzz (en otra referencia a la agresividad oral) interpreta que los juguetes de Sid son caníbales. Es interesante; si pensamos que Buzz es un lactante, su siguiente etapa evolutiva es la oral de masticación, también llamada oral sádica o canibálica por el mencionado incremento de agresión que conlleva la aparición de los dientes. En esta etapa el bebé comienza a comer sólidos y su destino final es el comer carne. Así, suena lógico que Buzz interprete el incremento de agresión como que los juguetes son caníbales. Otra sentencia de Buzz en el sentido del incremento de agresión es cuando dice: «*Cambiaré mi láser de golpear, a matar*».

Como un símbolo del incremento de la agresión que impide al niño jugar, el film nos muestra a Andy que, habiendo perdido sus juguetes, ya no puede jugar. El psicoanálisis de niños nos ha mostrado que cuando los niños proyectan sobre sus juguetes objetos internos demasiado dañados por la agresión, sus juguetes se vuelven demasiado peligrosos y no pueden continuar jugando con ellos. Un ejemplo similar, que la mayoría de las madres podrán corroborar, es el siguiente: un bebé hambriento llora reclamando el pecho; si sus deseos no se satisfacen pronto, cuando llega el pecho, el bebé, en lugar de aceptarlo y calmarse, lo rechaza más

angustiado aún. Sucede que el bebé ha proyectado todo su odio en el pecho que lo frustra; en sus fantasías lo ha atacado y destruido. Ahora que el pecho llega, él teme la venganza.

Volvamos a la aventura de nuestros protagonistas. Sid, jugando a hacer confesar al prisionero en una sesión de tortura, agujerea la frente de Woody con el calor de una lupa. El agujero en el entrecejo, lugar en el que la mitología ubica al ojo de la conciencia, que todo lo ve, parece aludir a los remordimientos de conciencia. En efecto, estar prisioneros en casa de Sid, a merced de su intenso sadismo, es el resultado de una cascada de eventos que comenzó con el intento de Woody de eliminar a su competidor. Lo que tortura a Woody es, entonces, su propio sentimiento de culpa.

Buzz intenta quitarse las flechas sopapas; ¿a qué alude esto?, ¿simboliza acaso el chupete, y con él, que el destete se acerca? Ya veremos. Por lo pronto Buzz hace un nuevo intento fracasado de comunicación con el Comando Estelar.

Woody, desesperado, quiere escapar. Los juguetes tratan de impedir la salida ya que esta implica la amenaza de Scott. Sin embargo, Woody y Buzz malinterpretan el intento de protección de los juguetes de Sid. El láser de Buzz no sirve; Woody amenaza a los juguetes de Sid con el golpe de karate de Buzz y logran salir del cuarto. En su desesperación, Woody abandona a Buzz para huir, pero, ya en las escaleras, es obligado a regresar por la presencia de Scott. Woody y Buzz se separan para esconderse.

## CAPÍTULO 8

Hasta ahora Buzz se ha mostrado narcisista y omnipotente, como todo bebé; cada vez que tiene que enfrentar un peligro, recurre a la negación y a los pensamientos mágicos. Estos mecanismos, ineficaces para modificar la realidad, solo funcionan mientras los padres se ocupen de actuar sobre las circunstancias que atormentan al niño. Por lo tanto, nunca pueden sostenerse por mucho tiempo. Aun así, la pérdida de esta omnipotencia resulta un suceso traumático y doloroso. De una manera muy lograda, el film nos muestra este proceso.

Buzz entra en una habitación en la cual hay una televisión encendida. Al principio cree estar escuchando a sus colegas del Comando Estelar, pero rápidamente descubre que se trata de una publicidad que anuncia el nuevo juguete Buzz Lightyear. Sin poder dar crédito a lo que ven sus ojos, descubre que no es el guardián del espacio que creía ser; que es solo un juguete; un juguete «no volador». Uno más, como tantos otros iguales en una interminable góndola de una juguetería. Este último elemento –la góndola llena de sujetos iguales–, me parece, además, un símbolo muy efi-

caz para resumir lo más esencial en el conflicto de los celos. Sentirse uno más entre muchos otros iguales; sin nada especial que alimente el narcisismo o que permita la preferencia por parte del objeto de amor.

Así como el ombligo, que representa nuestro origen, es, a la vez, la cicatriz de la separación con la madre, Buzz descubre su *«Made in Taiwan»*. La canción expresa los motivos de su melancolía: *«El sueño terminó, y por fin ya comprendí quién soy y lo que hago aquí»*. En medio de la canción, se intercala el recuerdo de la voz de Woody: *«Eres un juguete, no puedes volar»*. La canción continúa: *«No navegaré nunca más»*. Si, como vimos, el volar representaba el ser alzado en brazos, no poder volar alude a un nuevo modo de separación con la madre. Buzz hace un último intento de negación omnipotente; la canción dice: *«No puedo creer que de volar no tenga el poder»*. Trepa a la baranda de la escalera, abre sus alas, extiende sus brazos y, con la sentencia *«Al infinito, y más allá»*, se arroja al vacío.

Se trata de un capricho; un intento de forzar las cosas para obtener lo que siente que necesita. Como si profesara una amenaza irresponsable: *«Si no me quieren alzar, entonces me tiro y veamos qué sucede»*. Un modo de decir, *«no acepto otra cosa que un poder sin límites; un poder infinito e, incluso, mayor»*.

El modo en que se muestra su caída remeda al niño que desde el piso alza los brazos para que lo alcen; la decepción en su rostro revela la negativa de los padres. El recién nacido ya no es la novedad de la casa, de la cual todos están pendientes. Ya es capaz de mantener erguida la cabeza, de

sentarse solo; ya no pasa tanto tiempo alzado en brazos de la madre. De a poco va ocupando su lugar como uno más de los hijos y estos cambios no son fáciles de elaborar. Buzz retorna al piso herido en el “grandor del yo”; la pérdida de su brazo simboliza, por un lado, la herida narcisista; por el otro, expresa el haber perdido los brazos de la madre.

Hannah encuentra a Buzz en el piso y lo lleva a tomar el té con sus maltrechas muñecas. Woody va al encuentro de Buzz, quien está muy deprimido; el destete se ha producido y ahora con el delantal, que simboliza el babero, está sentado a la mesa. *«Primero defiendes tooooda la galaxia y de pronto, estás tomando una taza de té con María Antonieta y su hermanita»*. De tomar el pecho en el regazo materno a comer en la mesa la papilla que sirve la mucama: ¡Todo un duelo!

Con la alusión de Buzz al volar (ser alzado por los padres) surge en Woody la idea de la ventana: abrirse al exterior, pedir ayuda. La ventana del cuarto de Sid se halla enfrente de la ventana del cuarto de Andy. Woody pide auxilio y arroja una cuerda; pero los juguetes de Andy son desconfiados y quieren saber qué pasó con Buzz.

Woody pide a Buzz que venga a la ventana a «darle una mano» para que los otros vean que está bien. Pero Buzz está demasiado deprimido para moverse; tomando literalmente el pedido de Woody, le arroja su brazo suelto. Woody intenta hacer la parodia de la amistad con el brazo de Buzz: *«Vamos a enseñarles nuestro nuevo saludo secreto de mejores amigos»*. El truco no da resultado y los juguetes de Andy, al ver el brazo suelto de Buzz, horrorizados fren-



te a la mutilación, le niegan la ayuda. Esto simboliza que todavía el mundo interno (como el brazo de Buzz) no está suficientemente reparado. La amistad entre Woody y Buzz es fingida; de conveniencia. El amor verdadero, sólo posible con la integración, aún no aparece.

En este punto se produce un giro interesante con respecto al significado de la agresión en el film (simbolizado, un poco más adelante, en una breve toma en la que Woody ve todo al revés; “patas para arriba”). Los juguetes “buenos” de Andy no quieren tener nada que ver con la agresión (el brazo mutilado de Buzz, los celos de Woody). La mantienen tan reprimida que se vuelven insensibles y desconfiados. Ya no quieren tener nada que ver con Woody. «*Ya vámonos*», dice Cara-de-papa. «*Terminó la función, ciudadanos; no hay nada que ver aquí*», sentencia Ham; y Slinky, como un símbolo de la represión frente a los contenidos agresivos, baja la persiana.

Los juguetes “malos” de Sid, en cambio, desde la aceptación de su propia fealdad e imperfección, habiendo realizado el duelo por los ideales omnipotentes, son solidarios. Enseguida se abocan a la tarea de reparar el brazo de Buzz. En otras palabras, el rechazo de la agresión también tiene sus consecuencias negativas; es escisión y, como tal, conduce a la paranoia. La integración, en cambio, permite utilizar la agresión con fines positivos, como la reparación.

Woody, que no ha realizado aún su propia integración, interpreta que los juguetes caníbales atacan a Buzz. Su intento de defenderlo nace, sobre todo, de su temor egoísta a quedarse solo. Esto se confirma en la escena si-

guiente cuando, al llegar Sid con su nuevo cohete, Woody lo abandona para esconderse. *«Si te dejo, no me echas la culpa; allá tú»*.

Poco a poco se acerca la hora de la verdad; más tarde o más temprano habrá que enfrentar los deseos hostiles, con el peligro que ello implica: El Gran Peligro, *«The Big One»* como se llama el cohete de Sid.

Sid se dispone a realizar un nuevo experimento con su nueva arma letal. *«Extremadamente peligroso* –lee Sid en la inscripción del cohete– *Manténgase alejado de los niños»*. Woody traga saliva. Sid busca a su víctima: *«¿Dónde está ese muñeco vaquero cobarde?»*. Dado que Woody se ha escondido, Sid encuentra a Buzz y lo ata al cohete con cinta adhesiva. ¿No es esto lo que quería Woody desde que Buzz llegó como un intruso a invadir su vida?, ¿hacerlo desaparecer, verlo estallar como al soldadito de Sid? Pues, para bien o para mal, sus deseos están a punto de realizarse; Buzz va a ser puesto en órbita.



## CAPÍTULO 9

La tormenta que se desata en ese momento, postergando el lanzamiento, simboliza la tormenta emocional; la ambivalencia frente a los deseos hostiles. La lluvia, que es tristeza y también llanto, nos habla de la necesidad de la integración.

Llegamos así al clímax de la película, donde el conflicto llega a su punto máximo y comienza la resolución. Woody y Buzz deberán elaborar sus conflictos. Mientras no lo hagan –como anticipamos unos capítulos atrás–, seguirán prisioneros en el mundo de Sid, representante de los celos mal elaborados.

Woody ha quedado atrapado en un canasto, sostenido por el peso de la caja de herramientas. Parece un adecuado símbolo de que su pesada cruz tiene que ver con la reparación. Pero solo no puede; aunque le cueste aceptarlo, debe reconocer que necesita ayuda de su rival. Pero Buzz está demasiado melancólico; *«No soy un guardián del espacio, soy un juguete insignificante hecho en Taiwán»*. Woody replica *«Ser juguete es mucho mejor que ser un guardián del espacio. En esa casa hay un niño que cree que eres lo máximo, y no es porque eres un guardián del espa-*

*cio, sino porque eres un juguete; SU juguete*». Buzz solo se convence al observar el nombre de Andy escrito en su bota.

En una lectura psicoanalítica podemos pensar que lo que el film nos está contando es que el niño, frente a la pérdida de sus ideales narcisistas, encuentra consuelo en el vínculo con los objetos; más precisamente, en los ideales que los padres han depositado en él. «Lo quiero porque es mío» dice toda madre; Andy quiere a Buzz por la sencilla razón de que es suyo; en él ha depositado sus ideales. La incondicionalidad de este amor, aunque sea narcisista, es lo que, en la fantasía del niño, le permite sentirse protegido.

Habíamos visto que, con gran acierto, el film resume lo esencial de los celos en la escena en que Buzz descubre una góndola entera llena de juguetes como él. Esa visión lo coloca en la melancolía de sentirse insignificante. Ahora vemos cómo el film nos muestra la salida de esa situación: entre todos los Buzz Lightyear posibles, sólo hay uno en cuya bota está escrito «Andy». Es eso lo que hace que Buzz se pueda sentir “único”.

Woody, de tanto adular a Buzz, desemboca en su propia melancolía. «¿Por qué iba a querer Andy jugar conmigo teniéndote a ti?»; el veneno de la envidia que comienza a elaborar aparece simbolizada cuando Woody tira de la cuerda que lo hace hablar: «Hay una serpiente en mi bota». Buzz, proyectando su propia necesidad de ser amado, dice: «Vamos Comisario, hay un niño en esa casa que nos necesita» y comienza a intentar empujar la caja de herramientas que tiene aprisionado a Woody. Conforme los celos disminuyen, la verdadera amistad empieza a formarse.

Todavía queda algo de agresión: sin darse cuenta, Buzz arroja la caja de herramientas sobre Woody. El ruido despierta a Sid que, viendo que la tormenta ha pasado, se lleva a Buzz atado al cohete para hacer el lanzamiento; Woody intenta seguirlos, pero el perro Scott lo obliga a quedarse en el cuarto de Sid.

Woody consigue ponerse a salvo manteniendo la puerta cerrada a la agresión de Scott. Pero estar a salvo no basta. *«Buzz es mi amigo, es el único que tengo»* dice, buscando la ayuda de los juguetes de Sid. Para salvar a Buzz eludiendo a Scott necesita la ayuda de los dañados juguetes de Sid que, ahora, curiosamente, nos parecen muy simpáticos y dotados de mucha capacidad. Todavía hace falta algo más: *«Habrá que romper las reglas, pero si funciona nos ayudará a todos»*.

Si la regla de que los juguetes no revelaran su condición de seres animados en presencia de seres humanos simbolizaba el mundo interno del niño, es decir, su inconciente, romper esa regla simbolizará lo contrario: hacer conciente lo inconciente. O también, si se quiere, la posibilidad del niño de poder expresar frente a los adultos las vicisitudes de su mundo interno. Otro acierto del film.

Una vez que los deseos se hacen concientes es más fácil controlarlos o desestimarlos. Esto se revela en las palabras que Woody dirige a Sid: *«No nos gusta que nos vuelen, ni nos aplasten, ni nos destruyan; a nosotros, TUS juguetes»*. *«Desde ahora vas a cuidar mucho tus juguetes»*. *«Los juguetes podemos ver todo»*. *«JUEGA BONITO, SID»*.

Vemos entonces como Sid, derrotado, entra en pánico. En la fantasía de Sid, los juguetes cobran vida y lo persiguen para vengarse. Así termina martirizado por la misma Hannah a quién tanto había martirizado él.

Este desenlace simboliza que la agresión ha sido derrotada —aunque, como veremos en seguida, no definitivamente—. Controlada la agresión, habiendo podido reparar sus objetos internos dañados y persecutorios, Woody queda liberado. Sid, al contrario, simboliza a un niño que, sin poder controlar su intensa agresión, termina en una inhibición de su capacidad para jugar, ya que sus juguetes, al representar un mundo interno demasiado dañado, se transforman en persecutorios y peligrosos.

No hay tiempo para festejar la victoria. Woody y Buzz, ya libres, deben alcanzar el camión de la mudanza en el que parten los demás juguetes de Andy. Pero, mientras corren tratando de subirse al camión, vuelve a aparecer Scott. Esto parece simbolizar que la reconciliación alcanzada entre Woody y Buzz (los hermanitos), suficiente en la soledad, es todavía insuficiente frente a la presencia de Andy (los padres); los celos y la rivalidad amenazan con renacer.

Obviamente este conflicto será mayor en el hermano que ha sido destronado; así nos lo muestra el film: Woody ve a Buzz ya sobre el camión (otra vez alzado en brazos de la madre) y siente renacer sus celos; siente que esta vez no podrá contra ellos y está dispuesto a soltarse del camión. En otras palabras, entregarse a Scott, representante de los deseos agresivos; o si se quiere, alejarse ofendido a rumiar su dolor. Buzz, menos expuesto a los celos, cede el lugar de

privilegio a su hermano mayor y va en su ayuda, saltando sobre Scott.

Woody, para rescatar a Buzz, busca al autito Control; el mismo que utilizara antes para deshacerse de su rival. Con la ayuda de Control, Woody logra rescatar a Buzz de Scott que, por fin, en un accidente de tránsito, quedará cercado por los cuatro costados; un símbolo de los diques morales que se instauran en la infancia y permiten el “control” de la agresión.

Sin embargo, los juguetes demasiado buenos son también demasiado temerosos de la agresión; demasiado “superyoicos”. Por eso cuando Woody arroja del camión a Control para que rescate a Buzz, ellos interpretan que Woody ha regresado para vengarse, y que ha hecho con Control lo mismo que había hecho antes con Buzz: deshacerse de él. Enojados, arrojan a Woody del camión; ojo por ojo, diente por diente. Simboliza esta disociación Cara-de-papa, quien, con la boca suelta, desperdigadas las piezas de su cara, sentencia «*Arrójenlo*».

Control que, con Buzz encima y dirigido por Woody, venía siguiendo al camión, recoge a Woody. Los tres siguen al camión de la mudanza. Lenny, el pequeño largavista con patas, los ve acercarse. Demasiado tarde, los juguetes descubren el malentendido. Las baterías de Control empiezan a agotarse. Slinky, el perro resorte, se arroja intentando sostenerlos, pero la velocidad del camión supera su fuerza y debe soltarlos. Las baterías se agotan y Woody, Buzz y Control quedan detenidos en medio de la calle mientras el camión se aleja.



Intentando primero con el fósforo que dejara Sid en la cartuchera de Woody, y luego con el efecto lupa del casco de Buzz, finalmente consiguen encender el cohete que Buzz aún lleva amarrado a su espalda. A gran velocidad, salen despedidos en dirección al camión. Tal es la velocidad que comienzan a elevarse del piso. Woody suelta a Control, que va a parar al camión de mudanza, y Buzz y Woody comienzan a ascender.

El cohete, el fósforo y el efecto lupa, recuerdos de lo vivido con Sid, serán los elementos que les permitirán alcanzar su objetivo. Representan la buena utilización de la agresión al servicio del amor, la vida y la superación de las dificultades. Una excesiva represión de la agresión aleja de la culpa, pero conduce a la impotencia; como cuando el auto que pasa apaga el fósforo.

Pero la agresión que, como el cohete, impulsa, también explota. Surge entonces la incertidumbre: una vez puesta en marcha la agresión, ¿se podrá controlar? Pero los niños no están solos; para eso están los padres que, alzando al niño, lo protegen. Esta situación aparece simbolizada en la película por las alas de Buzz que ponen un corte a la cinta adhesiva que lo tiene fijado al cohete.

Mientras el cohete explota lejos, Buzz y Woody descienden planeando con las alas de Buzz. Woody, admirado, dice: «*Estás volando*» y Buzz responde: «*No estoy volando. Es caer con estilo*». El volar juntos simboliza que se sienten queridos por igual; por eso ahora es Woody quien dice: «*Al infinito y más allá*».

En su planeo, pasan de largo el camión de la mudanza en dirección al auto –donde Andy, deprimido, excluido de la relación de su madre con Molly, viaja solo en la parte trasera– y consiguen entrar por la abertura del techo. Por fin, Andy se reencuentra con sus queridos juguetes y vuelve a estar feliz. La reconciliación entre Woody y Buzz representa que los celos de Andy se han atemperado; por lo tanto, el niño puede volver a jugar.

Pero esta estabilidad, alcanzada por la elaboración, ¿será suficiente? Veamos cómo termina la película.



## CAPÍTULO 10

La escena siguiente, el epílogo del film, representa otro nacimiento; esta vez bajo el símbolo de la Navidad. Como sucediera con el cumpleaños, también la Navidad conlleva la amenaza de juguetes nuevos. La nieve representa el enfriamiento de las pasiones. Andy, refiriéndose a los regalos en el arbolito, dice: «¿Cuál puedo abrir primero?», a lo que su madre responde: «*Deja que Molly abra uno*».

Los soldaditos otra vez están al acecho. Los juguetes, como al comienzo del film, están ansiosos, pero ya no se sienten amenazados. Podemos pensar que han podido aprender de lo que le pasó a Woody. Al principio, cuando llegó Buzz, parecía la peor pesadilla de Woody, pero al final no resultó tan malo.

Rex que, al comienzo del film, había dicho: «¿*Qué tal si Andy recibe otro dinosaurio? No creo que pueda tolerar ese tipo de rechazo*», ahora, en cambio, desea que Andy reciba un dinosaurio come-hojas para así, poder tener el lugar de «depredador dominante». Es decir, recibir un hermanito lactante para poder ser el hermano mayor, carnívoro. Finalmente aparece la famosa Señora Cara-de-pa-

pa, tan deseada desde el comienzo. Woody, besuqueado por Betty, nos asegura que el amor de la madre por su primogénito no ha mermado.

Sin embargo, Buzz sí parece preocupado (sobre todo luego de ver a Woody tan besuqueado por Betty). A su debido tiempo tendrá que elaborar sus propios sentimientos de celos y exclusión como lo hiciera Woody, su “hermano mayor”. Woody lo consuela: «*Buzz, Buzz Lightyear, ¿no estarás preocupado?*» Buzz niega una y otra vez: «*No, no, no, no... ¿y tú?*» Woody sonriendo, cariñosamente, dice: «*Oh, vamos, ¿qué podría recibir Andy que fuera peor que tú?*».

La cara de seguridad de ambos cambia repentinamente cuando se enteran de la llegada del perrito. Es símbolo de que la lucha por el control de la agresión a través de la integración aún no ha terminado. Como consuelo, el autor nos deja saber que el nuevo cachorrito ha recibido el nombre de Kiss, que en inglés significa “beso”. De esta manera, como mensaje final del film, el autor vuelve a enfatizar la necesaria mezcla de la agresión con el amor.

# TOY STORY 2



## CAPÍTULO 11

*Toy Story 2* nos trae una nueva historia con los mismos personajes del film anterior. Este film no requiere del espectador haber visto la primera parte, ya que narra una historia completamente nueva y distinta a la anterior. Sin embargo, dado que los personajes llevan en su pasado las vicisitudes vividas en aquella primera historia, 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*.

En el film anterior, la historia se iniciaba con la llegada de Buzz al cuarto de Andy. La trama del film mostraba cómo la relación de celos y rivalidad que surgía inicialmente entre Buzz y Woody se iba transformando en la sincera amistad que ahora vemos en *Toy Story 2*. Si bien, a primera vista, la nueva historia, centrada en el secuestro de Woody, no parece tener mucha relación con aquella primera histo-



ria, 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; para los juguetes, este acontecimiento representaba la amenaza de ser reemplazados por 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, otra vez, acabar en la basura. 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—.

El temor a perder el amor de Andy sigue siendo el tema central en ambas historias; lo que cambia, de una a otra, es de dónde proviene la amenaza. En el primer film, la amenaza estaba representada mediante el cumpleaños y los juguetes nuevos, en este, la amenaza se representa mediante lo opuesto: los juguetes viejos y la venta de jardín. En el anterior era por la *llegada* y en este, en cambio, es por la *partida*. En el film anterior el causante del conflicto era Buzz, el juguete nuevo, el rival; por lo tanto, los celos eran el sentimiento predominante que Woody necesitaba superar. En esta segunda historia, podríamos decir que lo 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 lo que les sucede a los juguetes alude, simbólicamente, a lo que le sucede al niño que juega con ellos. Woody representará a Andy y Buzz será su hermanito menor. Para elementos comunes a ambas películas utilizaremos las mismas interpretaciones que hiciéramos en ocasión del análisis de *Toy Story* y que reseñaremos oportunamente. Comencemos entonces nuestro análisis.

Cuando vi este film por primera vez, 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. 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, 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, con un mejor desenlace.

La siguiente secuencia 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 en las Navidades del final de *Toy Story*. La película anterior hacía pensar que el cachorrito había recibido el nombre de Kiss; sin embargo, en esta nueva en-

trega, vemos que se llama Buster (que –todo lo contrario– significa “el destructor”).

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*, vencer a Scott, el temible perro de Sid, fue una parte importante de la trama; 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 sombrero. 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 que Andy tiene 6 o 7 años, creemos que es poco probable que esté demasiado habituado a pasar un fin de semana fuera de casa, sin su 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? Sea como fuere, se trata de un evento muy especial, que genera en él mucha ansiedad.

El sombrero protege y adorna la cabeza, que es 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 con la falta de su sombrero. Como él dice, sin su sombrero decepcionaría a Andy; o como se dirá más adelante en el film, «*Sin sombrero, no hay vaquero*».

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 “talismán” 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; comienza a pasar 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. Teme abandonar su vida infantil y no poder, luego, volver a ella; teme 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.

Justamente en el momento en que el juego de Andy está terminando, poniendo un trágico final al mismo, aparece el tercer contenido de toda esta primera secuencia del film: la rotura del brazo de Woody.

## CAPÍTULO 12

En el juego de Andy, Woody, con ayuda de Buzz, rescata a Betty del Dr. Tocino, representado por Ham. 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.

Que el desgarró en la costura del brazo se produzca al final del juego simboliza el temor del niño de que la posibilidad de jugar llegue a su fin. El hecho de que se produzca al intentar separar a Woody de Buzz simboliza la dificultad del niño para separarse de su hogar, dejando a su hermanito menor a solas con su madre. El desgarró de la costura es, en sí mismo, un símbolo complejo. Por un lado, representa una fantasía de deseo: el niño desea encontrar una excusa para no tener que irse de casa; en efecto, debido a la rotura del brazo, Woody ya no puede ir al campamento. Por el otro, al

mismo tiempo, representa lo contrario; el aspecto traumático, la separación. El brazo roto hace que Woody no pueda acompañar a Andy y tenga que separarse de él.

La articulación del hombro —análoga al ala de los pájaros—, necesaria para trepar y alcanzar las cosas elevadas, es un símbolo del crecimiento y de 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, 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, aburrido y aletargado, Woody tiene una pesadilla. En ella, primero aparece una fantasía de deseo: Andy regresa del campamento e inmediatamente busca su juguete

preferido para volver a jugar con él. Pero enseguida se re-instala 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 sobre 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 de Woody, en la secuencia del secuestro, fantasías de deseo y vivencias traumáticas se alternan. La niña que lo descubre feliz y lo quiere comprar estaría expresando 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. Pasar de ser un abandonado juguete roto 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!, ¡sombrero! Lo encontré; aquí está, aquí está».*

Pertenece, incluso, a esta fantasía de deseo 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. Justamente, 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; entonces, 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 invaluables.



## CAPÍTULO 13

Igual que sucediera con *Toy Story*, también este nuevo film nos ofrece, a través de Buzz, el punto de vista del hermano menor. Podemos imaginar que, al irse Andy al campamento, la pequeña Molly, sin comprender los motivos, se pregunta dónde fue su hermano; o mejor, ¿quién se lo llevó? Como vimos en el film anterior, Buzz se defendía con omnipotencia cada vez que se sentía superado por circunstancias que no dominaba. Su visión del mundo estaba teñida por fantasías de deseo en las que él era un héroe; un verdadero guardián de la galaxia y no un simple juguete. Hacia el final de aquel film, Buzz terminaba aceptando que era un juguete, gracias a descubrir que tenía un dueño que lo quería. Sin embargo, en el presente de este film, frente a las dificultades, aún continúa comportándose como si fuera un guardián del espacio. Con esa misma actitud, Buzz encabeza el grupo de juguetes 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 —aún en su empaque original—. A Woody, en su primera impresión, le parece un grupo de desquiciados. El Viejo Capataz, con voz de sabiduría, le habla como si fuera 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». Esto parece representar la vivencia 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 arrobamiento narcisista resulte aún más patético. Pero el Viejo Capataz le explica que la serie fue cancelada; 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. Cuando el Capataz menciona el museo en Japón, Woody vuelve a poner los pies sobre la tierra. «*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»*. Luego, intenta minar 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 Jessie. Woody replica que así no fueron las cosas y que no irá a ningún museo, pero el germen de la desconfianza hacia Andy ya ha sido inoculado y eso no hace más que agrandar la herida que siente. Como símbolo de esto último, en la siguiente escena su brazo termina de desprenderse, 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, los complicados aparatos, los pequeños cajones llenos de instrumentos, 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, 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 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, indiferenciable del conjunto de alumnos, bien peinado, prolijo en sus tareas que, ahora, 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 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 pensaba 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 descripto 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 el film, manifiesta e implícitamente, trata este tema tan complejo.





## CAPÍTULO 14

Ahora es tiempo de ocuparnos de Buzz. 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 descubre que no puede volar, hecho que interpretamos como no poder alcanzar el amor de la madre, representado por 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. 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. Justamente, así lo vemos a Buzz, pequeñísimo, recorriendo 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 mayor recupera el centro de la escena, mientras que su lugar ha sido relegado y opacado.

Envidioso y celoso de su hermano mayor, que posee todas esas herramientas (los útiles escolares) que le permitirán “elevarse” culturalmente, el hermano menor también desea poder elevarse. Así se siente Buzz cuando quiere apoderarse del «cinturón multifunción» que le permitirá volar y elevarse, venciendo la gravedad.

Esta inversión de los roles aparece claramente representada si comparamos ambas películas. En *Toy Story*, cuando Woody se asomaba a la cama de Andy para ver al recién llegado juguete, su punto de vista era el de quien, estando abajo, mira hacia arriba. Así, su cabeza aparecía, pequeña, a los pies de un Buzz que parecía ser inmenso.

Este particular enfoque —que se denomina contrapicado— lograba transmitir muy bien cómo Woody veía a su rival: como un dios inalcanzable, enorme, perfecto y poderoso. En *Toy Story 2*, para mostrarnos el momento en que Buzz ve al Buzz Lightyear de la vitrina, dotado de su cinturón multifunción, los autores repiten la misma toma; el lugar que antes ocupaba Woody, ahora lo ocupa Buzz. El mismo preciso encuadre para representar los mismos sentimientos de envidia, celos y rivalidad.

Lo que Buzz envidia en el muñeco de la vitrina es la omnipotencia que le atribuye; la misma omnipotencia que alguna vez creyó tener, antes de descubrirse un juguete. Recordemos que, en el film anterior, cada vez que se sentía amenazado, se defendía negando su debilidad; creyéndose un guardián espacial. Podemos decir que, tras la defensa, su debilidad quedaba “disociada”, o también, que era el propio Buzz quien quedaba “disociado”. Lo que sucede a continuación resulta muy interesante (y gracioso). En lugar de disociarse, el film lo desdobra en dos personajes iguales, pero distintos. El nuevo personaje, al que llamaremos “Segundo Buzz”, casi psicótico, creyéndose un guardián del espacio, encarcela al insurrecto Buzz, más integrado, que intenta deshacer, en su contraparte, la 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. Los demás juguetes de Andy

no se dan cuenta de este remplazo y confunden al Segundo Buzz con el primero. Ham, sorprendido por su extraño comportamiento, dice: «*Creo que ver a sus parientes lo afectó*».

Enseguida los juguetes –junto al Segundo Buzz– descubren a Al y, con él, el paradero de Woody. Siguiendo a Al, salen de la juguetería. Poco después, 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.

La aparición del Malvado Zürg es un símbolo interesante y oportuno. Si la integración que le había permitido a Buzz mitigar los celos queda reprimida, entonces los celos se reinstalan y, con ellos, reaparece el complejo de Edipo, con la figura del padre-malo perseguidor. Es interesante notar que, en lo que sigue del film, para los demás juguetes, Zürg es solo un juguete más; en cambio, para el Segundo Buzz –es decir, el disociado–, Zürg es un perseguidor que lo amenaza.

En el departamento de Al, Woody baila y festeja con sus amigos, entusiasmado con la expectativa de viajar a Japón. Si Buzz, representado por el Segundo Buzz, se cree un verdadero guardián espacial –«*Soy Buzz Lightyear; siempre estoy seguro*»–, Woody no se queda atrás cuando se cree «*El Comisario Woody; el vaquero más grande, valiente y guapo de toda la historia*». Imitando la voz del público, se autoproclama «*nuestro ÚNICO... HÉROE*». Vemos que, a partir de la regresión que experimentan ambos protagonistas, el tema de ser único, tan presente en el primer film de la saga, retorna en esta segunda parte.

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. Violentamente, irrumpen en la escena dispuestos a salvar a su amigo. La pelea y la confusión recién se aclaran cuando aparece el verdadero Buzz, enseñando la inscripción en su bota. Podemos interpretar que la disociación de Buzz –ocasionada por la ausencia de Woody–, al reencontrarse ambos, ya no parece necesaria. Con la integración, desaparecen los celos, cosa que se pone de manifiesto cuando Buzz le dice a su contraparte disociada (el Segundo Buzz) que Woody es «*el sujeto importante*»; «*Su Majestad*».

Pero Woody 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 toca-discos 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 –la de veinticinco centavos en la venta de jardín– si no va al museo.

Buzz intenta que su amigo abandone la regresión narcisista con los mismos argumentos con los cuales Woody, en *Toy Story*, lo convenció a él: «*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: *«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».* Se trata de un argumento muy profundo; en efecto, ¿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. Entonces, 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”.

## CAPÍTULO 15

Ahora entendemos mejor qué es lo quieren transmitir los autores del film a través del dilema de Woody. No se trata de aferrarse a la vida infantil negando, inútilmente, un crecimiento y unos cambios que de todas formas se producirán; no es eso. Se trata, al contrario, de querer apurar los cambios, huir hacia adelante, alejarse del pasado por miedo a no poder realizar el crecimiento de manera perfecta y, entonces, desilusionar al objeto de amor, perderlo y quedar abandonados.

Hasta ahora habíamos considerado la amenaza que pone en marcha el conflicto en este film como una alternativa: el romperse o que el niño crezca y abandone al juguete. Ahora vemos que ambas cosas se unen y pasan a ser una sola; la amenaza es no poder lograr el crecimiento de la manera ideal que nos parece que quien nos ama espera de nosotros.

Por motivos que podrían tener un sentido biológico, todos los cachorros mamíferos tienen el poder de despertarnos ternura y simpatía. Así se trate de cachorros de hiena, cerdo o zarigüeya, nos parecen lindos y graciosos;



nos despiertan ternura y deseos de protegerlos. Lo propio sucede con los niños pequeños, cachorros de nuestra especie. Sin embargo, a medida que crecen, este particular “hechizo” paulatinamente se diluye y, entonces, nos parece que perdieron la belleza que tenían y se ponen más feos. Nos parece que, al crecer, no resultaron tan bellos como pensábamos que serían, como *prometían* que serían, y nos sentimos desilusionados con ellos.

Para los propios niños, esta etapa del crecimiento presenta sus particulares dificultades. La imposibilidad de lidiar con el 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; más tarde, se llenan de granos y no consiguen coordinar los movimientos ni

acomodar la ropa en un esqueleto que sienten dos talles más grande. Esto, por hablar sólo de los cambios corporales.

Inadaptados consigo mismos, 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 crueles burlas proyectivas hacia el más débil.

Este crecimiento incompleto y fallido aparece representado en la figura de Al. Su falta de altura y su obesidad son un reflejo de su sentimiento de impotencia. La comida infantil que come, el disfraz que usa o su trabajo con juguetes; su ambición inescrupulosa y pusilánime por el dinero revelan 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 de no poder colmar las expectativas de Andy y resultar abandonado, se aleja de él, prematuramente, 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 en la televisión llega a la canción que habla de «*la fiel amistad que el tiempo no borrará*». Woody,

entonces, 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. Por segunda vez, en lo que va del film, se pregunta: «¿*Qué me pasa?*». Es la pregunta que se hace el niño que ve cambiar su cuerpo con el crecimiento. Por fin, a partir de 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 entusiasma 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. En otras palabras, todo lo que hacemos, en última instancia, persigue el fin de hacer feliz al niño que llevamos dentro.

Pero la idea de ir todos a 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 desmascara sus verdaderos sentimientos. Woody, a quien hasta ahora había tratado como “el hijo pródigo”, es ahora 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.



## CAPÍTULO 16

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 (en el que 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 inconciente 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 la figura paterna; pues aquí está el padre que habíamos buscado; disociado, reprimido y figurado como el Malvado Zürg, «enemigo jurado de la Alianza Galáctica» (la alianza del bebé con la madre, durante la lactancia).

Rex, impresionable frente a la agresión, incapaz de mirar escenas violentas, al darse vuelta, con su cola, “sin querer”, empuja a Zürg por el hueco del ascensor. «Lo hice, derroté a Zürg», dice sorprendido. El Segundo Buzz, en cambio, viendo a 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, representa una mejor solución del conflicto edípico; por el otro, simboliza que una parte de Buzz —justamente la más infantil y disociada— permanecerá ligada al complejo de Edipo reprimido.





## CAPÍTULO 17

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 hom-

bro de Woody. Pero esa parte de Woody, temerosa del daño que pueda ocasionar a su imagen narcisista el vivir la vida (crecer) 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 sean 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 en su brazo; justamente, los mismos dos elementos con los que se inició esta entretenida historia. El brazo es la pérdida de la belleza infantil con el crecimiento; el sombrero es el temor de no tener la inteligencia suficiente como para afrontar el desarrollo cultural. En otras palabras, deberá enfrentar el riesgo al daño, del que ha estado defendiéndose desde el comienzo del film, y 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 y su indefensión; que están solos y que ya es hora de volver a casa.



## CAPÍTULO 18

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. Feliz de poder 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 aseguran 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.

Andy reencuentra a Woody tal cual lo dejó; es decir, con el brazo roto, como al principio del film. Esto parecería simbolizar que todo lo ocurrido luego de la rotura inicial del brazo no fue más que una fantasía sucedida en la

imaginación de Woody; en su mundo interno. Sin embargo, algunas cosas son distintas que al comienzo. Por un lado, hay juguetes nuevos que simbolizan, en este contexto, que la experiencia vivida ha dejado un enriquecimiento. Por el otro, vemos que, mal estacionados fuera de la casa de Andy, quedaron los vagones de equipaje del aeropuerto que los juguetes usaron para regresar. Estos estragos simbolizan que el enriquecimiento alcanzado también implicó una prueba anímica muy dura. Así como la madre, luego del campamento, reencuentra a Andy igual que cuando partió, el niño ya no es, exactamente, el mismo; ha debido pasar una dura prueba anímica y, superada ésta, vuelve a casa más crecido; enriquecido con la experiencia.

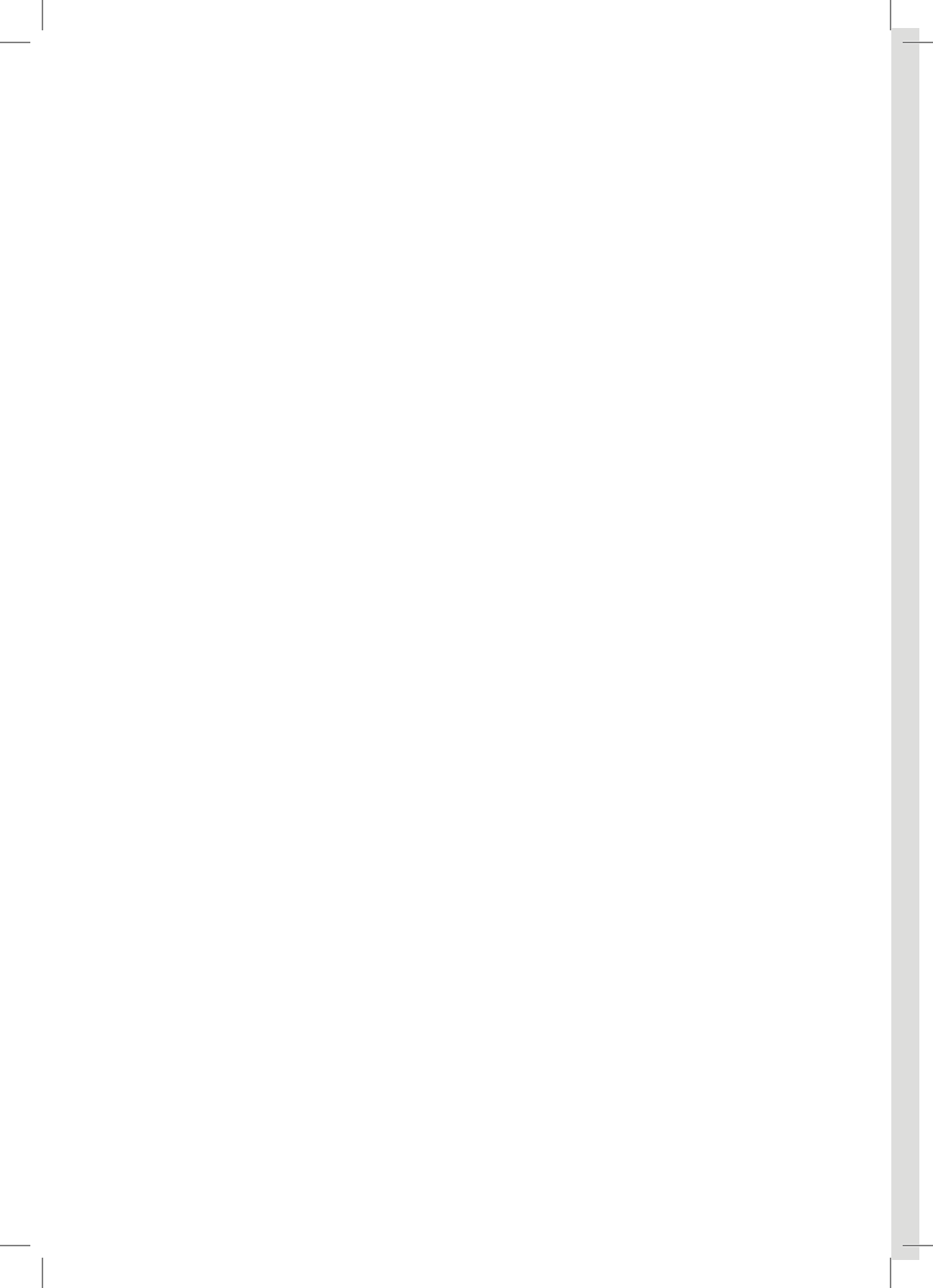
Andy cose el brazo de Woody, aunque no tan perfectamente como lo había hecho el anciano juguetero. La reparación del anciano, como vimos, buscaba borrar toda huella de lo vivido; la imperfecta reparación de Andy representa lo contrario; que lo vivido y superado deja su huella del mismo modo que toda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

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»*.





# TOY STORY 3



## CAPÍTULO 19

Cuando me propuse dar una mirada psicoanalítica al film *Toy Story*, elegí considerar que la historia que, en el film, vivían los juguetes aludía simbólicamente —a la manera de un sueño— a las vivencias inconcientes de Andy, el niño que juega con esos juguetes.

Al observar e interpretar desde esta premisa cada una de las escenas que el film narraba, fue surgiendo, de la interpretación, una segunda historia; podríamos decir que se trata de una historia que se hallaba oculta (latente) en la historia explícita o manifiesta. Como siempre sucede, si el film tiene riqueza artística y si la premisa asumida es correcta, ambas historias —la manifiesta y la latente—, marchan paralelas a lo largo de todo el film, manteniendo cada una su propia coherencia interna.

Pese a que estamos acostumbrados a realizar este tipo de análisis aplicado a obras artísticas, nunca dejamos de experimentar cierta sorpresa frente a este hecho. Suponemos que la intención del autor (o los autores) es narrar sólo la primera historia, y que la segunda es producto de una intención inconciente que se manifiesta a través de

la inspiración artística que lo guía en sus ocurrencias y decisiones.

También pensamos que la historia latente, percibida inconcientemente por cada espectador, es la que hace que nos conmovamos tanto con el film y que nos enamorem de sus personajes. ¿Por qué otra razón tendríamos interés en una «historia de juguetes», si no fuera porque también nosotros, alguna vez, hemos temido perder el amor de nuestros padres por la indeseada presencia de algún intruso? La prueba de que muchos nos hemos enamorado de Woody y de Buzz es que los productores han visto la conveniencia económica de realizar otros dos films con los mismos protagonistas.

Unos años más tarde, cuando me propuse interpretar *Toy Story 2*, me surgió la inquietud de si la misma premisa que había funcionado para *Toy Story* podría o no ser aplicada a esta nueva historia, contada por otros autores, distintos a los primeros. Al analizar el nuevo film, vimos que representaba el temor del niño frente a las nuevas exigencias que el crecimiento le planteaba; principalmente, el ingreso a la vida escolar. Una vez más, la historia que vivían los juguetes representaba lo que sentía Andy; solo que, en este segundo film, Andy había crecido. Las dificultades que ahora experimentaba eran distintas a las que ya había superado. Por lo tanto, también sus juegos habían cambiado.

*Toy Story 3* nos plantea, ahora, la misma inquietud; hasta qué punto podemos intentar una mirada de todo el film, en su conjunto, desde aquella primera premisa. En esta nueva historia, las cosas han cambiado bastante. Ahora, Andy ya no es un niño sino un adolescente que está por irse a la

universidad; hace ya muchos años que no juega con sus juguetes de la infancia. El temor de los juguetes es enfrentarse con el hecho de haber concluido su función, de modo que acabar en la basura ya no está condicionado a la llegada de un juguete nuevo —como en *Toy Story*— o a romperse —como en *Toy Story 2*—. Ahora parece algo inevitable. ¿Podría simbolizar esto una angustia de muerte, como cuando Jessie, en la bolsa de basura, siente que se ahoga y no puede respirar?

¿Podemos seguir pensando, como lo hicimos antes, que esto que viven los juguetes representa las vicisitudes de la vida de Andy? Algunos pasajes del film parecerían representar mejor las circunstancias en las que se encuentra la madre de Andy, teniendo que enfrentarse al hecho de que su hijo ya no va a vivir en casa. En efecto, para la madre, que, mayormente, ha concluido su función de criar a su hijo, la basura o el ático —las pobres opciones que se les ofrecen a estos viejos juguetes en desuso— bien podrían representar el temor a tener que elegir entre la muerte o el geriátrico. Una vida vacía, abandonada por aquellos que hasta ayer tanto nos necesitaban, sin tener, de ahora en más, para quién vivir.

¿Será así? ¿Tendremos que invertir la premisa y ahora los juguetes representan, no al dueño de los juguetes, sino a sus padres? La solución que nos ofrece el film en su desenlace, ¿representa entonces el tener que encontrarse nuevos hijos para no terminar en el geriátrico? No me termina de convencer esta opción; además no sabría cómo interpretar la trama central del film —la fuga de Sunnyside— que remeda los clásicos films de prisioneros.

Propongo entonces que, pese a las dudas iniciales, hagamos el intento de mantenernos firmes en aquella premisa que nos ha permitido comprender de manera tan rica los dos primeros films de esta exitosa saga. Entonces, para nosotros, lo que viven los juguetes seguirá siendo lo que siente Andy en la intimidad de su ser. Dicho en otras palabras, tratemos de comprender cómo se siente Andy a través de lo que nos cuenta esta nueva «historia de juguetes».

## CAPÍTULO 20

Dicho esto, estamos en condiciones de comenzar nuestro análisis del film, que, como los dos anteriores, empieza con un juego de Andy. La primera parte de este juego la vemos como si estuviéramos dentro de la imaginación del niño y sólo en la última parte vemos al niño jugar, a través del monitor de la filmadora. Nos damos cuenta de que se trata de imágenes antiguas, registradas cuando Andy todavía jugaba con sus juguetes.

¿En qué consiste este juego? Otra vez, Woody y Buzz son los representantes de la ley que buscan encarcelar a los malhechores, pero esa meta debe posponerse cuando Cara-de-papa hace explotar el puente; ahora, lo más importante es rescatar a los huérfanos del tren que están por desbarrancarse en el acantilado. Una vez salvados los huérfanos, casi perdidos nuestros héroes en las garras de los Monos Letales, Buzz dispara peligrosamente su láser contra la insignia de Woody y, por fin, logran atrapar a los malhechores.

Cuando, hacia el final del juego, Molly aparece rompiendo toda la construcción de Andy y la madre la reta, Andy, como un cariñoso hermanito mayor, incluyéndola en



su juego, dice: «*Déjala mamá, es un bebé de 15 metros intergaláctico que quiere destruirlo todo*». El adjetivo «intergaláctico» con que Andy caracteriza a Molly parece refrendar lo que dijimos la primera vez, en el análisis de *Toy Story*: que Buzz, el recién llegado juguete espacial, representaba al recién llegado hermanito.

Pero la llegada del hermanito es algo que Andy dejó atrás en el primer film. Nuestro objetivo ahora es interpretar este juego como una expresión simbólica de las vivencias que Andy experimenta en el presente, con su inminente partida hacia la universidad.

Para ser exactos, en su idioma original, el film se refiere al *College*, una enseñanza de 2 a 4 años de duración, para la cual los jóvenes de 17 o 18 años dejan sus hogares para vivir una vida independiente en el *campus* de la institución. A menudo instalados lejos de sus familias, este paso suele marcar el fin de la convivencia con sus padres, a cuyo hogar sólo regresarán en contadas ocasiones.

En nuestro país, los jóvenes van a la universidad uno o dos años más tarde, lo cual marca una diferencia considerable. Además, en nuestras grandes capitales esta situación no suele darse, ya que lo más habitual es que nuestros jóvenes continúen viviendo en casa de sus padres por mucho más tiempo. Sin embargo, en las ciudades que no disponen de enseñanza universitaria, la situación de los jóvenes que, para realizar esa formación, deben viajar a las capitales es, quizás, más desafiante que la del film, ya que nuestras universidades no ofrecen la posibilidad del *campus*.

Volviendo al film, estos adolescentes, por primera vez huérfanos de padres y hermanos, deberán afrontar de manera autónoma, no sólo las exigencias académicas y sociales de la nueva institución, sino también muchos aspectos de su vida que antes eran mediados por sus padres. La administración del tiempo de ocio y de estudio, la alimentación y la higiene; incluso muchas veces deberán trabajar para conseguir el dinero para sus gastos. Por lo tanto, esta circunstancia no solo representa un gran cambio cualitativo en la vida del adolescente, sino que también supone un gran desafío que pone a prueba su madurez emocional.

Podríamos decir que, en el juego que vimos, la universidad está representada por ese puente estrecho, alto y peligroso que Andy, abandonando la tierra firme del hogar materno, deberá atravesar para completar su crecimiento y arribar a la otra orilla: la tierra firme de la vida de adulto. Lejos de su familia, como un huérfano sin ayuda, no parece demasiado aventurado imaginar que Andy teme no salir indemne de esa experiencia que le toca atravesar.

Podría objetarse que no se trata de un juego jugado por el Andy adolescente del presente del film, sino por un Andy más pequeño que quedó en el pasado, registrado en la filmación. Pero es cierto que la experiencia que Andy está por vivir en el presente es tan traumática que sacude —como los explosivos del puente— los cimientos de su personalidad adolescente; y esos cimientos no son otros que las experiencias infantiles que lleva «grabadas» en su alma. Además, como psicoanalistas, pensamos que si esa escena —y

no cualquier otra— aparece en este film, es porque debe formar parte de la trama inconciente que tratamos de develar.

Justamente lo que sigue en el film es ese arcón oscuro donde los juguetes están encerrados y revueltos; incommunicados con su dueño. Por un lado, el arcón representa el inconciente de Andy, donde están archivadas algunas de sus experiencias infantiles, mientras que otras —representadas por los juguetes que ya no están— se han perdido definitivamente. También puede representar el temor de Andy de quedar incomunicado de sus padres, en la nocturna soledad del *campus*.

Encerrados en el arcón, los juguetes ponen en marcha un elaborado plan con el fin de tentar a Andy para que vuelva a jugar con ellos; pero la operación «*Vuelta al Juego*» fracasa, y los juguetes se dan por vencidos: «*Ya basta de intentos; fue la última vez*». A regañadientes, tratan de aceptar la dolorosa mudanza al ático, junto a la vieja televisión y los adornos navideños. Pero cuando los soldados desertan porque su misión terminó y no quieren acabar en la basura, todos los juguetes se angustian frente a tan temible posibilidad.

También Andy tiene que organizar su mudanza, decidiendo qué llevará a la universidad, qué cosas van al ático y qué cosas van a la basura. Su deseo sería postergar esa decisión hasta último momento; pero su madre, insistentemente, lo presiona para que decida qué es lo que quiere hacer con sus juguetes. «*Tienes hasta el viernes. Lo que no esté empacado para la universidad o el ático se irá a la basura*», dice amenazadoramente.

Como los juguetes, también el adolescente tiene que enfrentar una mudanza dolorosa; abandonar el cálido hogar materno al que solo regresará en las Navidades. Se siente empujado a crecer, teniendo que dejar atrás, de un día para el otro, el pasado infantil representado por esos juguetes con los cuales ya no juega, pero por quienes todavía siente mucho apego.

Podemos pensar que, en una parte de su ser, el adolescente se siente echado por sus padres antes de tiempo; arrojado a la calle —a la basura— junto con todas sus pertenencias. En su fantasía, sus padres ansían deshacerse de él para poder hacer otra vida y disponer para otros fines el espacio que él ocupaba en el hogar de su infancia.

Esta idea de que la madre presiona y apura más de lo necesario se refuerza en el hecho de que también obliga a Molly a desprenderse de sus juguetes y donarlos a la guardería Sunnyside. También aparece la idea de una madre poco cuidadosa y considerada con el pasado infantil del adolescente cuando, confundida, tira a la basura la bolsa de juguetes que Andy pensaba llevar al ático. Este malentendido es el que pone en marcha el desarrollo del film; representa tanto que el adolescente aún no puede cuidar bien de sus cosas, como el sentimiento de que su madre tampoco lo ayuda a cuidarlas mejor.



## CAPÍTULO 21

Volviendo a la trama del film, mientras Andy decide conservar sus juguetes en el ático, sorprendentemente, decide llevarse consigo a Woody a la universidad. Esta decisión, un tanto extraña –que nos habla de una cierta inmadurez de Andy–, facilita mucho nuestra tarea de mantener la premisa básica, ya que de esta manera la situación de Andy se espeja bastante con la de Woody. Andy, para ir a la universidad, debe desprenderse de su pasado infantil, simbolizado por sus juguetes de niño; análogamente, Woody, para el mismo fin, debe enfrentar una tarea igualmente difícil y dolorosa: separarse de sus entrañables compañeros de aventuras.

A partir de la decisión de Andy de llevar a Woody a la universidad y del error que deposita al resto de los juguetes en la basura, la banda de juguetes queda dividida. Esta división representa la lucha de fuerzas en el interior de Andy. Por un lado, Woody representa la parte más integrada de Andy. Recordemos que en *Toy Story 2* Woody ya vivió algo de aquello que ahora deberán vivir el resto de los juguetes. También él tuvo miedo de acabar en la basura y,

desconfiando del amor de Andy, se ilusionó con tener una identidad grandiosa como juguete de colección en un museo de Japón. Pero, al final, pudo reconocer que su deseo de grandeza provenía de su propia inseguridad, y regresó con Andy. A partir de entonces, como dirá Andy al final de este film, *«Lo que hace especial a Woody es que él jamás te abandonará. Pase lo que pase»*. A partir de lo que ya interpretamos en los anteriores films, también podríamos decir que lo que, hasta ahora, caracterizó a Woody es que siempre temió perder el amor de Andy y ser abandonado.

Por el otro lado, el resto de los juguetes vivirá un proceso similar al que transitó Woody en el film anterior. Sintiendo abandonados y despreciados por Andy, los juguetes tratan de ejercer activamente lo que sufren pasivamente; entonces —como ya sucediera con los soldaditos— deciden abandonarlo y buscarse, por su cuenta, un mejor destino. La punta de la cola de Rex, con la que rompen la bolsa de la basura para escapar, parece representar el aguijón de la desconfianza que se les ha clavado en el corazón. *«Andy nos desechó»*, dice Slinky. *«Como zapatos viejos»*, agrega Ham; *«¡Basura!; nos dijo ¡basura!»*, protesta indignado Cara-de-papa; *«Emily hizo exactamente lo mismo»*, recuerda Jessie llena de resentimiento. Buzz es el único que tiene dudas y pregunta por Woody, pero finalmente se deja convencer por los demás.

Woody va en busca de los juguetes para rescatarlos de la basura y los encuentra en el garaje, dispuestos a irse a Sunnyside. Intenta explicarles que lo de la basura fue un malentendido; que Andy quería llevarlos al ático. Pero el

aguijón de la desconfianza ya se les ha clavado. «*Andy nos va a olvidar, Woody; también nosotros a él*», sentencia Jessie, metiéndose en la caja de las donaciones a la guardería infantil, en el baúl del auto de la madre de Andy. Dentro de la caja, Barbie llora desconsolada: «*Bueno, Molly y yo ya no éramos tan amigas como antes; solo que nunca pensé que me iba a echar ¡A LA CALLE!*». Mientras Woody intenta convencerlos de volver a casa, sorprendentemente, la madre de Andy cierra el baúl del auto, dejando a Woody atrapado con los demás juguetes de camino a Sunnyside.

Como dijimos, Woody representa el dolor de Andy por tener que desprenderse de su pasado; el resto de los juguetes, en cambio, expresan la parte de Andy en la que se siente echado del hogar materno, despedido y arrojado a la calle con todas sus pertenencias. En esta parte, defensivamente, el adolescente se entusiasma con las instalaciones del nuevo *campus* en la universidad, idealizando la nueva vida que allí le espera; una vida entre pares y sin padres. En el film, vemos esta reacción a través de los ojos de los juguetes cuando se aproximan a la guardería. A pesar de que Woody intenta hacerlos entrar en razón diciéndoles que «*La guardería es un lugar triste y espantoso para viejos juguetes que ya No-Tienen-Dueño*», ellos prefieren ver en Sunnyside una suerte de paraíso terrenal; «*el lado soleado*» de la vida.

Las palabras con que Lotso los recibe en Sunnyside son música para sus resentidos oídos y un bálsamo para el dolor del despecho: «*Pobrecillos, han pasado un día doloroso, ¿verdad? Bueno, están a salvo ahora. Todos*



*somos rechazados; nos abandonaron, donaron, vendieron, nos regalaron o simplemente nos desecharon. Pero no se angustien, haber sido donados será lo mejor que les haya pasado a todos». «Pero ¿qué pasa cuando los niños crecen y se van?», pregunta Jessie. «Otros niños vienen y los reemplazan. Sin dueños, tampoco hay dolor después». Y, mientras les muestra las maravillosas instalaciones, agrega: «No necesitamos dueños en Sunnyside. Somos NUESTROS dueños; somos amos de NUESTRO futuro, tenemos control de NUESTRO destino»; como un mal presagio de lo que vendrá, justo en ese momento, Cara-de-papa resbala y se da un porrazo.*

Woody admite que Sunnyside es muy agradable, pero insiste en que deben volver con Andy; sin embargo, ni aun recordándoles la inscripción con tinta indeleble —de la que tanto hablamos al interpretar los films anteriores—, logra convencerlos. Ni siquiera Buzz quiere acompañarlo, *«La misión con Andy se completó, Woody; lo que importa ahora es seguir unidos»*; *«Tal vez Andy ya dejó de querernos»*, duda Rex. *«Woody, ya despierta, este es el final, Andy ya es un HOMBRE»*, sentencia Jessie. Pero Woody decide regresar con Andy.

Pronto los juguetes descubren que no todo es maravilloso en Sunnyside. Donde no hay amor, tampoco puede haber compasión; y, sin compasión, impera la ley del más fuerte. Los recién llegados deberán pagar el derecho de piso en el Salón Oruga, expuestos al maltrato de los niños más pequeños y envidiando el trato cariñoso que reciben los juguetes del Salón Mariposa, con niños más grandes. Los

niños más pequeños son los que menos han elaborado la separación de sus madres que implica el comienzo del jardín; y seguramente lo viven como un castigo; un abandono. Despechados, descargan toda su hostilidad en los pobres juguetes.

También Lotso y los otros juguetes del Salón Mariposa son juguetes abandonados; pero, acostumbrados a las reglas del “presidio”, se han hecho más fuertes. Resentidos, en lugar de utilizar su fuerza para proteger a los más débiles, se aprovechan de ellos, apoderándose de los mejores lugares y descargando contra ellos toda la frustración de sentirse abandonados.

Podemos pensar que, detrás del entusiasmo que Andy siente por ir a la universidad, también lo angustia pensar en cómo será su nueva vida, teniendo que convivir, como recién llegado, con alumnos mayores, que quizás puedan querer maltratarlo y descargar sobre los “nuevos”, como él, la frustración acumulada por el rigor de la vida en los claustros del *campus*. Quizás una vida sin padres no sea una idea tan atractiva; quizás Andy no se sienta del todo preparado para algo semejante.



## CAPÍTULO 22

Woody, confiando en el amor de Andy, no sin tener que atravesar ciertos peligros para salir de Sunnyside, intenta regresar a casa de Andy; pero por accidente termina en casa de Bonnie, donde, inesperadamente... no la pasa nada mal. Vuelve a disfrutar del placer de jugar con un niño y, además, hace nuevos amigos. Allí no hay nada que temer; Dolly le ofrece, incluso, cambiar su nombre si lo desea; «*este es tu nuevo hogar*». Incluso si desea irse, sus nuevos amigos están dispuestos a ayudarlo. Es decir, el exacto contrario de lo que ocurre en Sunnyside.

La casa de Bonnie es otra manera de ver la universidad; opuesta a la anterior. La universidad no tiene por qué ser algo amenazante. Allí el adolescente puede pasarla bien, hacer nuevos amigos; incluso puede elegir y desarrollar una nueva identidad; por ejemplo, si lo desea, puede desprenderse del viejo apodo con el que era identificado en la vida infantil por sus familiares y amigos, y cambiarlo por otro que le guste más.

A través de estas dos maneras de ver la universidad, el film nos muestra una comprensión muy profunda de lo

que sucede en la vida anímica. Más allá de cuánto podamos ilusionarnos con un nuevo proyecto, lo que llevamos dentro es lo que determina nuestras verdaderas expectativas; y estas expectativas, que nacen de lo que sentimos inconscientemente, son las que más contribuyen a forjar nuestras experiencias. Quién tiene amor y confianza en su corazón, confiará en encontrar amor y experiencias gratificantes; quien tiene odio, resentimiento y desconfianza, temerá encontrar hostilidad, engaños y mentiras.

En Sunnyside, finalmente los juguetes de Andy descubren que están prisioneros; y, cuando Buzz escapa para hablar con Lotso y pedir que los trasladen al Salón Mariposa, descubre que tras la máquina de golosinas se esconde un lugar de juego clandestino. En otras palabras, tras una dulce apariencia, Sunnyside es un lugar corrompido, dominado por juguetes crueles. Allí, no sólo falta el amor de los niños, sino que tampoco hay verdadera amistad entre juguetes; los secuaces de Lotso se hacen burlas crueles entre ellos, y lo que los une es el miedo y la conveniencia.

Woody, en cambio, al sentirse amado por Andy, se siente libre de elegir entre varias opciones: puede ir a la universidad con Andy, quedarse en Sunnyside con sus compañeros de siempre o establecer un nuevo hogar, junto a sus nuevos amigos, en casa de Bonnie. El resto de los juguetes de Andy, en cambio, en la creencia de que fueron echados a la basura, sienten que no tienen dónde ir. Su sensación de elegir libremente, de «ser dueños de su propio destino» —como dijera Lotso—, era una falsa ilusión; una fantasía. No pudiendo elegir, se sienten prisioneros. Podemos pensar

que cuanto más libre se sienta el adolescente de elegir ir a la universidad, con menos temor la enfrentará; en cambio cuánto más se sienta echado a la calle por sus padres, más temeroso estará de que la universidad sea una prisión llena de sadismo. Si nos guiamos por la enseñanza del film, esa mayor libertad dependerá de cuán seguro se sienta el adolescente del amor de sus padres; seguro de que siempre podrá volver a casa y será bien recibido.

Pero no todo es perfecto para Woody; ha perdido su sombrero y sabemos que, en esta saga, «sin sombrero, no hay vaquero». Como interpretamos en el film anterior, la pérdida del sombrero que protege la cabeza simboliza el sentimiento de no tener la suficiente inteligencia para resolver las dificultades. A pesar del buen momento de juego en casa de Bonnie, Woody desea volver con Andy, pero la falta del sombrero parece querernos decir que hay algo que no está bien; que no está “completo”, que no está bien resuelto. En efecto, es la mala separación con sus compañeros lo que no le permite sentirse del todo bien. Es en Sunnyside, junto a sus compañeros, donde está el sombrero que le falta. Si pensamos que lo que siente Woody representa lo que siente Andy inconcientemente, entonces podemos pensar que Andy, para poder irse a la universidad, necesita primero resolver qué hacer con sus juguetes de infancia.

En efecto, justo cuando estaba por regresar con Andy, Woody descubre la verdad de Sunnyside cuando Sonrisas le cuenta la historia de Lotso y Bebote. Así nos enteramos de que Lotso fue abandonado, primero, y sustituido, después; ambas cosas. Como dijimos, se trata de

los mismos dos temores sobre los que se basaron los dos films anteriores: el temor de Woody a ser abandonado si se rompe, en *Toy Story 2*, y el temor de Woody a ser sustituido por Buzz, en *Toy Story*. «*Algo se quebró dentro de Lotso*»; por eso «*Sunnyside es un mundo de dolor y desesperanza, regido por un oso maloso y con aroma a frutas*». Woody, en cambio, pudo superar esos dos temores y eso forjó su carácter: por eso «*Woody jamás te abandonará. Pase lo que pase*». Como todo héroe, Woody decide regresar a Sunnyside a rescatar a sus amigos.

Mientras tanto, en Sunnyside, Lotso intenta corromper a Buzz para incorporarlo en las «*ligas mayores*»; es decir, la banda que domina el presidio. Pero Buzz no acepta dejar a sus compañeros; como él dice, es un «*hombre de familia*». Ante la negativa, Lotso decide reprogramarlo «*volviéndolo a los ajustes de fábrica*». Podemos interpretar esto como un símbolo análogo al que, en el film anterior, representaba el anciano que reparaba los juguetes; es decir, borrar todas las experiencias vividas con Andy y con sus compañeros; borrar todo rastro de afecto; reprimir.

Pero también representa la disociación y los mecanismos de negación de la realidad que le permiten al niño pequeño restituir la vieja fantasía narcisista del bebé, de ser omnipotente. Igual que sucediera en *Toy Story 2* con la aparición del «*Segundo Buzz*», en los momentos más difíciles y traumáticos, cuando más débil se siente, Buzz se disocia, pierde contacto con la realidad, y, como un psicótico, vuelve a creerse un guardián de la galaxia.

Estamos en la parte central del film, donde el conflicto llega a su punto máximo. Al mismo tiempo que los juguetes se enteran de lo que verdaderamente sucede en Sunnyside, también se enteran de que lo que sucedió en casa de Andy fue un malentendido. La Señora Cara-de-papa «recupera la visión»; y, con su ojo perdido, ve que Andy los está buscando. Woody tenía razón, Andy no los quería tirar a la basura; pero ya es muy tarde para volver. Todos son capturados y tomados prisioneros por Buzz; «*el astro-loco*», como lo llama Ham.





## CAPÍTULO 23

El conflicto y la ambivalencia desaparecen. Woody sabe que tiene que rescatar a sus amigos y ellos saben que hubo un malentendido, por lo tanto, también desean ser rescatados y regresar con Andy. El problema, ahora, es superar el obstáculo. Teléfono le explica a Woody cómo escapar de Sunnyside, pero el problema no son las puertas ni los muros, *«El verdadero problema es el Mono. El Mono es el ojo en el cielo; puede ver TODO; Si no te deshaces del Mono no irás a ningún lado. ¿Quieres salir de aquí? ¡DESHAZTE DE ESE MONO!»*.

Pues bien... si, al parecer, el problema es el Mono, entonces debemos preguntarnos a qué alude este símbolo. El «ojo en el cielo» nos habla de dios, del superyó o de la conciencia moral; es decir, aquello que ve y juzga todos y cada uno de nuestros actos. ¿Representa que para salir de Sunnyside es necesario elaborar primero la culpa? ¿Culpa por qué? Además, ¿por qué han elegido un mono para figurar esta instancia observadora?

Ahora recordamos que, en lo que va de este análisis, no es la primera vez que hablamos de monos. Al comienzo,

en ese juego registrado en la filmadora que jugaba Andy, Jessie, Buzz y Woody fueron apresados por los Monos Letales lanzados por Ham y a duras penas lograron salvarse.

Veamos qué elementos tenemos para interpretar este personaje. El Mono permanece despierto toda la noche mirando, atento, las cámaras de seguridad con sus ojos desorbitados. Cuando, en la quietud de la noche, ve algún movimiento extraño, pega unos alaridos como si tuviera un ataque de pánico. Hace sonar la alarma y se encienden las luces rojas. Verdaderamente atemorizante...

Ahora parece un poco más claro. ¡Cómo pudimos olvidar algo tan importante en la vida de niños y adolescentes! ¡La sexualidad! Para Freud, la contemplación del coito entre los padres es una de las fantasías primordiales del niño. El escaso desarrollo de su sexualidad genital le impide al niño comprender, en su verdadero sentido, esa escena que observa y, entonces, comprendiendo a medias lo que sucede, interpreta que se trata de un acto placentero, pero también, sádico; violento y peligroso.

Ahora comprendemos que hemos dejado pasar varias referencias a la sexualidad genital en el film. Jessie se siente muy atraída por las destrezas de Buzz, pero a él esto lo llena de vergüenza. Sin embargo, Jessie es de ese tipo de niñas poco femeninas, de las que se dice que son “varoneiras”; es decir que allí falta lo femenino. Del otro lado, tenemos a la muy femenina y enamoradiza Barbie, pero, en ese caso, el poco masculino es Ken. En ambos casos se trata de un enamoramiento infantil y desexualizado, donde lo masculino y lo femenino —que caracterizan la sexualidad geni-

tal— no se unen. Betty, la muy maternal “novia” de Woody de los films anteriores, forma parte de los juguetes que ya no están; y Trixi, la triceratops de Bonnie, se avergüenza cuando descubren que «chatea» con un velocirraptor que conoció por internet.

Y otra cosa más... algo que no habíamos visto en los films anteriores de esta saga. Tanto cuando el pequeño Andy juega con sus juguetes (en la filmación de la videocámara), como cuando lo hace Bonnie, los juegos terminan en la cama con una expresión muy particular... comparable al éxtasis y la relajación placentera luego del orgasmo. También sugiere algo sexual el hecho de que Woody termine en casa de una niña y no de otro niño.

En un film que tan bien describe la vida emocional del niño, la sexualidad genital no podía faltar; aunque es lógico que, por tratarse de un film para chicos, esto aparezca a través de símbolos oscuros. Ahora comprendemos mejor el personaje del Mono. El mono es el animal que más se nos parece, y contemplarlo nos hace pensar en lo que sería de nosotros si no tuviéramos la educación que marca la cultura. Por eso a los monos se los compara con los niños, menos culturizados que los adultos. También decimos que los niños pequeños hacen monerías. Pero, a diferencia del niño, el mono es un ser sexualmente adulto y, al ser salvaje, exhibe sin pudor su excitación sexual. Todo esto hace que al mono se lo asocie con la sexualidad; en particular con la masturbación, actividad que practica sin tapujos, haciéndolo parecer aún más humano.

¿Qué duda cabe de que, para un adolescente como Andy, que está a punto de dejar el hogar materno para iniciar una vida independiente fuera de casa, junto a otros jóvenes de su edad, la sexualidad genital –y la masturbación, en particular– figura entre sus principales preocupaciones?

Freud nos ha enseñado que, en los humanos, la sexualidad genital tiene lo que él llamó una «acometida en dos tiempos». Una primera oleada hacia los 4 o 5 años, donde el niño empieza a demostrar un particular interés por los genitales propios y ajenos, y también siente una particular curiosidad por saber cómo vienen los niños al mundo. De pronto, el niño se ha transformado en un pequeño seductor que, carente de pudor, exhibe abiertamente sus genitales y quiere conquistar a su madre. Lo propio sucede con la niña respecto de su padre. El varoncito, entonces, desea reemplazar a su padre y poder casarse con su madre; la niña, sustituir a la madre y tener hijos con el padre. Sí... el complejo de Edipo.

Pero sucede que el niño aún es demasiado pequeño. Por una parte, desconoce la existencia del semen y de su poder fecundante, de modo que sus investigaciones acerca del origen de los niños fracasan. Por la otra, siente que la excitación de los adultos es demasiado grande para él. Si recordamos que la imagen que el niño tiene del coito es sádica, violenta y peligrosa, comprendemos que el varoncito tema perder su pequeño pene en semejantes contiendas; la niña, a su vez, teme el daño que le pueda ocasionar el pene del padre y comprende que aún es pequeña para tener un bebé.

De modo que, con un dejo de fracaso y frustración, el niño termina abandonando su interés por la sexualidad y utiliza la energía sexual para el aprendizaje cultural. Es lo que Freud llamó “período de latencia” y coincide con el rebajamiento general de energía que la mayoría de los niños experimenta durante la etapa escolar. Justamente de ese período se trataba *Toy Story 2*, como interpretamos oportunamente.

Hacia la pubertad, coincidiendo aproximadamente con el desarrollo de los caracteres sexuales secundarios, el sujeto experimenta una segunda oleada de interés por la sexualidad genital. A diferencia de la primera oleada, que iba dirigida a las personas más cercanas para el niño —madre, padre y hermanos—, el fracaso de las anteriores aspiraciones edípicas dirige esta segunda oleada hacia la exogamia, es decir, hacia personas ajenas al pequeño reducto familiar.

Más tarde o más temprano, el sujeto descubre en la masturbación una actividad muy placentera. Más allá de los prejuicios culturales que pudieran o no habersele inculcado, sucede que la masturbación es un acto ineficaz para lidiar con las nuevas magnitudes de excitación sexual. Por más frecuentemente que se masturbe, el acto no alcanza para satisfacerlo del todo y, al revés, muchas veces lo deja más excitado aún. Esto, en sí mismo, es algo que atemoriza al púber/adolescente, haciéndolo sentirse impotente, incompleto, vicioso y culpable. En otras palabras: feo, sucio y malo.

El resabio de la concepción infantil del coito —como algo muy peligroso— contamina su visión de la masturbación y del coito. Así surgen fantasías de que la masturbación puede dañar su cerebro o llevarlo a perder la vista

(como Edipo en la mitología y, más modestamente, como la Señora Cara-de-papa, en este film). Toda la sexualidad se le presenta como algo muy peligroso y potencialmente dañino; también juzga como algo malsano a la obstinada curiosidad que la sexualidad genital le despierta. De esta curiosidad sexual, justamente, surge la fantasía de la ceguera, como un castigo por el deseo de ver.

Hechas estas aclaraciones, volvamos al film. Dijimos que Sunnyside representaba la manera en que el adolescente concibe su futuro en la universidad a partir del enojo que siente por sentirse echado de casa. Despechado—como les sucedía a los juguetes de Andy—, imagina que irse a la universidad es una suerte de triunfo hostil sobre sus padres; como si les dijera, «ya no los necesito y tampoco los quiero». O como dijo Jessie: «*Andy nos va a olvidar; también nosotros a él*». Pero como el triunfo hostil siempre genera fantasías persecutorias, al mismo tiempo teme de ser derrotado y castigado por la hostilidad de un mundo que lo supera.

La sexualidad genital también participa de estas fantasías. Por un lado, imagina que, fuera de casa, entre pares y sin la “Ley del padre” que lo excluye de la sexualidad, va a poder satisfacer, sin límites, toda su curiosidad y toda su excitación. Por el otro, teme que en ese mundo sin amor y sin ternura, donde sólo rige la ley del más fuerte, pueda verse expuesto, sin límites ni leyes, a una excitación demasiado grande; violenta, peligrosa y descontrolada.

De modo que, para que Sunnyside deje de ser esa prisión cruel y sin esperanzas, no sólo debe deponer su re-

sentimiento, su hostilidad y su desconfianza; también debe poder controlar mejor su propia excitación sexual y poder moderar su curiosidad. Sólo así, la sexualidad dejará de ser algo que da pánico. Pensamos que a todo este conjunto de fantasías se refiere Teléfono cuando dice: «¿*Quieres salir de aquí?*; *deshazte de ese mono*».





## CAPÍTULO 24

Cuando Woody por fin se reúne con sus compañeros, el enojo entre ellos ha desaparecido y Woody recupera su sombrero. Cada uno reconoce las propias culpas, nacidas de la desconfianza, y queda acordado lo más importante: «*A partir de ahora, hay que estar juntos*». De todas maneras, como veremos, deponer el enojo parece mucho más fácil que luchar contra la sexualidad.

Veamos algunos de los indicios que nos hacen pensar en esta lucha por el dominio de la sexualidad genital. Barbie, para descubrir cómo reparar a Buzz, engaña a Ken; lo hace desfilarse y luego rompe uno a uno sus seductores vestidos. Es decir, en lugar de ser dominada por la seducción, utiliza la seducción para ejercer el control sobre Ken. El Señor Cara-de-papa, luego de atravesar su fase «tortilla», termina como un seductor y esbelto pepino. Pero acaso el ejemplo más simpático y conmovedor es Buzz que, al reiniciarse (por segunda vez) su programación, despierta en una modalidad extraña, que solo habla en el lenguaje de la seducción. Fascinado con Jessie, por primera vez se muestra celoso de Woody.

Podemos pensar que, cuando Buzz sale de esa disociación defensiva (el «astro-loco»), desemboca en esa primera acometida de la sexualidad genital de la que nos hablara Freud. En otras palabras, de pronto se ha convertido en un pequeño seductor que, en lugar de ruborizarse frente a Jessie, trata de conquistarla desembozadamente.

Finalmente, nuestros protagonistas llegan al final del túnel que atraviesa el muro de Sunnyside. Para llegar del otro lado y escapar, deben saltar el cubo abierto de la basura. Lo mismo que sucedía en el juego de Andy, al comienzo del film, con los huérfanos del tren y el precipicio. Como ya dijimos, un símbolo del adolescente que debe superar solo (huérfano) la difícil prueba (el precipicio) de ir a la universidad.

Pero Lotso y sus secuaces los interceptan. Otra vez aparece el tema del abandono, de ser especial o ser desechable. Pero los juguetes ahora saben que Andy no los desechó y ya no se dejan engañar por las palabras envenenadas de Lotso. Ken, tratando de defender a Barbie, propone, sin éxito, acabar con el maltrato que rige en Sunnyside. Pero Lotso decide tirar a la basura a todo aquel que se le oponga.

Woody, trayendo a la luz el recuerdo de Daisy, la dueña de Lotso, logra desenmascarar su resentimiento; le dice que Daisy no lo desechó, sino que lo perdió; *«te dio el amor que un niño puede dar a un juguete»*. Frente al recuerdo de Daisy, Bebote arroja a Lotso a la basura y cierra la tapa.

Todo parece haber terminado, por fin. Pero, como vimos, el tema del abandono se entrama con el tema de

la sexualidad, más difícil de resolver. Para poder hacerlo, nuestros pequeños héroes deberán enfrentar la hoguera de la excitación. De modo que, a pesar de la intervención de Bebote, todos terminan en el camión de la basura, de camino al basurero.

Buzz, el pequeño seductor, luego de que casi pierde la vida por salvar a Jessie, recupera su conciencia normal y vuelve a ser el de siempre. Esto parece representar un intento de frenar esa oleada sexual tan peligrosa que surgió al reprogramarlo la segunda vez. Pero no basta. Todos los juguetes caen en la cinta transportadora que conduce a la hoguera.

Prueba de que el tema del resentimiento por sentirse abandonado no está del todo terminado es que Lotso sigue vivo; prueba de que este resentimiento está relacionado con el miedo de la sexualidad es que es, justamente, Lotso quien tiene el poder de apagar la cinta transportadora y no lo hace. De modo que todos los juguetes tienen que enfrentarse con el tan temido destino.

Y cuando todo parece perdido, cuando ya no quedan esperanzas de salvarse, surge entonces la AMISTAD. Uno a uno, se van tomando de la mano para enfrentar, todos juntos, lo que parece ser el inminente final. Estando unidos, el temor se siente un poco menos; o se soporta un poco mejor.

La amistad, para nosotros psicoanalistas, es una de las formas que toma la mezcla de la sexualidad con el amor... La sexualidad pierde una parte de la excitación, pero también pierde ese componente violento que tanto asusta. La excitación sexual atemperada es la ternura; la

ternura que permite integrar todas las partes de la personalidad. Recién entonces, todos unidos, son salvados por el marcianito verde que maneja la grúa (que, para ellos, es «la Garra», aquella que, en *Toy Story*, era la que decidía el destino de los juguetes). Si hay ternura, es decir, si la sexualidad se puede atemperar con el amor, el destino no es la hoguera. La amistad genuina, la ternura... y también la gratitud: «*Nos han salvado y estamos agradecidos*».

## CAPÍTULO 25

El mismo camión de la basura que, al principio del film, amenazaba con alejarlos para siempre del hogar, es el que ahora los trae de vuelta a casa; justo a tiempo. Ahora sí, Woody y sus amigos pueden despedirse bien, aceptando cada uno su destino. Woody le dice a Buzz: «*No es una despedida*», Buzz le responde: «*Sabes dónde encontrarnos, vaquero*». Y así como Woody se despide de cada uno de sus compañeros de tantas aventuras, lo mismo debería poder hacer Andy. Decir adiós a sus queridos juguetes; sus entrañables compañeros de tantos momentos felices. De esa manera se asegura que adentro suyo, en el «ático» que lleva en su alma, ellos están bien. Que no están enojados ni se sienten abandonados; y que puede volver a ellos cuando los necesite.

Y si Andy siente que puede volver a estar con ellos porque no le guardan rencor, entonces también siente que se puede ir sin tanto temor. En la medida en que su mundo interno está en paz, él también recupera su libertad. Y si su mundo infantil, con sus deseos y sus sueños, está bien, eso significa que ese mundo infantil sigue vivo adentro suyo.

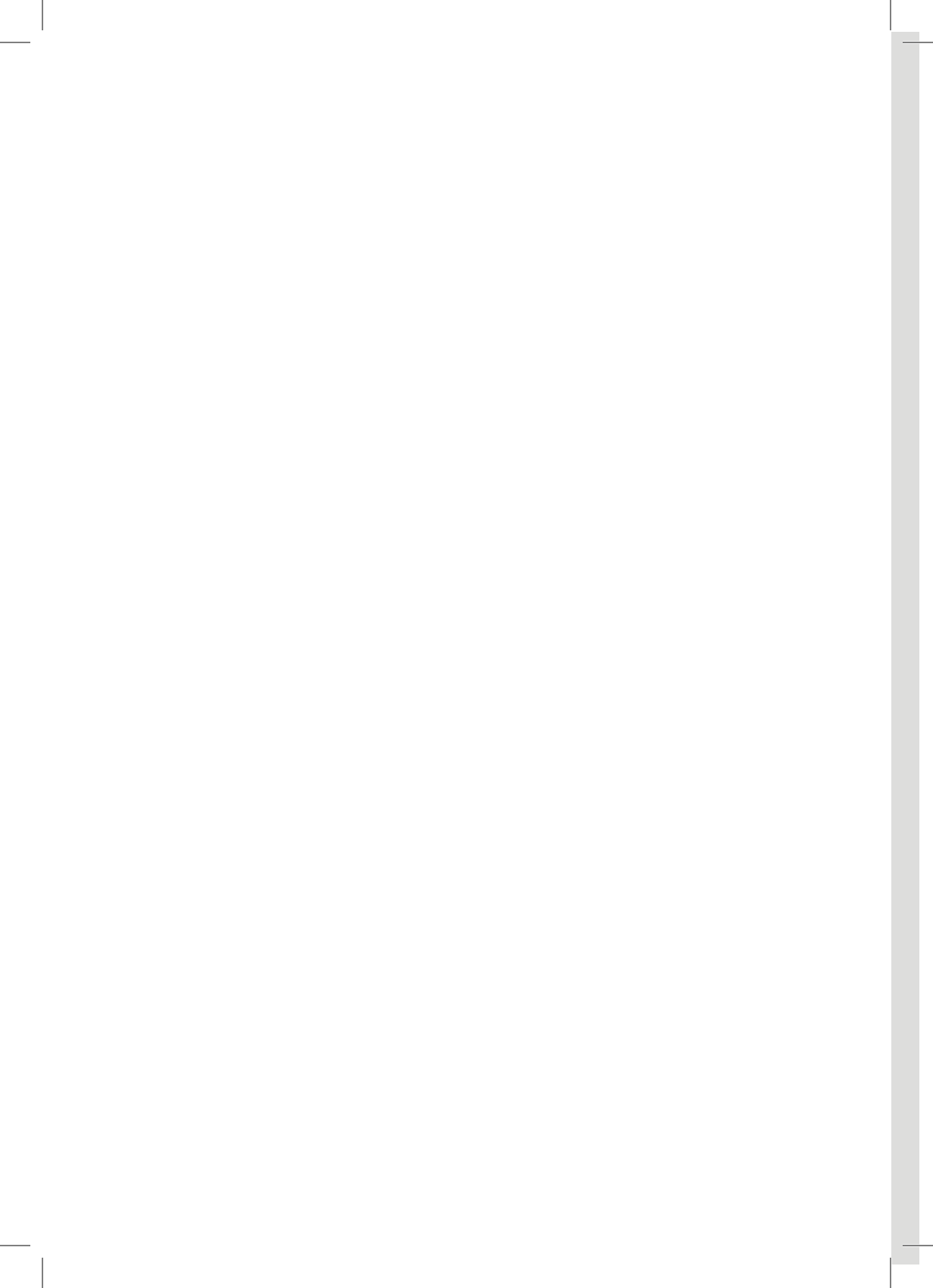
Cuando su madre le dice: «*Desearía poder estar contigo*», Andy le responde: «*Estarás conmigo, mamá*». Entonces, lo que Andy lleva en su alma no es sólo un «ático», sino un espacio interno para jugar (como veremos en seguida).

Recién ahora Andy deja de ser un niño; y, por lo tanto, Woody deja de ser el símbolo que lo representa y pasa ser un juguete más de la banda. Por eso, abandona la caja que va a la universidad y se mete en la caja con sus compañeros. Así llegamos a la solución del conflicto. Ni la banda de juguetes quedará encerrada en una oscura caja del ático, ni Woody quedará solo, apartado de sus compañeros, prisionero estático en un estante de la universidad. Andy no necesita llevarse o guardar sus juguetes porque los tiene vivos adentro suyo, y así, no le resulta tan difícil desprenderse de ellos y regalárselos a Bonnie. Desprenderse de sus juguetes es, entonces, dejarlos al cuidado de Bonnie y mostrarles a ellos su gratitud. Después de tantas vueltas, finalmente la operación «Vuelta al juego» da resultado. Andy, junto a Bonnie, juega una vez más con todos ellos.

Ahora comprendemos también por qué, al principio de este análisis, la función de los juguetes se nos confundía con la de los padres; porque también ellos, prestándose para que el niño juegue y proyecte sobre ellos sus fantasías, lo han ayudado a crecer bien; a elaborar las distintas experiencias que tuvo que atravesar durante la etapa infantil. Padres y juguetes han llevado a cabo la tarea de acompañar y ayudar al crecimiento del niño. La posibilidad de jugar representa un aspecto muy saludable y necesario en la vida de todo niño.

El adolescente puede partir con gratitud; sabiendo que sus padres no lo abandonan, sino que lo dejan crecer. Y, así, también él se va de casa sin que esto signifique abandonarlos; permitiéndoles llenar el espacio vacío en sus vidas con otras cosas gratificantes. No se trata de algo sencillo ni fácil; ni algo que se logre hacer de una sola vez o en forma completa. Pero sin alentar falsas ilusiones, este film, a su manera particular... intenta mostrarnos el camino.





# TOY STORY 4



## CAPÍTULO 26

Como ya hemos dicho, cuando interpretamos psicoanalíticamente un film, consideramos que la historia que el film narra de manera manifiesta alude simbólicamente a otra historia que permanece oculta. En opinión del psicoanálisis, esta segunda trama inconciente es la que suscita el genuino interés emocional del espectador. Ahora bien, si para interpretar esta última entrega de la saga utilizamos la misma premisa que utilizamos en las anteriores, se hace evidente que, a medida que Andy crece, por fuerza la trama inconciente del film se irá alejando cada vez más de los temas capaces de conmover al público infantil. De hecho, *Toy Story 3* parece un film más orientado a un público adolescente que infantil.

Por aquel entonces resultaba evidente que, con un Andy de 17 años, la «historia de juguetes» tocaba a su fin. La vida avanza inexorable, la infancia se termina y, con ella, termina también la vida útil de los juguetes. Todo parecía indicar que esa tercera entrega pretendía dar un cierre definitivo a la exitosa saga. Como si los autores, a modo de despedida, hubieran querido dedicar este capítulo final a

aquellos espectadores que, siendo niños pequeños en 1995, habían crecido con las historias de Woody y Buzz, durante los 15 años transcurridos.

Sin caer en la trágica situación de los juguetes acabando en la basura, los autores de *Toy Story 3* hallaron una solución muy ingeniosa para poner fin a la saga: Antes de irse a la universidad, Andy cede sus queridos juguetes a Bonnie, una encantadora niña de unos 4 años. Cuando interpretamos ese film, para nosotros este desenlace representaba una mejor manera de imaginar la universidad y el alejamiento del hogar materno; menos persecutoria y atemorizante que Sunnyside, donde los juguetes habían estado prisioneros la mayor parte de ese film. Las entrañables experiencias infantiles no terminaban en la basura, sino que seguían vivas dentro del adolescente.

Pero sucede que ahora, 9 años después de aquel logro final, aparece *Toy Story 4*. Según he podido averiguar, los autores del primer film (John Lasseter y Andrew Stanton), que —según afirmaron— no hubieran aceptado comprometer la reputación de sus queridos personajes por motivos meramente comerciales, encontraron una historia que, a su parecer, valía la pena ser narrada.

En los avatares de la producción, John Lasseter renunció a la dirección del film, alegando «dificultades personales» y lo mismo sucedió con dos de los guionistas originales, que alegaron «diferencias filosóficas». Cuánto de lo que hemos visto tiene que ver con esa idea original no podemos saberlo; cada espectador juzgará por sí mismo si el resultado alcanzado está o no a la altura de las películas anteriores.

Sin embargo, si nos proponemos mantener nuestra premisa original, esta nueva entrega de la saga representa para nosotros una dificultad a resolver: ¿Cómo deberemos interpretar ahora lo que vive Woody durante el film?, ¿representará lo que siente Bonnie al iniciar el jardín de infantes o lo que imaginamos que podría sentir Andy, ya instalado en la universidad? La aparición de Forky nos inclina hacia la primera opción, pero el romance de Woody con Bo-Peep nos inclina hacia la segunda. Creo que, si queremos lograr una visión de conjunto de toda la saga, lo más adecuado es mantener nuestra premisa original: Woody, entonces, seguirá siendo, para nosotros, un juguete de Andy. Empecemos.



## CAPÍTULO 27

Antes del comienzo propiamente dicho, el film nos muestra un *flashback* que nos remonta 9 años atrás en el tiempo. Su función narrativa es explicarnos qué pasó con Bo-Peep. En los dos primeros films, este personaje —cuyo nombre se traducía al español como Betty— desempeñaba un rol menor; una especie de “madre-novia” para Woody. Betty siempre tenía comentarios elogiosos y tranquilizadores para con Woody, pero cada vez que se mostraba seductora, el pequeño vaquero retrocedía ruborizado. En *Toy Story 3*, sin mayores explicaciones, Betty figuraba entre los juguetes que se habían perdido con el tiempo.

Para nosotros, Betty, en los dos primeros films, siempre representó a la madre de Andy. Una madre por la que el niño pequeño siente un amor completamente deserotizado, de quien espera recibir protección y halagos, y a quien dedica todas sus proezas. Como oportunamente señalamos, en el período de latencia la primera oleada de la sexualidad genital ha sido reprimida y el niño ya no intenta sustituir al padre.



Al comienzo de la adolescencia, una nueva oleada de la sexualidad desborda la antigua represión infantil; pero como el adolescente aún no logra gestionar sus deseos sexuales, continúa experimentándolos como algo peligroso. Entonces, busca tomar distancia de los personajes originales del complejo de Edipo; las figuras endogámicas o incestuosas. Así se suele ver que el adolescente se vuelca al exterior y sus vínculos familiares se vuelven más distantes y conflictivos. Con un Andy adolescente en *Toy Story 3*, la ausencia de Betty en ese film resultaba de lo más coherente.

Si nos inclinamos a interpretar que la trama inconciente de *Toy Story 4* representa las vivencias de un Andy ya mayor, preparado para iniciar sus primeros escarceos amorosos, la reaparición de Bo-Peep parece ser un símbolo inmejorable. Una novia, fuera de la familia, capaz de revivir, inconcientemente, el antiguo enamoramiento edípico del niño con su madre.

De modo que este *flashback*, que nos muestra el momento en que Bo-Peep desaparece de la vida de Woody, nos estaría mostrando el momento en que Andy comienza a distanciarse de las figuras originales del complejo de Edipo. La acción comienza el día en que una peligrosa tormenta interrumpe el juego de Andy. Los rayos, por la posibilidad de quemar y fulminar, parecen un buen símbolo para representar una excitación sexual que al niño lo supera. El agua y el peligro de “mojarse” son también conocidos símbolos para figurar la excitación sexual.

Andy pone a sus juguetes a salvo de la tormenta, pero no percibe que quedó un juguete perdido; el autito

Control lucha para no ser arrastrado por el torrente de agua. Esto representa la dificultad de controlar el torrente de excitación. Todos los juguetes están muy asustados. Como todo buen comisario, Woody es el líder de la pequeña comunidad de juguetes; es el héroe que se ocupa de restablecer el orden para que todo esté en paz y nada malo le suceda a nadie. Antes de partir al rescate de Control, Bo-Peep acomoda el sombrero de Woody; evidentemente, Woody quiere ser el héroe a los ojos de ella. Una vez más, lidera las acciones y, arriesgando su propia vida frente al auto que casi lo arrolla, valerosamente protagoniza el rescate del juguete perdido.

Sin embargo, una vez “recuperado el Control”, Woody queda excluido de la escena cuando la madre de Andy cierra la ventana. El auto que casi lo arrolla traía al hombre que viene a llevarse a Bo. Si Bo representa a la madre del complejo de Edipo, la escena en la que Woody queda excluido y pierde a Bo representa la desilusión del niño frente al hecho de que la madre elige al padre como compañero sexual. En esta primera versión de la pérdida de Bo, el acento queda puesto en una elaboración paranoica: el padre injustamente arrebató lo que el niño siente que es suyo. Pero el *flashback* aún no concluye.

Woody va a al rescate de Bo. Trata de convencerla de que se escondan en los arbustos; vemos que aún es incapaz de hacerse cargo de sus propios deseos cuando argumenta que eso es lo mejor para Andy. Pero Bo rechaza la propuesta de Woody. Le recuerda que ella no es de Andy sino de Molly; que esa etapa terminó y que ya es tiempo de buscar otro niño. Bo invita a Woody a escapar con ella, pero

cuando Woody escucha que Andy lo busca, retrocede frente a la propuesta de Bo. Cuando el auto que se lleva a Bo se retira, solo y bajo la lluvia, Woody parece desinflarse. Al ser recogido del suelo por Andy su rostro retoma la sonrisa congelada de juguete. En ese contexto tan triste, su sonrisa sin vida resulta patética.

## CAPÍTULO 28

¿Por qué Bo no desea permanecer con Woody? ¿Por qué Woody rechaza la invitación de Bo? Para interpretar esto correctamente debemos aclarar algunas cuestiones primero.

La primera oleada de sexualidad genital, en la infancia, está dominada por la satisfacción que proviene del órgano genital, aún inmaduro; el pene en el niño y el clítoris en la niña. Ambos órganos poseen un origen embriológico común; se trata de un tejido eréctil que, con la excitación, se ingurgita de sangre y aumenta su consistencia. Niños y niñas creen que este órgano, aún pequeño, con el tiempo crecerá, conforme crezca todo su cuerpo. Imaginan que llegará a transformarse en algo muy potente y poderoso, capaz de satisfacer todos los deseos. Los psicoanalistas llamamos «falo» a esa imagen idealizada del órgano genital.

Esta idea no es tan descabellada como podría parecer en un principio. Por comparación con su propia debilidad y desprotección, para el niño los adultos son seres muy poderosos. Sus padres, por ejemplo, si lo desean, pueden comprar todas las golosinas del quiosco; para el niño, a los fines prácticos, eso equivale a ser omnipotente. Saber que

un día crecerá y será adulto es, para el niño, prácticamente la misma idea que devenir omnipotente.

Pero un día los niños descubren las diferencias genitales entre varones y mujeres y, a partir de entonces, la primitiva concepción de la sexualidad genital –la concepción fálica– sufre un cambio radical. La niña descubre que, si la madre no tiene pene, ella tampoco lo tendrá en el futuro. Si imaginar que llegaría a tener un falo equivalía a la posibilidad de satisfacer todos sus deseos, la certeza de que jamás lo tendrá equivale a la condena de una eterna insatisfacción. Esta tremenda desilusión la aleja de la madre, a quien ahora considera un ser “castrado” y carente de atractivos. A su vez, la acerca al padre, que es quien ella cree que tiene el falo y puede eventualmente dárselo o compartirlo con ella. Comienza a desear casarse con el padre y tener muchos hijos (penes) con él. Esta tremenda desilusión, que surge de la errónea interpretación de la diferencia con el varón, es lo que los psicoanalistas llamamos «envidia del pene»; aunque, según creo, sería más adecuado llamarlo envidia del falo. Es frecuente que este sentimiento, mal elaborado, llegue a dominar el carácter y la vida de la mujer.

Para el varón, en cambio, descubrir que las mujeres no tienen pene representa que la “castración” es una posibilidad real. La castración se les antoja el castigo adecuado para los deseos de rivalizar con el padre y sustituirlo en el amor de la madre, ya que el pene es la exacta fuente de esos deseos. La vagina, concebida como un vacío de pene, y más aún la menstruación, concebida como una herida sangrante, lo horrorizan, porque en ellas ve el testimonio de que

la castración existe como peligro real. Para los varones, la castración es principalmente perder “la posibilidad futura” de tener el falo; es decir, aquello que les permitirá tener todas las satisfacciones que se puedan imaginar. Por este motivo, la castración es, para el niño, el máximo de los daños imaginables. Los psicoanalistas llamamos a esto «angustia de castración» y —lo mismo que en el caso de la mujer con la envidia del falo— es frecuente que la mala elaboración de este sentimiento domine el carácter y la vida del hombre.

De modo que, para la concepción infantil de la sexualidad genital —la concepción fálica—, la noticia de la diferencia de géneros tiene para niños y niñas efectos diferentes. Mientras los varones todavía temen perder la posibilidad del falo, las niñas sienten que no tienen nada que perder, porque lo principal ya lo han perdido. El niño, temeroso, desiste de sus deseos de sustituir al padre y reprime el complejo de Edipo. La niña, en cambio, empieza a desear sustituir a la madre y el complejo de Edipo se despliega con más fuerza. Como se suele ver, tanto en la infancia como en la pubertad, las mujeres están más interesadas y mejor predispuestas al sexo opuesto que los varones.

Teniendo en cuenta estas constelaciones, podemos comprender que Bo ya no tenga interés en seguir con Molly; lo que Bo desea —el falo—, Molly no puede dárselo, por eso prefiere irse con ese hombre que, como dijimos, representa al padre. Woody, demasiado pequeño y temeroso (angustia de castración), al rechazar la invitación de Bo, demuestra que tampoco puede darle lo que ella desea.

Más aun, si invertimos la secuencia (algo que solemos hacer cuando interpretamos los sueños) podríamos decir que la invitación de Bo es lo que desata la peligrosa tormenta que interrumpe el juego infantil; es la invitación, lo que moja y quema. Para recuperar el «Control», Woody deberá alejarse lo más posible de Bo, estirando al máximo el resorte de Slinky.

Pero, como siempre sucede con lo que se reprime, por más que Woody intente alejarse, un poderoso «resorte» interior lo une a Bo... Más tarde o más temprano, tendrá que reencontrarse con aquello de lo que pretende escapar. En efecto, en ese resorte están los monos que, al analizar *Toy Story 3*, interpretamos como representantes de la sexualidad. Pero no nos adelantemos; para eso aún falta mucho.

## CAPÍTULO 29

Mientras comienza la canción «*Yo soy tu amigo fiel*», una elipsis nos muestra el transcurso de esos 9 años en los que Woody vive feliz, volando en brazos de Andy, primero, y en los de Bonnie, después. Hacia el final de esta elipsis, empezamos a notar que Woody va quedando relegado a un papel de observador no participante del juego de Bonnie. Con el nombre de Bonnie escrito en la bota de Woody, la canción termina y, ahora sí, el film comienza.

Las primeras escenas nos muestran la vida de Woody en el cuarto de Bonnie. La muñeca Dolly es quien lidera la comunidad y, aunque Woody trata de respetar su liderazgo sin rivalizar, es evidente que no se siente cómodo con el lugar que ocupa. En el cuarto de una niña, Woody pertenece al grupo de juguetes que quedan relegados en el ropero. Bonnie le quita su insignia de sheriff y se la coloca a Jessie.

Woody intenta disimular su malestar, pero los juguetes de Bonnie se burlan de él. «*Oh, ya te salió tu primer relleno*», le dice Old Timer, aludiendo a que Woody está juntando basura. Chairol Burnet, la silla, le dice: «*Pero qué adorable, ¿le pondrás un nombre?*» «*Planta rodadora*»,



sugiere alguien, aludiendo a las que se ven en los pueblos abandonados en las películas de vaqueros. Ponerle nombre a la basura es un tema que pronto retornará. Woody, ignorándolos, trata de limpiarse la pelusa, pero no puede; esta parece estar adherida por estática.

El padre le dice a Bonnie que es hora de ir a la Orientación para el Jardín de Infantes. Bonnie no quiere ir y pregunta si puede llevar un juguete. El padre le explica que los juguetes no van a la escuela. Cuando Bonnie se retira, Woody intenta convencer a Dolly de que algún juguete debería acompañarla, *«Es abrumador para un niño; así fue con Andy»*. Dolly no tiene tiempo para Woody, *«Odio sonar como disco repetido, pero Bonnie no es Andy»*, y lo encierra otra vez en el ropero. Bonnie regresa a su cuarto llorando porque no quiere ir al Jardín; Woody, rompiendo todas las reglas, se esconde en la mochila de Bonnie para ser, otra vez, quien acompañe al niño en su primer día de Jardín. Comprendemos que lo que Woody busca es recuperar el protagonismo. Se trata de un conflicto tan común que vale la pena hacer algunas aclaraciones.

Para el psicoanálisis, el aparato anímico surge a partir de la debilidad; es decir que su función es resolver una dificultad. Una manera de representarse esto es imaginando un bebé recién nacido. El bebé, carente de recursos, necesita de la asistencia ajena para sobrevivir. Esto es algo sumamente inquietante para él; de modo que, para recuperar la tranquilidad, intenta negar esta debilidad y convencerse de que los recursos que le permiten sobrevivir no son ajenos, sino propios; que él puede dominarlos a su voluntad como

si pertenecieran a su propio cuerpo. En otras palabras, se tranquiliza con la idea de que no es débil sino todo lo contrario: es omnipotente.

Se suele dar la coincidencia de que, para los padres, el recién nacido es alguien sumamente importante. Como dijimos en otras ocasiones al interpretar el símbolo de la inscripción en la bota, los padres depositan en el recién nacido sus propios ideales narcisistas; y como están muy pendientes de asistir al niño en todas sus necesidades, el niño se convence de su propia importancia. Como se dice que piensan los gatos respecto de sus dueños, el bebé piensa: «Si este sujeto me alimenta, *debo* ser Dios».

Pero, más tarde o más temprano, la realidad viene a desmentir esta fantasía de omnipotencia narcisista. El niño no siempre puede lograr que los padres actúen como él desea, en tiempo y forma. Como la idea de no lograr la supervivencia sigue siendo demasiado inquietante, el niño hace una nueva defensa: Acepta su debilidad, acepta también que la ayuda proviene de un objeto exterior que no domina, pero no acepta que ese objeto exterior no lo pueda todo. En otras palabras, para conservar la fantasía omnipotente –aunque sea como posibilidad–, cede la omnipotencia a favor de los padres. Ahora piensa como se dice que piensan los perros respecto de sus dueños: «Si este sujeto me alimenta, *debe* ser Dios».

Pero esta nueva defensa también tiene sus consecuencias. Cada vez que las cosas no son como él desea, dando por sentado que los padres lo “pueden todo”, concluye que, si no tiene lo que desea, es porque los padres “no quieren”. El paso siguiente en este razonamiento es «*si me*

*quisieran, podrían*». Este malentendido, entonces, deriva en que se sienta poco querido; feo, sucio y malo.

Para sobrevivir, entonces, necesita asegurarse el amor de los padres. Cuando esto se mantiene más allá de la infancia, es lo que el psicoanálisis llama «la necesidad de amor del neurótico». A partir de aquí, el niño intenta satisfacer la voluntad de los padres; intenta portarse bien, poner contentos a los padres, recibir sus elogios... En síntesis, trata de ser lindo, limpio y bueno. Y, principalmente, trata de que ellos lo noten; de que siempre lo estén mirando.

El reconocimiento al que aspira es sinónimo del amor que necesita para sobrevivir. Lograr el protagonismo es su meta, ya que este le asegura que sus padres se enfoquen en él y no miren a ningún otro que pudiera disputarle el amor que tanto necesita.

Al analizar *Toy Story* nos referimos a este pasaje de ser un dios a ser amado por Dios; es decir, de la omnipotencia narcisista a la idealización de los padres. Buzz, que representaba al hermanito recién nacido, se creía un guardián espacial, alguien capaz de volar, y no un simple juguete. Woody, como hermano mayor, trataba de convencerlo de que ser un juguete y ser amado por un niño era mejor que ser un guardián espacial. Mejor que ser un dios es ser amado por Dios.

A medida que el niño crece, su debilidad disminuye y su potencia crece. Cada vez necesita menos de la asistencia ajena. Sin embargo, como las defensas que mencionamos son inconcientes y el inconciente es atemporal, una parte importante de su interés permanece fijado a lograr el

amor de los padres. En lugar de enfocarse en satisfacer sus propios deseos, permanece fijado —en una medida variable, pero en general, importante— a satisfacer el deseo de los padres para que ellos, luego, satisfagan los suyos.

Para peor, su crecimiento nunca logra satisfacer los ideales narcisistas que los padres depositaron en él. Al principio, cuando era un recién nacido, era la novedad de la casa. Era el único protagonista de la escena y todos se disputaban la oportunidad de tenerlo en brazos. Un tiempo después, los padres ya no siempre están tan bien dispuestos a satisfacer sus pedidos de ser alzado. Es cierto que, conforme disminuye el enamoramiento narcisista de los padres por el niño, crece el verdadero amor, forjado en las experiencias compartidas. Pero, lamentablemente, dominado por la necesidad de amor neurótica, el sujeto considera al enamoramiento mucho más seguro que el amor. Todo un drama...

Volvamos al film. Como habíamos dicho al analizar *Toy Story 3*, la casa de Bonnie era, para Andy, una mejor manera de imaginar la universidad que Sunnyside. De modo que podemos ver lo que le sucede a Woody como si fueran las dificultades de Andy para encontrar su lugar en la comunidad de estudiantes. Es posible imaginar que, como recién llegado frente a los alumnos mayores, no logre el protagonismo al que estaba habituado en el hogar materno. Muy posiblemente, lo que más difícil le resulte sea atraer la atención de las chicas. Si en los films anteriores el conflicto que ponía en marcha la trama era el temor de Woody de perder el amor de Andy y acabar en la basura, en este film Woody ya ha perdido el protagonismo y se siente

en la basura. Este sentimiento aparece representado por la pelusa que no consigue quitarse de encima y que Old Timer interpreta como parte del relleno salido de su interior. Para resolver este malestar, Woody necesita una acción heroica que le permita recuperar el protagonismo; el reconocimiento que le asegure la preferencia de Bonnie. Así, decidido a lograrlo, se mete en la mochila.

## CAPÍTULO 30

En el Jardín, cuando Bonnie más desolada e indiferenciada del conjunto se siente, Woody acude en su ayuda, rescatando algunos elementos que encuentra en el cesto de basura. Con esos materiales Bonnie construye un muñeco; gracias a eso, recibe la atención y el elogio de la maestra (reconocimiento/protagonismo). De modo que es Bonnie, y no Woody, quien termina poniéndole nombre a la basura: Forky.

De regreso a casa, todavía en la mochila, Woody ya empieza a disfrutar por anticipado de su éxito; imagina que, cuando todos vean lo que él hizo por Bonnie, su lugar en la comunidad de juguetes cambiará radicalmente. Volverá a ser alguien importante; necesitado y útil. Pero sucede algo muy extraño, con lo que Woody no contaba: el utensilio, transformado en juguete, cobró vida.

Ya en el cuarto de Bonnie, Woody presenta a Forky a los demás juguetes; ahora es Woody, y no Dolly, quien imparte las consignas a la comunidad: *«Forky es el juguete más importante en la vida de Bonnie ahora. Juntos nos tenemos que asegurar que nada le pase»*. Si bien es Forky el juguete que consigue toda la atención de Bonnie, tam-

bién es cierto que Woody, en el rol de vigilante de Forky, consigue estar siempre en el centro de la escena. Incluso, aunque sea por error, obtiene el premio de dormir abrazado a Bonnie. El problema es que Forky no se considera un juguete, sino algo para usar y descartar. Pero Woody lo necesita para no quedar arrumbado en el ropero; por eso, como dice la canción, *«No acepto que en basura quieras acabar»*.

Ahora la pregunta es cómo habremos de interpretar este nuevo personaje. Forky es un utensilio; es decir, un instrumento utilitario. Justamente es el instrumento que Woody necesita para poder sentirse, él mismo, útil. Además, expresa los sentimientos con los que Woody intenta luchar; es decir, el sentirse basura, el sentir que su vida útil terminó. Pero Forky también encarna lo que Woody más desearía lograr; es decir, ser el juguete más importante en la vida de Bonnie. Por todos estos motivos podemos pensar que Forky representa una parte de Woody; la parte más conflictiva, su malestar actual y su deseo de volver el tiempo atrás y regresar a la época en que él era el alguacil preferido de Andy. Forky es como el relleno salido del interior de Woody, la basura que lleva adherida y de la que no logra desprenderse porque no puede prescindir de ella. En síntesis, Forky representa el deseo de protagonismo de Woody, nacido de sentirse basura (débil y dependiente).

Como vemos en el film, si bien Woody, en su rol de vigilante de Forky, satisface parte de su necesidad de protagonismo, el sufrimiento y la humillación que esto le ocasiona supera con creces la muy escasa satisfacción que

logra obtener. Dos veces el padre de Bonnie lo pisa como si fuera basura y el viaje en cámper es para Woody poco menos que una pesadilla.

Muchas veces cuando, como Woody, no aceptamos la realidad, terminamos sufriendo mucho más de lo que, con nuestra negación, pretendíamos evitar. Reflexionando sobre esta cuestión me venía en mente la situación de esos muchachos que están enamorados de una chica que no los registra. En lugar de escoger entre seguir intentando o resignarse, con tal de estar cerca de ella, terminan aceptando el patético rol del amigo confidente, con quien la chica comparte las tribulaciones de sus amoríos con otros chicos. ¿Podría ser esto lo que le sucede a Andy? Obviamente, no lo sabemos.

Volviendo al film, por la noche, Buzz se ofrece a reemplazar a Woody en la siguiente guardia. Pero Woody no acepta la propuesta; vigilar a Forky se ha vuelto el único sentido de su existencia. Por eso le dice: *«Tengo que hacer esto. Esa voz dentro de mí no me dejará en paz si me doy por vencido»*. Buzz desconcertado le pregunta *«¿Quién crees que sea la voz dentro de ti?»*, e interpreta que Woody se refiere a su caja de voz.

Para el psicoanálisis, la voz de la conciencia, o conciencia moral, es la parte del superyó que, a través de las voces de los padres, recoge los mandatos que ellos formulan al niño. Dado que el niño necesita ser amado por sus padres, esos mandatos se convierten en su ideal (el ideal del yo). La conciencia moral es la que nos dice qué tenemos que hacer para lograr la aprobación de nuestros padres y qué co-



sas ellos reprobarían. Si actuamos acorde a sus mandatos, sentimos que nos acercamos al «cumplimiento del ideal»; pero si los desoímos, sentimos que la distancia que nos separa del ideal crece. Esa distancia que marca “lo que falta” para alcanzar el ideal es lo que nos hace sentir “en falta”. Por eso Freud definía esa distancia como «sentimiento de culpa». Sentimos culpa por ser feos, sucios y malos, cuando se espera de nosotros que seamos lindos, limpios y buenos.

De modo que tomaremos a la caja de voz de los juguetes como un símbolo que representa los ideales super-voicos; es decir, lo que el juguete siente que su dueño desea que él sea. Como sabemos, la sentencia que más repite la caja de voz de Woody es: *«Eres mi alguacil preferido»*. Es eso, entonces, lo que Woody siente que tiene que lograr en la vida para obtener el amor. Mientras no lo logre, esa voz no lo dejará en paz y se sentirá en falta; es decir, culpable. Pero Woody es también un juguete de Andy, y Andy ya no juega con juguetes. De modo que el conflicto de Woody es que una parte de sí le dice que tiene que ser el alguacil preferido y otra parte le dice que su tiempo acabó. Esta segunda parte es la que encarna Forky. En efecto, mientras Woody conversa con Buzz, Forky escapa de los brazos de Bonnie y se arroja por la ventana del cámper. Antes que aceptar su fracaso, Woody se arroja tras él.

## CAPÍTULO 31

Woody y Forky quedan solos en la carretera, teniendo que recorrer la distancia hasta donde el cámper de Bonnie hará la próxima parada. Como dijimos, Forky representa una parte del propio Woody, de modo que podemos oír el diálogo entre ambos como un diálogo que Woody tiene consigo mismo.

**Woody:** *Te guste o no, tú eres un juguete; tal vez no sea lo que más quieras, pero eso no quita que lo seas. Y por eso tú tienes que estar ahí para cuando Andy te necesite.*

**Forky:** *¿Quién es Andy?*

**Woody:** *Hablo de Bonnie, estarás para Bonnie, ese es tu deber.*

**Forky:** *¿Y cuál es tu deber?*

**Woody:** *Por ahora el vigilar que tú hagas el tuyo.*

Pero el viaje es largo; Woody le cuenta a Forky su pasado con Andy, la llegada de Buzz...

**WOODY:** *Te toca verlos crecer y madurar como personas... Y luego se van. Harán cosas nuevas que no verás nunca... No es que me queje, es algo muy satisfactorio, pero cuanto menos lo piensas, terminas, después de tantos años, en un closet sintiéndote... un poco...*

**FORKY:** *¿Inútil?*

**WOODY:** *Si*

**FORKY:** *¿Cumpliste tu propósito?*

**WOODY:** *Sí, así es.*

**FORKY:** *Woody, sé cuál es tu problema. Es que eres como yo: Basura.*

Woody pregunta a Forky por qué está tan obsesionado con la basura. Él le responde que la basura se siente como alguien diciéndote «*todo va a estar bien*». Woody le dice que así es como se siente Bonnie cuando está con él. Así, Forky llega a la conclusión de que Bonnie lo necesita. A partir de ahí, la trama da un giro; Forky desea regresar con Bonnie. El argumento que provoca el giro en Forky no resulta demasiado convincente; sin embargo, lo que esto significa en la trama inconciente es algo interesante. Se trata justamente del paso que es necesario dar para comenzar a ser adulto; o también, para dejar de ser neurótico. Me explicaré mejor.

Como dijimos, la fantasía de omnipotencia nace de la debilidad para asegurar la propia supervivencia; en otras palabras, es la búsqueda de una garantía; de que alguien nos asegure que «*todo va a estar bien*». Si bien la omnipotencia

que el niño supone en los padres es una fantasía, la búsqueda del amor de los padres es real y, por lo tanto, también tiene consecuencias reales. En principio, el niño vive con temor de perder el amor de los padres; teme no ser lo suficientemente bueno, teme la llegada de un rival que pueda sustituirlo. También sucede que cada frustración que experimenta lo lleva a sentirse poco querido y, por lo tanto, culpable.

Pero quizá la peor consecuencia es que, en lugar de arriesgarse a vivir su vida, el sujeto termina viviendo para los padres (o para aquellas personas que los representen). Eso lo debilita aún más y hace que su dependencia sea aún mayor. Intentando que nada malo le suceda, provoca que tampoco le pueda suceder nada demasiado bueno. La potencia siempre será de los padres; él siempre se sentirá débil, pequeño y dependiente. Por lo tanto, siempre se sentirá insatisfecho.

Su deseo de crecer y llegar a ser fuerte como los padres no podrá satisfacerse por ese camino, porque la potencia no es algo que los padres le puedan dar. Lograr el deseo de ser fuerte, entonces, no depende de los padres, sino del propio niño. Mientras seamos débiles y dependamos de que nos den todo lo que necesitamos, careceremos de autoestima... nos sentiremos, como Woody, basura. Eso hace que no podamos sentirnos merecedores del amor que buscamos y que, por lo tanto, aun si lo conseguimos, nunca podamos sentirnos seguros de no perderlo.

De a poco, Woody empieza a deshacer el ovillo de su conflicto. Empieza a comprender que su meta de ser un juguete para Andy ya acabó y que, a pesar de todo lo bueno

que tuvo, la experiencia termina con un dejo de insatisfacción. «*Harán cosas nuevas que no verás nunca*». Las cosas buenas le suceden a Andy, no a Woody. Para poder vivir esas cosas nuevas, no hay más remedio que hacerlas uno mismo.

Así, Woody empieza a comprender que, en lugar de ir hacia adelante, estuvo intentando volver atrás; intentando repetir con Bonnie lo ya vivido con Andy. Aun en el caso improbable de que lograra que Bonnie lo quiera como lo quiso Andy, también Bonnie crecerá y lo abandonará. Podría buscar otro niño y repetir el mismo ciclo, mil veces; pero nunca habría nada de nuevo... No; volver con Bonnie no puede satisfacerlo; es momento de avanzar hacia una nueva etapa.

## CAPÍTULO 32

Ahora podemos unir esta trama con la trama del *flashback*; con aquello que, 9 años atrás, quedó pendiente en Woody al irse Bo. Quizás en aquel momento Woody no estaba lo suficientemente maduro para Bo. Como dijimos, las niñas maduran primero. Pero ahora que —como dijo Buzz— «*la misión con Andy se completó*», Woody tendrá una segunda oportunidad de enfrentar una antigua cuenta pendiente... Justamente, «*Segunda Oportunidad*» se llama la tienda de antigüedades en la que Woody encuentra la lámpara de Bo; justo en el momento en que el regreso con Bonnie estaba a punto de concretarse.

Así como Woody no puede ver lo que hace Andy en la universidad, nosotros, como espectadores, tampoco. Pero podemos suponer que los conflictos que debe superar para completar su maduración son similares a los de cualquier adolescente. Suponemos que las vicisitudes que atraviesa Woody durante el film aluden a estos conflictos. Para completar su maduración, el adolescente debe poder dar satisfacción a la segunda oleada de la sexualidad genital. No me refiero solo al sexo en sentido carnal, sino sobre

todo al amor sexual. Encontrar una compañera con quien dar satisfacción al amor edípico que, en la infancia, incapaz de satisfacer plenamente, tuvo que reprimir.

Aparentemente son dos temas distintos; la maduración personal y el amor sexual. Pero ambos están muy relacionados. Si hay algo que los padres —por más recursos que posean— no pueden darle a un hijo es una novia que lo ame y lo valore. Eso es algo que el hijo debe lograr por sus propios medios; y, para lograrlo, deberá adquirir la potencia necesaria. En otras palabras, el adolescente ya no necesita lograr el amor y la aprobación de los padres, sino los de una chica que quiera ser su novia.

Es necesario hacer una advertencia. Como es lógico suponer, si un film infantil alude al logro del amor sexual, ha de hacerlo, seguramente, a través de símbolos oscuros y muy desfigurados. Estemos preparados.

En la tienda de antigüedades «*Segunda Oportunidad*» todo es tenebroso. En lugar de encontrar a Bo, Woody y Forky son forzados por Benson a subir al cochecito de Gaby-Gaby. La música romántica que suena en el antiguo gramófono tiene un efecto tétrico; justamente es la canción que aparece en la escena final del film de terror *El resplandor* (Kubrick, 1980). Benson, que parece un autómatas, no es un juguete, sino el muñeco de un ventrílocuo y, por lo tanto, como vimos que sucedía en el primer film de la saga con los juguetes de Sid, no tiene voz. Gaby, una dulce muñeca, causa un efecto siniestro.

Gaby descubre que Woody tiene una caja de voz como la suya y quiere oír cómo suena; Benson tira del cordel

de Woody y se oye *«hay una serpiente en mi bota»*. Gaby le dice que su grabación está dañada y le pide a Benson que la saque de adentro de su vestido. Su sonido es horrible. Están por abrir la tienda y Gaby ofrece ir a un lugar en donde *«nadie los encontrará»*. Woody, demasiado asustado, dice que ya tienen que irse. *«Todavía no pueden irse —dice Gaby— tienes lo que necesito, justo adentro de ti»*. Aparecen otros tres Benson iguales que flanquean el cochecito para impedirles escapar. Woody aprovecha que Gaby se distrae al ver a Harmony y escapa con Forky, pero los Benson lo persiguen. Atrapan a Forky y cuando están por atrapar a Woody, él acciona su caja de voz, Harmony lo oye y se lo lleva al parque.

Lo que Woody tiene que enfrentar es la sexualidad; el acercamiento al sexo opuesto. El obstáculo a superar es, como dijimos, la angustia de castración. La caja de voz dañada que Gaby saca de adentro de su vestido representa el genital femenino —castrado, para la concepción infantil—. La caja de voz de Woody, que Gaby envidia, representa al pene de Woody, y el deseo de ella de quitársela significa, para él, la castración. La serpiente de la que habla la caja de voz de Woody es —en este contexto— un símbolo complejo que representa tanto al veneno de la envidia, como —por su propia forma— al pene mismo; al mismo tiempo, también representa a la mujer, en particular a la seducción que ejerce sobre el hombre con sus peligrosas consecuencias (como la serpiente del mito bíblico de Adán y Eva). Como era de esperar, este primer acercamiento a las niñas despierta el horror a la castración; Woody retrocede en su conflicto y vuelve a ser el juguete de una niña.



Habíamos dicho que la caja de voz representa a la conciencia moral, pero también al ideal. Se comprende que estar castrado impide el cumplimiento del ideal, de modo que la caja de voz representa tanto al pene como al ideal, y perderla, tanto a la castración como a la culpa. Los terroríficos muñecos Benson, carentes de voz y de voluntad propia, representan lo que Gaby es capaz de hacerle a Woody si deja que ella se meta con su caja de voz.

Por su parte, Gaby siente que, estando defectuosa —castrada—, no podrá conseguir el amor de Harmony. «*Mi Harmony es perfecta*», dice Gaby. Con su caja de voz dañada, el ideal de Gaby está en el libro que ella observa e intenta copiar. Ella necesita ser amada por un niño para poder sentir esa maravillosa sensación de que alguien te diga que «todo va a estar bien». Dado que ella y Forky desean lo mismo, en el film permanecen juntos.

## CAPÍTULO 33

Mientras tanto, Buzz sale a buscar a Woody. A diferencia de los films anteriores, en los cuales Buzz protagonizaba siempre una trama paralela a la de Woody, en este caso, en mi opinión, esa trama paralela no consigue influir de manera eficaz en la principal. De modo que, en favor de la brevedad, obviaremos el relato pormenorizado de la misma.

En el parque, Woody es sacudido mientras Harmony lo hamaca. El hamacarse, por el movimiento de vaivén, de sube y baja, con las piernas abiertas y con el aire chocando contra los genitales, es un símbolo muy eficaz del coito y de la excitación sexual. En cuanto Harmony se distrae, Woody escapa, pero una invasión de niños llega al parque. En brazos de una niña, Woody se reencuentra con Bo-Peep. Esta vez sí se esconden entre los arbustos, donde ruedan felices de reencontrarse. Están por abrazarse, pero ambos se contienen y se avergüenzan de la excitación que les provoca el reencuentro. Por cierto, Bo está muy cambiada; ya casi no usa la falda y se muestra mucho más desenvuelta que Woody. Hace ya siete «fantásticos» años que vive sola, sin depender de ningún niño. Para Woody no tener niño es ho-

rrible, para Bo es genial. Juega con distintos niños, pero no pertenece a ninguno. «*No te imaginas todo lo que he visto. Ya sabes, los niños pueden ser un poco toscos y yo... trato de estar lista*». Como en las escenas con Gaby, abundan las oscuras alusiones a la sexualidad genital.

Bo quiere que Woody conozca a su amiga, Giggle McDimples que, por ser ridículamente pequeña, no puede menos que generarnos una sonrisa. Achispada y saltarina, siempre con una risita en la boca, es la confidente de Bo en cuestiones amorosas y en general está posada en su hombro. Los tres Combat Carl, llegan para invitarlos a una fiesta. «*Combat Carl jugará mucho hoy, tiene una piñata por romper*». Bo invita a Woody a la fiesta, pero Woody no puede ir; tiene que rescatar a Forky y pide a Bo que lo ayude. Pero Bo no quiere volver a la tienda de antigüedades donde pasó encerrada dos años. Sugiere que lo olvide; los niños siempre pierden juguetes y lo superan. «*Bonnie quiere a Forky como Molly te quería a ti*», dice Woody; y le cuenta a Giggle cómo Molly, por las noches, no se podía dormir si no tocaba los pies de Bo. Avergonzada, Bo le tira una goma a la cara para que se calle; pero acepta ayudarlo.

Detengámonos aquí. ¿Por qué se avergüenza Bo? Toda la escena parece tener un rico contenido simbólico. La niña que no se puede dormir si no toca a Bo —representante del genital femenino— parece aludir a la masturbación infantil. Todo lo que Bo ha visto y Woody no alcanza a imaginar, el haber jugado con muchos niños sin pertenecer a ninguno, el festival, la piñata por romper... todo parece aludir al ejercicio desenfrenado de la sexualidad.

En el *Urban Slang Dictionary*, “dimples” significa una hendidura natural en el cuerpo, como los hoyuelos de las mejillas o de la barbilla; quizás, nosotros podríamos agregar, entre los ejemplos de hendiduras del cuerpo, a la vulva. “Giggle” significa risita burlona. Uno de los ejemplos que este diccionario propone para ilustrar el uso de este término es: «*lo que le sucede a una chica cuando ve lo pequeño de tu pene*». Giggle es oficial de policía como Woody, solo que muy pequeñita... Es la mejor amiga de Bo y su confidente en materias amorosas... Cuando su caja se abre, salta y se sube sobre Bo, risueña y saltarina... Todo parece indicar que, del genital femenino, Giggle McDimples representa al clítoris.

Volvamos a las acciones del film. El zorrino eléctrico atraviesa la feria a toda velocidad, pero las ovejas no conducen bien; Giggle grita: «*Salchicha, salchicha*», chocan con el carrito de panchos y vuelcan bajo la calesita. Bo cae sobre Woody y le agradece haber amortiguado su caída; cuando le da la mano para ayudarlo a levantarse, su brazo se desprende y Woody grita aterrorizado. Ella también grita, pero luego se ríe burlándose del susto de Woody. «*Estoy bien; pasa todo el tiempo*». Con ayuda de Woody, Bo vuelve a pegarse el brazo con cinta adhesiva; Woody le pregunta cómo acabó allí si se había ido con otra familia. «*Ya conoces la historia, la niña creció, ya no me necesitaba...*». Woody dice que lo siente mucho. Mientras trepan por la sogá, Bo va delante, de modo que Woody no puede evitar tener frente a sí un panorama de las nalgas de Bo. Una vez arriba, Bo le dice: «*¿Quién quiere el cuarto de un niño*

*cuando puedes tener todo esto?»* y le señala la vista que ofrece la Feria desde el techo de la calesita. Bo contempla el paisaje... Woody la mira arrobado. Giggle salta sobre el hombro de Woody y le pregunta «*¿Qué miras vaquero?*» y Woody se ruboriza. Bo lo toma de la mano y todos saltan hacia abajo deslizándose y rebotando en las lonas hasta llegar al techo de la tienda de antigüedades.

Toda la escena parece abundar en símbolos sexuales. La velocidad descontrolada, el saltar, el caer, el trepar, el rodar... La curiosidad del niño por ver los genitales de la niña y su vergüenza al ser descubierto espiando; el paisaje, que representa la posibilidad de verlo todo... y, por fin, el horror al contemplar el genital femenino confundiéndolo con un genital dañado, lastimado, castrado...

## CAPÍTULO 34

En el techo son alcanzados por Buzz; Bo se alegra de volver a ver a su compañero de mudanza y lo abraza. Así como el brazo dañado remeda la trama de Toy Story 2, esta alusión a Toy Story pone celoso a Woody, como en el primer film. «¿Buzz?, ¿qué haces aquí?» Pero Bunny y Ducky atacan a Buzz, acusándolo de querer robarles a su niño. Frente al temor por la sexualidad, reaparece el tema de necesitar un niño que, como dijimos, representa volver a la etapa infantil y encontrar la protección de los padres.

Woody y Bo, junto a Buzz, Giggie, Bunny y Ducky, penetran por el techo en la tienda de antigüedades. Bo propone saltar hasta el techo de la vitrina donde Gaby tiene a Forky, ya que en los pasillos está el peligroso gato Dragón. Asustados, ven un juguete despanzurrado por Dragón. Woody, presa del pánico, al ver que Bonnie y su madre acaban de entrar en la tienda, corre para intentar rescatar a Forky y poder alcanzar a Bonnie para escapar, cuanto antes, de ese lugar siniestro. Dos de los Benson atrapan a Woody y Bo consigue rescatarlo, pero sus ovejas son capturadas. La banda queda separada en dos grupos. Mientras Buzz, Gig-

gle y los peluches tratarán de conseguir la llave que abre la vitrina, Bo, acompañada por Woody, va en busca de ayuda para hacer el salto a la vitrina.

Para conseguir la llave, Bunny y Ducky proponen tres ideas distintas, todas rechazadas por Buzz. Con ligeras variantes, las dos primeras involucran un violento ataque a la anciana, en el que ella grita y choca contra los muebles rompiendo todos los objetos frágiles alrededor. (No muy distinto a los coitos que solemos ver en las películas de Hollywood.) La última es una fantasía más desarrollada, en la que la misma agresión se lleva a cabo concretamente en la cama, pero luego de una cena, una copa de vino y baño de espuma en la bañera. Como subraya el psicoanálisis, el niño pequeño se forma la idea de que lo que sucede entre sus padres en la intimidad, es un acto placentero, pero, a la vez, agresivo, violento y peligroso.

Pero no solo se necesita abrir la vitrina; también hay que saltar hasta ella. Bo y Woody entran en el interior del pinball en busca de Duke Caboom, el mejor acróbata de Canadá. El ambiente se asemeja al de una discoteca; Duke Caboom parece un antiguo novio de Bo; al verla, dice «*miren quién saltó nueve autobuses y reapareció en mi vida*» y, además, se refiere a las ovejas de Bo como «*mis niñas*». Bo —aún enojada con Woody— intenta ponerlo celoso, ridiculizándolo frente a Duke. A pesar de que Duke parece un gran seductor y de que sus poses acrobáticas lo figuran como un experimentado amante, el pequeño tamaño del motociclista lo hace simpático e inofensivo. Por todo esto, Duke nos hace recordar lo que interpretamos, en el film anterior, del Buzz reprogramado en modalidad seductora.

Duke se niega a hacer el peligroso salto. Cuando Woody, tratando de convencerlo, menciona a su niña, Duke revive su pasado traumático: *«Rejean se emocionó cuando me recibió después de Navidad. Ese fue el día más feliz de mi vida. Estaba listo para hacer aquello para lo que fui creado. Pero cuando Rejean vio que no saltaba tan alto como el juguete del comercial... ¡Es un comercial! ¡No es real! ¡Rejean me tiró a la basura, no es justo! ¿Por qué, Rejean, por qué?»*. Como un niño encaprichado, Duke se tira al piso, llora y patatea.

Duke representa al genital masculino del niño; o mejor sería decir que representa al complejo del pene pequeño. Es decir, al temor del niño de no ser suficiente como para satisfacer los deseos sexuales de la madre. El tema de la distancia que debe saltar parece representar la distancia que lo separa del ideal (el juguete del comercial); como ya dijimos, lo que falta para alcanzar el ideal es el sentimiento de culpa (estar en falta). Por su pequeño tamaño, por su ego narcisista y por creerse su personaje, nos hace recordar a Buzz que, ya en el primer film, aceptó que no podía volar; que lo suyo era caer con estilo. Justamente, Bo dice a Duke: *«Cualquier Duke Caboom puede aterrizar, pero tú eres el único que se estrella con estilo»*.

Volar es un conocido símbolo de la excitación sexual; lo que pone fin a la excitación es el orgasmo. Por lo tanto, aterrizar, que pone fin al vuelo, es un símbolo que representa el orgasmo; estrellarse parecería representar más bien la eyaculación; la potencia. Por eso, cuando Bo le dice que es el único capaz de estrellarse, Duke se ilusiona con



la posibilidad de ser potente y zanjar esa distancia que lo separa del ideal; de lo que Rejean deseaba de él. Bo insiste: *«Olvida a Rejean, olvida el comercial, sé el Duke que puedes ser ahora; el que salta y siempre... ¡se estrella!»*. De a poco Bo va inflando el ego de Duke, hasta que acepta que puede hacerlo. En la versión en inglés del film, Duke exclama: *«I Can-Ada»*, un juego de palabras que, al mismo tiempo que “Yo Canadá”, quiere decir “yo puedo hacerlo”; en la versión en español dice *«Lo canadaré»*.

Listo el genital masculino, aparece Giggie, con Buzz y los peluches que, por fin, han conseguido la llave. *«Fue difícil. Muy difícil. A penas sobrevivimos»*. Pero lo cierto es que, pese a todas las bravuconadas, cuando la anciana deposita la llave a sus pies, todos quedan petrificados. La llave, aquello que cuando “se mete en la cerradura” abre la puerta, representa otra vez al coito; por eso los asusta tanto. Más aún en este contexto, en el que tener la llave de la vitrina es lo que hace posible el gran salto, también representante del coito. Todo parece estar listo. Mientras trepan al aparador para preparar el salto a la vitrina, Woody, como todo amante celoso, quiere saber del pasado de Bo.

**WOODY:** *Entonces, ¿cuánto estuviste aquí en la tienda?*

**Bo:** *No sé, un par de años. No iba a quedarme aquí y dejar que mi vida se escapara, así que... me fui.*

**WOODY:** *Guau, te adaptaste bien a esto. Yo no podría hacerlo.*

**Bo:** *Ay, Comisario, no te subestimes tanto. Serías un gran juguete perdido.*

**Woody:** *¿En serio ya no te gustaría volver a estar en la habitación de un niño?*

**Bo:** *No. ¿Nunca has pensado salir a recorrer el mundo?*

**Woody:** *¿Sin un niño? No, este juguete no aprende trucos nuevos.*

**Bo:** *Te puedes sorprender... ¿Y qué estaban haciendo aquí en la tienda la primera vez?*

Woody, un poco avergonzado, reconoce que vio la lámpara de Bo y entró a buscarla. Desde lo alto del aparador ven todas las lámparas iluminadas. «*Qué cosa tan linda*», dice Woody. «*Es la única parte de la tienda que me gusta*» dice Bo; y agrega, «*Será un salto muy largo para Duke y para ti*». «*¿Para mí?!*» «*¿No te lo dije?, tú irás con él*».



## CAPÍTULO 35

Pero, en la mitad de la carrera, Duke se asusta; no se siente listo para dar el gran salto y cae a los pies de Dragón. Woody, no obstante, alcanza la vitrina; Bo, deslizándose por el cordel, trae la llave y ambos entran a buscar a Forky. Pero son descubiertos. Las acciones se vuelven confusas (amén de estar bastante mal editadas). Mientras un par de Benson luchan con Buzz, Giggle y los peluches, Gaby y otro Benson atrapan a Woody. Para rescatarlo, Bo tira del cordel, pero Gaby tira de la cuerda de la caja de voz y Woody comienza a desgarrarse. Benson intenta meterle la mano en la espalda para arrancarle la caja de voz, pero Bo libera a Woody, rescata las ovejas y escapa por la cuerda. Forky cae al piso y es atrapado por Dragón. Para rescatarlo, Woody se lanza sobre Dragón. Dragón se traga a Giggle, los Benson intentan atrapar a Woody, todos se sujetan del cordel de Woody, y Duke, haciéndose perseguir por Dragón, los conduce fuera de la tienda. Dragón vomita a Giggle y vuelve a entrar en la tienda.

Con todo lo que llevamos dicho, no es necesario entrar en demasiados detalles para comprender cómo esta

escena, confusa y peligrosa, figura el coito; o mejor, un coito fallido. Agreguemos que el dragón, que escupe fuego, representa la excitación y digamos también que en inglés el término “*pussy*” designa a la vez al gatito y la vagina. De modo que *pussy* es el lugar en donde debe estar el clítoris que, luego del acto, queda todo mojado.

La experiencia fue un completo fracaso; Forky sigue en poder de Gaby. Todos están exhaustos y aterrorizados. Buzz consuela a Giggie, Bo a sus ovejas, Duke a su motocicleta y Bunny a Ducky. Woody no tiene a quien consolar; quiere volver a buscar a Forky. El resto se opone; *«apenas salimos con vida»*. Bo le dice que lo olvide, que nadie más quiere hacerlo. Woody insiste, y Bo no entiende por qué es tan importante para Woody; hasta que él dice: *«Porque ya no tengo nada más por hacer. Es lo único que me queda»*. Bo se siente despechada; le dice que no es que Bonnie necesite a Forky, sino que Woody necesita a Bonnie. *«Abre los ojos Woody, hay muchos niños en la tierra y no puede importante solo el niño al que te sigues aferrando»*. *«Se le dice lealtad; tal vez un juguete perdido no lo entiende»*. *«Tal vez el que se perdió no fui yo»*, contesta Bo. Todos se van; Buzz le dice que dio todo de sí, pero Woody no lo escucha: *«No abandonaré un juguete, Buzz; ni ahora, ni nunca»*; y regresa solo a la tienda. Y Buzz, dice: *«Ya me abandonó»*.

Comprendemos que, habiendo fracasado estrepitosamente su intento de avanzar hacia la sexualidad, a Woody solo le queda el camino de retroceder a la etapa anterior. Regresar con Bonnie; seguir intentando cumplir con el

ideal que está inscripto en su caja de voz; ser «*el alguacil preferido*»; «*pase lo que pase, Woody no te abandonará*». Pero la única manera de volver es recuperar a Forky.

Lo que sucede al regresar a la tienda, desde el punto de vista psicológico, es muy interesante. Gaby le menciona a Woody todos los momentos gratos que él vivió; primero con Andy y luego con Bonnie. Le pregunta si eso fue lo más feliz que vivió y le dice: «*Haría cualquier cosa para que me amaran de esa forma*». Woody acepta entregarle su caja de voz a cambio de que ella le entregue a Forky.

«*Estar ahí para un niño*», que se esgrime como «*la más noble tarea de todo juguete*», entonces, no parece ser —por ahora— algo tan desinteresado; detrás de esa nobleza se esconde el deseo de recibir una recompensa. El deseo de ser bueno y hacer el bien es un *medio* para conseguir la preferencia que asegura el amor. Pero ahora algo cambió. Woody elige hacer algo bueno a pesar de que eso implique para él una mutilación que lo alejará definitivamente del ideal. Vemos que, ahora, hacer el bien ya no es un medio para obtener otra cosa, sino un fin en sí mismo. En los términos de la teoría psicoanalítica, diríamos que el deseo de obrar bien ya no proviene del superyó, sino que es una elección del yo; del propio sujeto. La moral deja de ser un mandato que se obedece por temor; ahora es una guía que nos ayuda a convertirnos en la persona que elegimos ser. Woody ya no piensa en lo que necesita recibir, sino en lo que quiere ser. En eso consiste la verdadera maduración; dejar de ser infantil y empezar a convertirse en adulto.

Algunos psicoanalistas definen este pasaje a la adultez por medio de un concepto al que llaman «aceptar la castración»; en efecto, perder la caja de voz, como ya dijimos, también representa la castración. Para poder ejercer la sexualidad genital hay que estar dispuesto a arriesgarse; a pasar por la vivencia de que con lo que podemos no alcanza y que debemos mejorar. Debemos aprender lo que aún no sabemos y, gradualmente, ir haciéndonos más fuertes; más potentes. Para eso es necesario aceptarse a uno mismo con sus defectos y debilidades; ver lo que falta. Es decir, aceptar que el propio pene no tiene la potencia del falo.

## CAPÍTULO 36

En la tienda, Benson corta el hilo con el que cosió la espalda de Woody luego de quitarle la caja de voz. Por todo lo que llevamos dicho, podemos interpretar que, en este contexto, esto representa el corte con el ideal que signaba su etapa infantil. Gaby, feliz con su nueva caja de voz, le agradece y le entrega a Forky. Bonnie y su madre regresan a la tienda. Woody y Forky corren a meterse en la mochila, pero Forky se detiene cuando ve que Gaby, accionando su nueva voz, atrae la atención de Harmony. «*Mira Woody, su sueño se cumplirá*». Harmony recoge a Gaby del estante y acciona su voz: «*Soy Gaby-Gaby y te quiero*». Su abuela le pregunta si se la quiere llevar; pero Harmony, luego de dudar, con un gesto de desprecio, dice que no y la tira en una caja.

Esta escena condensa la contracara del progreso de Woody. Gaby en el fondo no es mala; pero su necesidad de amor es tan grande que es capaz de hacer cualquier cosa por obtenerlo. En eso consiste su locura; allí está el verdadero problema y la razón de su defecto. El amor que recibimos refleja lo que somos; y lo que somos resulta de lo que ha-



ce mos. En la vida es difícil recibir algo demasiado distinto a lo que se da; de modo que, si no somos capaces de actuar con verdadero amor, es muy difícil que logremos sentirnos verdaderamente amados.

O digámoslo mejor: el amor que nos hace felices no es el amor que nos pueden *dar*, sino solamente el que somos capaces de *recibir*. Para poder recibirlo necesitamos sentir que lo merecemos. Si conseguimos amor por medio de engaños y actos viles, al no sentirnos merecedores de ese amor, nos sentiremos tan perseguidos y culpables, con tanto miedo a ser descubiertos y perderlo, que no podremos disfrutarlo. Esto es lo que Gaby necesita aprender.

La inscripción con tinta indeleble, que tan importante era en los anteriores films, representaba los ideales narcisistas que los padres depositan en el recién nacido. La parte narcisista de ese amor no es amor verdadero, justamente porque no nace de nada que el bebé haya hecho. No nace de lo que el recién nacido es, sino de lo que los padres desean que llegue a ser en el futuro.

En este cuarto film, que retrata una etapa evolutiva posterior, el ideal —como dijimos— se representa por medio de la caja de voz; ella contiene una serie de mandatos que el niño debe obedecer para obtener el amor. El niño mayor ya tiene ciertos recursos que le permiten sentirse merecedor de lo que recibe. Pero, como analizamos unas escenas atrás, ser bueno y portarse bien todavía es, sobre todo, un medio para obtener un fin egoísta. Para transformarse en adulto, el deseo moral no debe provenir de un superyó al que se obedece por temor, sino del propio yo; es decir, debe ser un deseo genuino.

Volviendo al film, Woody y Forky se meten en la mochila donde, por fin y luego de tantos avatares, Bonnie los encuentra. Pero, como dijimos, Woody ha cambiado; ya no piensa solo en sí mismo. Por eso, le pide a Forky que le avise a Buzz que lleve el cámper a la calesita y sale de la mochila, dispuesto a ayudar a Gaby. En la caja, Gaby está muy deprimida. *«Te devuelvo tu caja de voz; mi tiempo acabó»*. Esta situación remeda el primer film de la saga, cuando Buzz había descubierto que no era un guardián espacial, sino solo un juguete fabricado en serie. Woody, como hiciera en *Toy Story 2* con Jessie y Tiro al Blanco, le propone a Gaby ir a casa de Bonnie. Aparece Bo y todos se reconcilian. Ahora solo tienen que llegar hasta la calesita para alcanzar al cámper.

Superados algunos conflictos, nuestros personajes tendrán una segunda oportunidad de intentar aquello en lo que fracasaron la primera vez. Subidos todos a la gran rueda, Duke «canadará» un salto espectacular; un salto que, por fin, cubra la distancia que lo separa de su ideal; *«Esto es por ti, Rejean»*. Atravesar el aro no requiere de explicación. El cordel en tensión representa la erección; el deslizarse, el coito y el aterrizar, el orgasmo. Esta vez todo sale a la perfección y todos logran «estrellarse con estilo». *«¡Caboom!»*

También Gaby tiene la oportunidad de resolver mejor su conflicto cuando, camino a la calesita, se detiene a observar una niña perdida que llora asustada. Desde su propia orfandad, Gaby se conmueve y desea ayudarla. Ahora sí, *«Esta es la más noble tarea de todo juguete»*, como le dice Woody; ofrecerse a un niño, no por el afán egoísta de

sentirse amado, sino para hacerlo sentir mejor. Dar, sin pensar en lo que se recibe, es la verdadera fuente del amor... Sobre todo, del amor propio; de la autoestima.

El amor que la caja de voz de Gaby declaró a Harmony no era sincero; no nacía de lo que Harmony era, sino de lo que Gaby deseaba que Harmony fuera. Gaby deseaba a Harmony por lo que imaginaba que la niña podría darle a ella. Ahora, en cambio, frente a la niña perdida, su sentencia es más auténtica: «*Soy Gaby-Gaby, ¿quieres ser mi amiga?*». La niña al verla le pregunta: «*¿También te perdiste? Yo te salvo*».

El film nos ilumina así una importante función de los juguetes; acaso la más noble de todas. La niña, sintiéndose débil y desvalida, al encontrar la muñeca, proyecta sobre ella su propia debilidad y desvalimiento. Pero no se trata solo de ofrecerse para la proyección de los sentimientos displacenteros; no es eso. Se trata, sobre todo, de ofrecer la posibilidad de que el niño *relativice* el propio sufrimiento y la propia debilidad. La niña, al ver a la muñeca perdida, se siente capaz de protegerla; es decir, un poco más fuerte y, por lo tanto, un poco menos desvalida. Su impotencia deja de ser absoluta. Entonces la niña ya no se siente avergonzada y culpable por haberse perdido; ya no interpreta el estar perdida como una señal de desamor y abandono. Ahora, sin llorar, se atreve a pedir ayuda para encontrar a sus padres. Al haber sido capaz de dar consuelo y protección a la muñeca, se siente merecedora de recibir, de alguien más, el consuelo y la protección que necesita. Resulta muy conmovedor.

Llegamos al final. Ya en el techo de la calesita, con

el cámper estacionado al lado, llega la hora de despedirse. Superado el temor a perder el amor, superada la angustia de castración, Woody y Bo pueden abrazarse cariñosamente. Muy triste, Woody se despide y avanza hacia el cámper. Buzz, comprendiendo el sufrimiento y el verdadero deseo de Woody, le dice: «*Va a estar bien... Bonnie va a estar bien. Escucha tu voz interior*». Como Woody ya no tiene caja de voz, su voz interior no refleja su “deber ser”, sino su verdadero “deseo de ser”; y su deseo es estar con Bo. Ahora sí pueden darse el abrazo que tanto deseaban; no el de la despedida, sino el que expresa el deseo de seguir juntos.

Como un testimonio del cambio madurativo, Woody le entrega a Jessie la estrella de sheriff. Él ya no necesita luchar contra aquellos deseos que había reprimido por temor a perder el amor de Andy. Y así como en el final de *Toy Story 3* Andy pudo despedirse bien de sus queridos juguetes, ahora Woody puede despedirse con cariño de sus queridos amigos; sus compañeros de todas esas aventuras que lo ayudaron a crecer y madurar. Es algo similar a lo que le sucede al adolescente cuando, al ponerse de novio, debe reordenar sus prioridades y relegar a un segundo plano a su grupo de amigos.

Para no alargar más la despedida, el cámper se pone en movimiento. Woody y Bo trepan a lo más alto de la calesita. La banda de juguetes los observa mientras el cámper se aleja. Rex pregunta: «*¿Significa que Woody es un juguete perdido?*», Buzz le contesta, «*no está perdido... ya no lo está*». Sencillamente sucede que Woody ya no tiene dueño; ahora se ha convertido en dueño de sí mismo. Quien

logra ser artífice de su propio destino, ya no puede volver a estar perdido. Ahora puede recorrer el mundo a sus anchas... Puede viajar «*Al infinito... y más allá*».

# Apéndice



## ALGO MÁS SOBRE LOS CELOS

Freud considera a las experiencias infantiles que conforman el complejo de Edipo como una pieza fundamental para comprender no sólo la génesis y el contenido de las neurosis, sino también el contenido de representaciones del alma humana en su conjunto. En otras palabras, para el psicoanálisis, el hombre, en lo más profundo e inconsciente de su ser, está “habitado” por un niño pequeño; sus motivaciones anímicas no son otras que las del niño que una vez fue, con un nuevo ropaje.

En otra oportunidad<sup>1</sup> sostuve que, más allá de la innegable realidad de estas vivencias, el complejo de Edipo constituye un *modelo teórico* con el cual Freud intenta comprender el psiquismo del hombre. Sostenía también que otros autores, a partir del estudio de vivencias más tempranas, crearon modelos alternativos. Si contemplamos al hombre desde los desarrollos de Melanie Klein, ya no lo imaginamos habitado por un niño pequeño, sino por un

---

<sup>1</sup>Chiozza, Gustavo, 1998c. «Consideraciones sobre una “metapsicología” en la obra de Chiozza», en *Psicoanálisis de los trastornos hepáticos*, Luis Chiozza, tercera edición, Alianza Editorial, Buenos Aires, 1998. Disponible en: [www.gustavochiozza.com](http://www.gustavochiozza.com)



bebé de pecho. Nos representamos, entonces, sus motivaciones anímicas como un sucedáneo de las vivencias del lactante frente al pecho materno. Desde el modelo desarrollado por Luis Chiozza a partir del estudio del psiquismo fetal, en cambio, imaginamos al hombre como si fuera un feto que debe materializar su crecimiento siguiendo el modelo contenido en el ideal.

Sin embargo, existen situaciones para las cuales un modelo puede resultar más idóneo que los otros. Mientras que en el complejo de Edipo la parte más conflictiva está dada por el vínculo ambivalente con el padre, en la situación pre-edípica el conflicto está dado por el vínculo ambivalente hacia la madre (el pecho). El bebé *envidia* al pecho que, con su capacidad de gratificarlo, lo hace sentir carente. El esclarecimiento, realizado por Klein, del papel estructurante que desempeña la envidia en el vínculo con el pecho materno constituye una de sus más significativas contribuciones al psicoanálisis, ya que este afecto, prácticamente, no figuraba en la paleta de emociones investigada por Freud.

No cabe duda de que las representaciones pre-edípicas caracterizan mejor a la envidia que la situación edípica, de por sí triangular. Es cierto que podríamos decir que, en el complejo de Edipo, el niño envidia al padre, dado que él es su modelo de potencia; pero para este afecto las representaciones aportadas por Klein y, sobre todo, por Chiozza nos parecen más adecuadas que las propiamente edípicas. Pensamos, entonces, que lo que el niño siente hacia el padre es una resignificación de lo sentido anteriormente por el pecho, en la lactancia, o bien por el ideal, durante la vida in-

trauterina. En efecto, la envidia no es la representación más adecuada cuando queremos describir lo que el niño siente cuando ve que el padre posee a la madre; se trata de otro sentimiento, menos de carencia que de *exclusión*, para el que reservamos el nombre de «celos».

Los celos son un sentimiento complejo que, a diferencia de la envidia, parece difícil de concebir fuera de una situación triangular. No es del todo algo que el niño siente en el vínculo con su madre, ni tampoco algo que siente en el vínculo con su padre; es, más bien, algo que el niño siente *frente* al vínculo entre su madre y su padre. Dado que los celos guardan, en su crisol, una parte importante de lo que hemos designado como las mociones básicas del complejo de Edipo, quizás no sería exagerado afirmar que los celos son a la situación edípica, como la envidia es a la situación pre-edípica. Sin embargo, los pocos esclarecimientos que aporta el psicoanálisis sobre los celos no son suficientes para concederle a este sentimiento la misma estatura que posee la envidia, a partir de los desarrollos kleinianos. El tema de los celos parece seguir esperando su autor.

Hace algunos años, al interpretar psicoanalíticamente el film *Toy Story* me surgieron algunas reflexiones que deseo retomar aquí. El film, según mi interpretación, trata justamente de los celos que experimenta el niño frente a la llegada de un hermanito. Habitados al enfoque histórico-genético, solemos pensar que los celos hacia el hermanito son una resignificación posterior de los celos hacia el padre, primer rival en el complejo de Edipo. Sin embargo, lo que pude comprender al analizar el film me movió a una

consideración un tanto diferente y novedosa. En los celos edípicos, la expresión de la hostilidad del niño hacia el padre se ve interferida por dos factores: a) el amor hacia el padre y el deseo de identificarse con él y b) el hecho de que el padre es más fuerte que el niño, de modo que una confrontación directa conlleva el peligro de la castración. Por lo tanto, en los celos edípicos, el odio hacia el rival aparece mezclado con el amor; el amor al padre y el amor hacia sí mismo o, si se quiere, el temor al daño y la castración.

Estos factores, en cambio, se hallan ausentes en los celos hacia el hermanito, de modo que allí la agresión se desarrolla más fácilmente y, por lo tanto, se vuelve mucho más peligrosa y difícil de controlar. Lo único que podría inhibir la agresión del niño hacia el hermanito es el temor de que, al ejercerla, pudiera perder el amor de los padres; sin embargo, ese mismo temor es, justamente, la fuente de los celos y la hostilidad hacia el rival. De modo que, si queremos representar el drama de los celos en su estado puro y en toda su magnitud, la situación de “la llegada del hermanito” se nos ofrece como un paradigma más logrado que la situación edípica, ambivalente. Cuando los celos se dirigen al padre, entonces, implican la negación, por parte del niño, de las diferencias entre su padre y él. Desde la rivalidad, el padre es para el niño un par; como un hermano.

Considerar a los celos como una vivencia propia de la rivalidad fraterna nos permite, además, echar luz sobre algunos matices de este sentimiento, más difíciles de individualizar en la situación edípica.

Por un lado, tenemos los celos típicos que experi-

menta el niño frente a la llegada del hermanito. Aquí cobra énfasis la vivencia de traición por parte del objeto amado; el niño descubre un aspecto de la madre que le era desconocido: la madre tenía deseos y necesidades que iban más allá del niño; en efecto, desea al padre (al coito) y al nuevo hijo. El niño se siente *insuficiente* para satisfacer esos deseos de la madre y se siente inseguro de poder conservar su amor. En este tipo de celos, entonces, inseguros del amor del objeto, tememos una *futura traición* y ser sustituidos por el usurpador, mejor dotado. La castración adquiere aquí el carácter de impotencia.

Pero podemos diferenciar un matiz distinto si nos representamos a los celos desde las vivencias del hermano menor; el recién llegado. En estos celos parece cobrar énfasis una vivencia diferente a la traición; el niño descubre, en el vínculo de la madre con su hermano mayor, un tiempo pasado, previo a su existencia. No se trata, como en el caso anterior, de descubrir una traición sucedida a sus espaldas, sino del descubrimiento de la propia inexistencia. «¿Y yo dónde estaba?», pregunta, sorprendido, el pequeño, al ver una foto familiar anterior a su nacimiento. Aquí la vivencia de castración adquiere la forma de *aniquilamiento*, de modo que estos celos no nos hablan del temor a la exclusión sino del *temor a desaparecer*. No es el sujeto que existe excluido y traicionado, sino el sujeto que, al perder la mirada del objeto, siente perder su propia existencia.

El *pasado* del objeto amado cobra más relevancia que la posible traición futura. Se trata de la situación del amante que no teme ser traicionado y sustituido, sino que

no soporta el pasado amoroso de su pareja. Mientras que el temor a la futura traición deja lugar a la esperanza, lo sucedido en el pasado ya no se puede cambiar. Si la situación del hermano mayor coincide con lo que clásicamente se ha descrito como celos eróticos, la situación que describimos para el hermano menor parece aludir a lo que se ha llamado celos simbióticos.

Enfaticemos que no pensamos que sean afectos distintos, sino diferentes matices de una vivencia compleja. Matices que parecen cobrar relevancia cuando contemplamos los celos desde los distintos puntos de vista de los “hermanos” rivales. Evidentemente, no hace falta un hermano mayor para descubrir la existencia de los padres previa al propio nacimiento; por otra parte, si tenemos presente que el niño ha estado unido con la madre desde que tiene memoria, para él, tanto el padre como el hermano mayor son siempre un intruso “recién llegado”. Por este motivo pensamos que la escena paradigmática para los celos es, en todos los casos, la llegada del hermanito.

Otro de los esclarecimientos que me ofreció el análisis de *Toy Story* se vincula con otra vivencia que identifique como la vivencia opuesta del sentimiento de celos; su contracara. Si los celos implican tanto el *deseo* de tener, como el *temor* de perder la preferencia del objeto amado, para identificar la vivencia opuesta, deberemos *invertir* deseos y temores.

El deseo de ser único, entonces, nos hablaría de un opuesto temor a ser único: es el temor del niño pequeño a tener que satisfacer, él solito, todos los deseos de la madre.

En otras palabras, es la amenaza de tener que enfrentarse con un maná destructivo<sup>2</sup>. Según Luis Chiozza, de esta vivencia surge, en los varones, la fantasía de tener un pene pequeño.

Este mismo temor a ser único engendra el *deseo* por la situación opuesta, es decir, el deseo de un compañero con quien poder compartir aquello que no se puede afrontar ni disfrutar solo. El temor al intruso, entonces, oculta al deseo de tener un compañero. Quizás, en el reconocimiento de esta necesidad de compartir podamos encontrar el camino más eficaz para mitigar los celos y deshacer el malentendido que este sentimiento lleva implícito.

Quisiera retomar un último punto de lo esclarecido en el análisis de *Toy Story*: Uno de los protagonistas (el juguete que según nuestra interpretación representa al hermanito recién nacido), convencido de ser un verdadero guardián del espacio, descubre que es un juguete al ver una juguetería llena de guardianes espaciales como él. Este descubrimiento lo sume en una profunda melancolía de la que sólo consigue salir al tomar conciencia de que hay algo que lo diferencia de los demás y lo hace único: lleva escrito en su bota el nombre de su dueño. De esta secuencia extraje algunas conclusiones interesantes:

1) La vivencia de aniquilamiento, implícita en las formas más regresivas de los celos, adquiere la forma particular de la *indiferenciación*; el ser uno más, perdido y con-

---

<sup>2</sup>Chiozza, Luis 1998a [1963-1984]. «Cuando la envidia es esperanza. Historia de un tratamiento psicoanalítico», Tomo II. Obras completas, Editorial Libros del Zorzal, Buenos Aires 2008. Disponible en: [www.funchiozza.com](http://www.funchiozza.com)

fundido entre la multitud. Sentimos celos cuando el objeto nos priva de su mirada (con la que podría diferenciarnos de nuestros pares) y, con la *indiferencia*, “nos mata”.

2) La mirada del objeto nos otorga *identidad* porque implica que, al mirarnos, nos inviste con sus ideales narcisistas (simbolizados en el film por el nombre del dueño del juguete escrito en la bota con tinta indeleble). Recién entonces pasamos a sentirnos *alguien*. Más aún, nos sentimos únicos, ya que el objeto, al mirarnos, deja de mirar a cualquier otro posible competidor. Entonces, somos también “el preferido”. En otras palabras, buscamos la mirada o preferencia del objeto porque ella nos permite constituir nuestra identidad, haciéndonos únicos. Lo contrario, lo más temido, es la *indiferencia* porque nos deja indiferenciados como uno más del montón.

Quizás el símbolo elegido en el film, el nombre escrito en el pie del juguete –como “marca visible”– pueda resultar fecundo para comprender, a la luz de los celos y de la necesidad de diferenciarse del montón, la costumbre de los tatuajes, hoy tan difundida. Hasta hace unos años atrás, en occidente, esta costumbre era, al parecer, exclusiva de marineros y presidiarios. Tanto unos como otros están condenados a pasar largas temporadas viviendo indiferenciados entre pares uniformados, lejos de la mirada del objeto amado, capaz de diferenciarlos de la multitud. El tatuaje, como marca visible en la piel –que busca atraer las miradas–, quizá exprese esta necesidad de *diferenciarse*, de tener “algo” que nos defina y nos haga únicos y diferentes a todos los demás. No cabe duda de que esta necesidad parece ser propia del drama de los celos.

Tratando de encontrar una representación histórica para este aspecto más regresivo de los celos, me surgió la idea de vincularlos con la carrera “mortal” con la que comienza nuestra vida. Me refiero a la lucha por la supervivencia que emprenden los espermatozoides rivales, compitiendo entre sí, por la “preferencia” del óvulo. ¿Sería muy osado concederle algún papel en la matriz de los celos a esta vivencia que se halla en el límite entre filogenia y ontogenia, entre herencia y experiencia?





## AGRADECIMIENTOS

Esta es la segunda vez que publico un libro por mi cuenta, sin recurrir a los servicios de una editorial. Hernán Casciari fue la persona que me convenció de que algo así estaba a mi alcance y, además, generosamente, me brindó su asesoramiento.

Como en aquella primera vez, también ahora, para poder hacerlo he recibido mucha ayuda. Los miembros de la Fundación Luis Chiozza, de Buenos Aires, y los miembros del CEAP, de Río Cuarto, son un gran estímulo para realizar estas publicaciones y quiero expresarles mi agradecimiento por el interés que muestran hacia mis ideas.

Una vez más, la Dra. María Adamo y la Dra. Cecilia Bianconi han prestado generosamente su tiempo para revisar y corregir el manuscrito y aportar sugerencias que han hecho que este libro sea mejor. Una vez más, mi hermana Silvana Chiozza ha creado el arte de tapa y el diseño general.

Cuando mi libro anterior, *Empezar a comer*, estaba ya casi listo, Dámaso Sierra, a quien no conocía personalmente, con una generosidad y una buena voluntad que son poco frecuentes, puso a mi disposición su tiempo y sus co-

nocimientos editoriales para concretar los últimos tramos de la publicación. Una vez más, para este libro, he necesitado recurrir a su ayuda. Dado que aquella primera vez no pude hacer público mi agradecimiento, ahora lo hago por duplicado.

La Dra. Luisa Kremer que, además de una querida amiga, es una colega psicoanalista de mucha trayectoria, siempre ha demostrado un genuino y cariñoso interés por mi trabajo. Con frecuencia me brinda la oportunidad de exponer mis ideas y presentar mis libros en su programa de televisión *Actualidad y psicoanálisis*. Poder compartir los resultados de mi trabajo con su numerosa audiencia es algo que valoro y agradezco. Si bien no ha participado, concretamente, en la realización de este libro, seguramente será de mucha ayuda a la hora de difundirlo, como lo ha sido con los anteriores.

Las personas que aquí he mencionado han contribuido, cada una a su manera, a la realización de este libro. Por lo tanto, para mí, en alguna medida también les pertenece. Me gustaría que pudieran sentirlo así y que, entonces, puedan compartir conmigo la satisfacción, el orgullo y la alegría de que el libro que *hemos* hecho, ahora pueda llegar al lector.