

TOY STORY 3

Gustavo Chiozza

Cuando, en el año 2000, nos propusimos dar una mirada psicoanalítica al film *Toy Story*, elegimos considerar que la historia que en el film vivían los juguetes aludía simbólicamente, a la manera de un sueño, a las vivencias en las que Andy, el niño que juega con esos juguetes, se hallaba inmerso.

Aquel primer film, trataba sobre el temor de Woody –el que hasta entonces había sido el juguete preferido–, a perder el amor de Andy por la llegada de un nuevo juguete –Buzz Lightyear– en quien Woody veía un peligroso rival. Basamos entonces nuestra interpretación en que esta historia representaba lo que le sucedía a Andy, afectiva e inconcientemente, frente a la reciente llegada de su hermanita Molly. En otras palabras, los juguetes representaban a los niños, y los niños, dueños de esos juguetes, representaban a los padres del niño.

Al observar e interpretar desde esta premisa cada una de las escenas que el film narra, fuimos construyendo una segunda historia, paralela a la primera, que describía, a través de Woody y Buzz, las vicisitudes de la relación de Andy con su hermanita Molly. Como siempre sucede, si el film tiene riqueza artística y si la premisa asumida por nosotros es correcta, ambas historias 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) del film 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 esta segunda historia, percibida inconcientemente por cada espectador, es la que hace que nos

conmovamos tanto con el film y que nos enamoremos 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 nuestros hermanos? 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.

En el 2007, cuando me propuse interpretar el film *Toy Story 2*, me surgió la inquietud de si la misma premisa que había funcionado para *Toy Story* –que lo que les sucedía a los juguetes representaba lo que le sucedía al niño que jugaba con esos juguetes– podría o no ser aplicada a esta nueva historia, contada por otros autores distintos a los primeros.

Toy Story 2 se centraba, otra vez, en el temor de Woody de perder el amor de Andy, aunque esta vez la amenaza no era el rival sino el temor de romperse y acabar en la basura. En esa oportunidad, siguiendo la misma premisa del primer film, vimos que esta nueva historia representaba el temor del niño frente al propio crecimiento; al temor de enfrentar las nuevas exigencias que el crecimiento le planteaba, principalmente en el ingreso a la vida escolar. Así pudimos construir esa segunda historia coherente que, paralelamente, acompañaba a todo el film enriqueciendo otra vez su significado.

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. Andy ahora es un adolescente que está por irse a la Universidad y hace ya muchos años que no juega con sus juguetes de 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 romperse, sino que parece algo inevitable. Parecería tratarse de 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 parecen representar mejor las vicisitudes 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 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 tantos otros 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 primeros dos films de esta saga; lo que viven los juguetes seguirá siendo para nosotros, entonces, lo que siente Andy en la intimidad de su ser. Tratemos de ver cómo se siente Andy, a través de lo que nos cuenta esta “historia de juguetes”.

Dicho esto, estamos en condiciones de comenzar nuestro análisis del film que, como los dos anteriores, comienza 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, logran atrapar a los malhechores cuando Buzz dispara peligrosamente su laser contra la insignia de Woody.

Como sabemos se trata del intento del niño de mantener reprimidos sus deseos agresivos; el intento de ser un buen niño, merecedor del amor de su madre. 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. Nuestra premisa ahora es intentar interpretar este juego como una expresión simbólica de las vivencias que Andy experimenta en el presente de este film; es decir, con su inminente partida hacia la Universidad.

Lo primero que debemos saber es que lo que en el film se traduce por Universidad no corresponde a lo que nosotros, en Argentina, entendemos por ese concepto. En el idioma original del film el término empleado es *College*, lo que en Estados Unidos constituye una suerte de enseñanza superior de pregrado para el cual los jóvenes, aún adolescentes, se van de sus hogares a vivir una vida independiente –a veces muy lejos de sus familias– en el *campus* que dichas instituciones tienen a tal efecto. Sólo regresarán al hogar familiar en contadas

ocasiones festivas, pero, en la mayoría de los casos, ya nunca más volverán a vivir con sus padres.

A una edad mucho más temprana que nuestros hijos en Argentina, estos adolescentes, huérfanos de padres y hermanos por primera vez, 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 y el 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.

Vistas así las cosas, bien podríamos decir que 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 lo que vimos 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.

Justamente lo que sigue en el film es ese arcón oscuro donde los juguetes están encerrados y revueltos; incomunicados 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 faltantes– se han perdido definitivamente. Por otro lado, también puede representar el temor de

Andy de quedar incomunicado de sus padres, en la nocturna soledad del *campus*.

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 terrible 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 lo presiona, insistentemente, para que decida ahora 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.

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 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 siempre.

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»*.

Por el otro lado, el resto de los juguetes vivirán un proceso similar al que transitó Woody en el film anterior. Sintiéndose abandonados y despreciados por Andy, tratan de ejercer activamente lo que sufren pasivamente; entonces, 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 agujijón 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. *«Andy nos va a olvidar, Woody; también nosotros a él»* sentencia Jessie, metiéndose en la caja de las donaciones a la guardería infantil. 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 que Woody representa el dolor de Andy por tener que desprenderse de su pasado, el resto de los juguetes 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, 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 que deben volver con Andy, pero ni aún recordándoles la inscripción con tinta indeleble –de la que hablamos al interpretar los dos 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 soledad 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.

Veamos ahora qué sucede con el otro protagonista del film: 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 termina por accidente 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 que lo que llevamos dentro determina nuestras expectativas; y estas también contribuyen a forjar nuestras experiencias. Quién tiene amor y confianza en su corazón, confiará en encontrar amor y experiencias gratificantes en la vida; 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, sino que tampoco hay verdadera amistad; 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. No pudiendo elegir, se sienten prisioneros en *Sunnyside*. 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 como dice el film "sin sombrero no hay vaquero". A pesar del buen momento de juego en la casa de Bonnie, Woody desea volver a casa de Andy, pero no es allí donde ha perdido su sombrero. Es la mala separación con sus compañeros lo que no le permite sentirse del todo bien.

Mientras tanto, 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». Lotso decide reprogramarlo, y volverlo a los ajustes de fábrica. Volver a los ajustes de fábrica es un símbolo que representa reprimir todas las experiencias gratas vividas con Andy y sus compañeros; borrar todo rastro de afecto. Como en los anteriores films, en los momentos más difíciles y traumáticos, cuando Buzz más débil se siente, se disocia y pierde contacto con la realidad. Es decir, regresa a la omnipotencia infantil simbolizada en el film por creerse un Guardián del Espacio.

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 todo

fue un malentendido, cuando 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–.

También Woody descubre la verdad justo cuando pensaba regresar con Andy. Sonrisas le cuenta la historia de Lotso y Bebote. 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: “Woody jamás te abandonará; pase lo que pase”. Por eso, como todo héroe, decide regresar a *Sunnyside* a rescatar a sus amigos.

Ya de regreso en *Sunnyside*, Teléfono asesora a Woody en cómo escapar con sus amigos; más allá de puertas y 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? Pero ¿por qué han elegido un mono para figurar esta instancia observadora?

Ahora recordamos que no es la primera vez que hablamos de monos, en lo que va de este análisis. 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 del film: 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. La falta de desarrollo sexual del niño le impide 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 también que hemos dejado pasar varias referencias a la sexualidad en el film. Jessie se siente muy atraída por las destrezas de Buzz, pero a él esto lo llena de vergüenza. Pero Jessie es de ese tipo de niñas poco femeninas, de las que se dice que son "varoneras"; es decir, que allí falta lo femenino. Del otro lado la 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 no se encuentra con lo femenino. Betty, la muy maternal novia de Woody de los films anteriores, aquí es de los juguetes que ya no están; y Trixi, la triceratops de Bonnie, se avergüenza cuando descubren que "chatea" con un Velociraptor que conoció por internet.

Y otra cosa más... algo que no habíamos visto en los films anteriores de esta saga. Tanto cuando Andy juega con sus juguetes 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 no podía faltar; aunque es lógico que, por tratarse de un film para chicos, esto aparezca a través de un símbolo tan oscuro. 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 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 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 en general, y la masturbación, en particular, figuran 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», es decir, en dos oleadas. Una primera hacia los 4 o 5 años, donde el niño empieza a demostrar un particular interés por los genitales, propios y ajenos y también siente particular curiosidad por saber cómo vienen los niños al mundo. De pronto, el niño se ha transformado en un pequeño seductor que abiertamente 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. El varoncito, teme perder su pequeño pene en semejantes contiendas; la niña teme el daño que le pueda ocasionar el pene del padre y comprende que aún es pequeña para tener un bebé.

De modo que el niño termina abandonando su interés por la sexualidad con un dejo de fracaso y frustración; 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 otras personas del mundo, distintos 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 violento y peligroso, contamina su visión tanto de la masturbación como de la sexualidad en general. 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 le despierta.

Hechas estas aclaraciones, volvamos ahora a nuestro film. Dijimos que *Sunnyside* era la manera en que el adolescente concibe su futuro en la Universidad, a partir del enojo que siente por sentirse echado de casa; abandonado por unos padres que ya no lo aman. Imagina, entonces, 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". Por el otro lado, surge la fantasía contraria, el temor de ser derrotado y castigado por la hostilidad de un mundo que lo supera.

La sexualidad también participa de estas fantasías. Por un lado, imagina que fuera de casa, entre pares y sin la Ley del padre que, dentro de casa lo excluye de la sexualidad, va a poder satisfacer 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, descontrolada.

De modo que para que *Sunnyside* deje de ser esa prisión cruel y sin esperanzas, no sólo debe deponer su resentimiento, su hostilidad y su desconfianza; también debe poder controlar mejor su propia excitación y poder moderar su curiosidad. Sólo así, la sexualidad dejará de ser algo que da pánico. Pensamos que a eso se refiere Teléfono cuando dice: «¿Quieres salir de aquí?; deshazte de ese mono».

Cuando Woody por fin se reúne con sus compañeros, el enojo entre ellos desaparece y Woody recupera su sombrero. Cada uno reconoce las propias culpas nacidas en la desconfianza y queda asentado 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.

Algunos indicios que podrían hacernos pensar en esta lucha por el dominio de la sexualidad, con sus avatares, son los siguientes: Barbie para descubrir cómo reparar a Buzz, engaña a Ken; lo hace desfilar 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 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.

Buzz ha representado siempre, a través de todos los films de la saga, al hermano menor, el más pequeño; de modo que podemos pensar que cuando sale de esa disociación defensiva, desemboca en esa primera acometida de la sexualidad 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, desembozadamente trata de conquistarla.

Finalmente, nuestros protagonistas llegan al final del túnel que atraviesa el muro de *Sunnyside*. Como hicieron al comienzo del film los huérfanos del tren, deben saltar, como si fuera un precipicio, el cubo abierto de la basura para llegar del otro lado. 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. Nuestros pequeños héroes deberán enfrentar el temor a quemarse en la hoguera de la excitación. De modo que, a pesar de la intervención de Bebote, de todas maneras, 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. Pero no basta.

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 que conduce a la hoguera 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 atemperada es la ternura; la ternura que permite integrar todas las partes de la personalidad. Recién entonces, todos unidos, son salvados por la Garra, aquella que en *Toy Story* era la que decidía el destino de los marcianitos. 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*».

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 dice a Buzz, «*No es una despedida*», Buzz le responde, «*Sabes donde 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 juguetes; sus entrañables compañeros de tantos momentos felices. De esa manera se asegura que adentro suyo, en el ático que Andy tiene en su alma, ellos están bien. Que no están enojados ni se sienten abandonados y que Andy 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 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 un ático, sino un espacio interno para jugar.

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 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.

Ahora entendemos 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.

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 a ellos 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.

Muchas gracias.