

“TOY STORY”

*Toy Story** es un film de 1995 dirigido por John Lasseter, escrito por Andrew Stanton, John Lasseter, Peter Docter y Joe Ranft y producido por Bonnie Arnold, Ed Catmull, Ralph Guggenheim y Steve Jobs para *Pixar Animations Studios* y *Walt Disney Pictures*. La edición del film estuvo a cargo de Robert Gordon y Lee Unkrich y la dirección de arte estuvo a cargo de Ralph Eggleston; una mención especial para Randy Newman, autor de la música original y las canciones del film.

Quizás valga la pena destacar que en la versión original en inglés las voces de los papeles principales, Woody y Buzz Lightyear, están a cargo de Tom Hanks y Tim Allen, respectivamente.

Entre los muchos premios y nominaciones que recibió este film, cabe destacar tres nominaciones a los premios Oscar en las categorías de mejor guión original (John Lasseter, Andrew Stanton, Peter Docter y Joe Ranft), mejor música original (Randy Newman) y mejor tema musical, *You've Got a Friend*, (Randy Newman).

El film trata la historia de cómo Woody, el juguete preferido de Andy (un niño de seis años) pierde su lugar de preferencia con la llegada de un nuevo y más moderno juguete, Buzz Lightyear. Las vicisitudes por las que estos dos juguetes deben atravesar van transformando la primitiva relación de rivalidad y celos en una sincera y duradera amistad.

Se trata de una gran historia, magistralmente contada; una excelente comedia que en ningún momento cae en el melodrama musical infantil tan habitual en las producciones de *Walt Disney*. Una película que, a mi entender, no cabe en lo que habitualmente se entiende por “género infantil”. Aquellos que, quizás gracias a sus hijos, nietos o sobrinos, lo hayan visto, saben a qué me refiero. Aquellos que no, no se arrepentirán de dedicarle a este film dos horas de sus vidas. Para ser enfatizar este punto, extraigo un fragmento de una entrevista¹ con Andrew Stanton, guionista del film:

«Cuando empecé a trabajar en Pixar no era guionista, pero sí sabía muy bien lo que me gustaría ver en la pantalla (...) En esa época, los largometrajes de animación no me inspiraban nada. Ninguno de ellos podía compararse a una gran película normal. La animación tal vez pueda ser única como medio visual, pero desde el punto de vista de la narración de historias no quiero que se me juzgue de manera distinta a las demás películas. Quiero que nuestras películas se comparen con las mejores. (...)

»Realizamos películas familiares que va a ver todo el mundo; de manera que estamos obligados a hacerlas comprensibles tanto para un niño de 5 años como para los ejecutivos de los estudios, lo que no es un mal planteamiento. No se trata de que bajes el nivel, sino de que te comuniques con tanta claridad a un nivel emocional, y no sólo en la trama, que afecte a todas las personas, incluso a un niño que todavía no tiene experiencia de vida.

* El contenido del presente capítulo fue extraído del comentario presentado en el ciclo Cine y Psicoanálisis, en el Instituto de Docencia e Investigación de la Fundación Luis Chiozza el día 26 de mayo de 2000.

¹ Decían McGrath y Felim Mac Dermott, *Guionistas. Cine*, Editorial Océano, Barcelona. España, 2003.

(...) Eso no significa que escriba para niños. A los niños les gusta todo. Todavía no tienen formado el gusto, deben aprenderlo. Si les das comida basura, la comerán. Quiero darles historias tan magníficas como las que encuentro en mis películas favoritas. Lo que debo tener en cuenta al escribir para ellos es que no debo excluirlos ofendiéndoles, presentando una moral dudosa o escribiendo algo que no vayan a entender y hará que se pierdan por completo la historia.» (págs. 113-114).

Para interpretar psicoanalíticamente un film (esto es: encontrar un segundo sentido utilizando para ello los esclarecimientos que nos brinda el psicoanálisis) podemos seguir distintos caminos. Podemos, por ejemplo, suponer que la historia que el film narra pudo suceder en la realidad; es decir, tomar a los personajes por personas “reales”. A partir de allí podemos utilizar el psicoanálisis para comprender las motivaciones inconscientes que llevan a cada personaje (en función de su particular carácter) a hacer lo que hace y sentir lo que siente.

Otro camino posible es tomar el film entero como si fuera, por ejemplo, un sueño; un sueño soñado por el director o por el autor. Para el psicoanálisis todo sueño, tenga o no un sentido claro en la forma en que lo soñamos, posee siempre un segundo sentido oculto. Este segundo sentido se origina en deseos o fantasías inconscientes que, en mayor o menor medida, todos compartimos. Siguiendo entonces, las leyes que el psicoanálisis descubre para la formación de sueños, tomaremos cada elemento del film no como un suceso “real” sino como un símbolo que alude a otra cosa.

Comencemos, pues, con la tarea de descifrar los distintos símbolos de esta historia. El título del film es *“Toy Story”*, es decir historia de juguetes o sobre juguetes. Dado que no solemos atribuir vida anímica a los juguetes, tenemos derecho a suponer que se oculta allí un símbolo; algo que no existe aludirá a algo que sí existe. Pues bien, dado que los juguetes son los instrumentos con los que juegan los niños, podemos suponer que, al modo de una hipálage, se atribuye al objeto las cualidades del sujeto; como cuando retóricamente decimos “las valerosas espadas” o “las estudiosas lámparas”. Así tendríamos entonces una historia sobre niños o también (no es necesario ser exactos) una historia con la que juegan los niños; en todo caso una historia del período infantil de la vida.

Apoya, a mi entender, esta interpretación el hecho de que la película, centrada en la aventura que viven los juguetes, comience con Andy jugando con sus juguetes inertes.

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. El SEÑOR CARA-DE-PAPA con su arma atemoriza a la población de juguetes. *“Vacía la caja fuerte”*, ordena, refiriéndose al vientre de HAMM, el chanchito-alcancía. *“Mucho dinero”*, dice extasiado y besa las monedas. BETTY se atreve a increparlo *“¡Basta malvada Pappa!”*; *“Silencio Betty”* responde CARA-DE-PAPA y amenaza a las ovejas de BETTY quien, desesperada, dice *“Oh, no, mis oveja. Que alguien me ayude”*. 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 de WOODY le hace responder *“eres mi alguacil preferido”*. Recién entonces aparece el título del film al que ya nos referimos, seguido de la presentación de los créditos.

Mientras la música nos habla de la eterna fidelidad de la amistad entre seres pequeños, Andy aporrea a WOODY en una inconfundible manifestación de intenso amor ambivalente. Nos enteramos también, a través del diálogo de Andy con su madre, que ese mismo día festejan el cumpleaños de Andy y que pronto se muda-

rán. Andy regresa a su habitación a buscar a su hermanita; deja a WOODY y se retira.

En este punto, lejos de la mirada de cualquier ser humano, comienza la “historia de juguetes”. Para los juguetes, como ellos mismos lo explican, el cumpleaños, con la llegada de numerosos regalos nuevos, implica la amenaza de acabar en la basura.

WOODY, desde su lugar de juguete preferido, proyecta el temor sobre sus compañeros. No sabe cómo dar la mala noticia de que el cumpleaños se ha adelantado por la mudanza 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.

Pero detengámonos aquí. Una complicación nos ha salido al paso. En el film que nos proponemos interpretar existen, más o menos diferenciados, dos distintos niveles de realidad (o ficción): El primero, menos desarrollado en el film, sirve como marco al segundo; es el nivel en que Andy juega con sus juguetes, es decir el nivel de los niños; el otro, el más desarrollado, está constituido por la aventura que “viven” los propios juguetes, es decir el nivel de los juguetes.

Nos habíamos propuesto interpretar la película como si fuera un sueño del director, es decir, no tomar a WOODY y a BUZZ como personas reales sino como los personajes de un sueño, pero ¿qué haremos con Andy? Tal vez lo más adecuado sea hacer una mezcla de los dos caminos antes mencionados.

Por un lado asumiremos que Andy es un personaje de ficción creado por el director a los fines de expresar simbólicamente determinadas fantasías que habremos de descubrir. Por el otro, asumiremos que Andy, como si fuera un niño “real”, crea (sueña o fantasea) la aventura que viven sus juguetes como un modo de expresar sus fantasías. Hecha esta aclaración, ahora podemos proseguir nuestra tarea de interpretar símbolos.

Habíamos asumido la premisa de que la “historia de juguetes” simboliza y oculta otra historia; la historia del niño que juega con esos juguetes. Con los elementos que hasta ahora tenemos tratemos de corroborar nuestra premisa.

El psicoanálisis nos ha enseñado que el juego es uno de los medios privilegiados con que los niños elaboran las vivencias que les resultan traumáticas. El juego, como los sueños, representa simbólicamente la realidad del niño. 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 ó 6 años; dulce y cariñoso, comparte su habitación con su hermanita Molly, de unos 8 ó 9 meses. Probablemente esta circunstancia 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 naturales sentimientos hostiles que 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 HAMM 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, aún reciente, 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 las fantasías inconcientes de Andy, aún aloja en su vientre. Identificado con WOODY, el alguacil que encierra a los malos, también él encarcela tras la represión sus deseos hostiles. El juego lo ayuda a expresar y descargar sus deseos agresivos proyectándolos en el juguete CARA-DE-PAPA. Una vez satisfechos en la fantasía del juego, los deseos hostiles son nuevamente encerrados por el alguacil WOODY en quien Andy proyecta sus deseos de ser bueno y querido.

Con estos elementos (a los cuales iremos sumando otros) ya podemos atrevernos a formular una hipótesis: si la historia de los juguetes (*toy story*) alude a una historia con la que juegan los niños (en este caso Andy), la historia que nos cuenta la película trata sobre los celos que experimenta un niño frente a la llegada de un hermanito. Este tema latente es encarado desde una metáfora manifiesta: los celos de un juguete frente a la llegada de un juguete nuevo. Volvamos al film y veamos qué encontramos al observarlo desde esta hipótesis.

Como nos enteramos más adelante, los juguetes poseen una regla que sólo se quebrará hacia el final de la película: no revelar su condición de seres animados en presencia de niños o adultos. Podemos pensar, entonces, que la vida anímica de los juguetes simboliza el mundo interno del niño; es decir, aquello que está más allá de su conciencia².

Efectivamente, 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

² Refuerza esta tesis el hecho de que en el film los juguetes no ocultan su condición de seres animados frente a Scott, el perro de Sid Phillips. Los animales, según el psicoanálisis, representan para los niños su propia vida instintiva, por lo tanto juguetes y perros están en un mismo nivel: el nivel de la vida anímica inconciente del niño. Contrariamente, los juegos de mesa (por ejemplo el juego de damas con el que juegan WOODY y SLINKY), que despiertan el interés del niño en una etapa posterior (etapa que el psicoanálisis describe como período de latencia por el rebajamiento de la vida pulsional del niño) no están dotados, en el film, de vida anímica.

actividad. Esa intensa actividad, los chistes y la referencia a Picasso que hace el SEÑOR CARA-DE-PAPA son modos de expresar la riqueza de la vida anímica inconciente de los niños.

El cumpleaños, la amenaza central con la que se da comienzo a la historia, es un símbolo del nacimiento; el hecho de que el cumpleaños se adelante podría simbolizar la vivencia de no sentirse suficientemente preparado para afrontar la llegada de un 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”*. *“¿Qué tal si Andy recibe otro dinosaurio? No creo que pueda tolerar ese tipo de rechazo”* sentencia REX; *“No van a sustituir a nadie”* afirma WOODY.

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, avergonzado, no sabe qué hacer; se lo ve incómodo; superado por la propuesta. Es la misma vicisitud del niño pequeño que por un lado desea a su madre sólo para él, pero por el otro se siente demasiado pequeño como para sustituir al padre. En otras palabras, es la contracara de la vivencia de celos; si los celos son el deseo de ser único, preferido y exclusivo, esto 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 de todos los juguetes, no ve en la llegada de los juguetes algo negativo. 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, está mejor dispuesto hacia el sexo opuesto de lo que lo vimos a 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.

Aquí cabe abrir un interrogante; ¿por qué el autor omite sistemáticamente toda figura paterna? ¿Es una manera de simplificar la trama afirmando que dada la unión entre la madre y el recién llegado bebé, el único centro de interés para el niño es la madre y el bebé competidor? ¿O es una fantasía optativa; es decir, el deseo de creer que eliminado el bebé la madre quedará 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.

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 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 el amor, 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 ese deseo es, más bien, la fuente de la agresión hacia el rival.

Por lo tanto 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. 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.

Pero volvamos a la línea principal del film; el momento de 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 de Andy y en su lugar, Andy coloca al juguete nuevo.

De un solo golpe, borrado del centro de la escena, el niño, como WOODY, se encuentra de frente a los hechos. *“Ese error ya ocupó tu lugar”* sentencia CARA-DE-PAPA. 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, se asoma a la cuna del recién llegado, WOODY, asomando la cabeza por sobre la cama de Andy, ve la figura de BUZZ como si fuera un dios. Enorme, perfecto, poderoso³.

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 consiguiera aniquilar recuperando así el lugar que siempre le perteneció y nunca debió perder. ¡Justicia! Como debería ser.

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 entre dos “buenos”, evitando así una esterilizante toma de partido por parte del espectador.

El tema que habíamos propuesto como contenido latente del film, 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. Varios elementos sustentan esta hipótesis.

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 medio⁴.

Habíamos mencionado ya 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 casco⁵, sorpresivamente

³ Si 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.

⁴ Con posterioridad a la realización de este comentario, hemos realizado en el Departamento de Investigación de la Fundación LUIS CHIOZZA un trabajo de investigación sobre el Síndrome Gripal donde estudiamos en detalle las vivencias por las que debe atravesar el neonato en los primeros días de vida. El lector interesado podrá remitirse al trabajo “Un estudio psicoanalítico del síndrome gripal” (Luis Chiozza, Gustavo Chiozza, Dorrit Busch, Enrique Obstfeld, Roberto Salzman y Gloria I. de Schejtman, 2001d), publicado en *Enfermedades y afectos*, Luis Chiozza 2001.

⁵ También la visión es para el neonato un instrumento nuevo y pasará un tiempo hasta que logre enfocar correctamente a los objetos del entorno.

aparece WOODY. 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.

Hay otros símbolos quizás más sutiles. El primero es la actitud de BUZZ; él de veras cree que es un Guardián Espacial, y se muestra superior y hasta cierto punto 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 los mecanismos de negación y el pensamiento mágico⁶. BUZZ pregunta a WOODY por el combustible fósil; como todo bebé que respira, su siguiente interés es la comida.

El otro símbolo gira en torno a si BUZZ es capaz de volar o si simplemente se trata de “caer con estilo”. 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. Esas famosas tomas cenitales en que vemos, por ejemplo 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 como disminuyen 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.

La población de juguetes fascinados por BUZZ representan los adultos que elogian al recién llegado bebé sin prestar atención a quien, hasta entonces, había sido “el niño mimado de la casa”. *“En un par de días todo estará como antes”* trata de consolar a WOODY. La canción nos describe su tragedia:

“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 (...) El remedio que me queda es aguantar. Fui temido, y respetado, pero se acabó. Y perdí el amor de quien he amado yo”.

⁶ 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 cierto desvalimiento que exige una dependencia del sujeto con el progenitor. La omnipotencia narcisista del neonato no es otra cosa que una defensa para negar ese tremendo estado de desvalimiento.

Las escenas que siguen muestran cómo el cuarto de Andy adornado con motivos y dibujos de vaqueros va adquiriendo una decoración espacial 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 del niño pasa a ser la habitación de *los niños* y el tan ansiado lugar en la cama de los padres, como sucede en film, queda definitivamente ocupado: Andy ahora duerme con Buzz mientras Woody queda relegado al cajón de los juguetes.

Inmediatamente la tensión llega al límite; Andy ha escrito su nombre en el pie de Buzz con tinta indeleble, hecho que parece significar la depositación de los ideales de los padres en los hijos. Para colmo la escritura es perfecta, no como la de la bota de Woody hecha por un Andy inexperto. Tal como sucede en la vida real, el primogénito tiene padres primerizos; el segundo hijo, en cambio, goza de padres experimentados.

Woody va a encarar a Buzz decidido a poner un límite. Buzz, asistido por una multitud de juguetes, recostado sobre la patineta, repara la nave; otro juguete le alcanza la cinta adhesiva. Bien mirado, parecería ser un bebé cómodamente recostado en el cambiador mientras su madre le cambia los pañales. *“Oye lata de sardinas, no te acerques a Andy! Es mío, y nadie me lo puede quitar a mí!”* increpa Woody a Buzz.

La discusión pasa a las manos y Woody, como un niño que “sin querer” casi asfixia a su hermanito, “accidentalmente” abre el casco de Buzz quien cree 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 deja lugar a la risa de Sid que llega por la ventana, y Woody cambia su sonrisa por un gesto de angustia. La agresión se ha incrementado peligrosamente y el niño se asusta frente a sus deseos hostiles. 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 sabe jugar con juguetes. Agresivamente, juega con herramientas y peligrosos explosivos destruyendo los juguetes. La magnitud de su agresión aparece representada por su feroz perro Scott, que como todo animal, representa en las fantasías del niño a la vida instintiva, es decir a las pulsiones inconcientes. Sid, como Andy, también 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.

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, por lo tanto podríamos pensar que las palabras de BETTY representan las palabras de una madre que sabe que la convivencia demasiado estrecha entre rivales incrementa la agresión.

Enfatiza esta línea interpretativa el hecho de observar que en las siguientes escenas los juegos de Andy se vuelven más hostiles. Ahora Andy utiliza a BUZZ para castigar 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 lo encuentre. Utilizando a CONTROL, el autito a control remoto, 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 cuando, 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 de los objetos del mundo interno del niño) se le vuelven en contra. Todo se interrumpe 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 se siente angustiado y preso de sus sentimientos de culpa. La culpa en el niño por los deseos hostiles hacia su competidor le impide disfrutar del amor de los padres.

A partir de aquí WOODY sabe que no podrá regresar al cuarto de Andy sin BUZZ. Es la primer moraleja del film. Por el camino del odio no se hallará el amor. Los sentimientos hostiles despiertan culpa y esta, a su vez, impide el logro del amor. Como ya dijimos, el odio que nace del deseo de ser amado es justamente lo que impide el ser amado... el dramático malentendido de los celos.

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 también Buzz es presa de sus 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 juguete.

Pelean y caen del auto a la noche oscura y desolada. En la noche del odio 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. Ayuda mutua que, como veremos, es por ahora más conveniencia que sincera amistad.

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 en la que Buzz llegó no es otra cosa que la caja del juguete que, como dijimos, simboliza el útero durante la vida fetal (el “hipersueño”). 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, el deseo de Buzz, la nostalgia por el seno materno perdido, encubre el anhelo por el futuro (la mamadera: su nuevo modo de alimentación).

Woody, en cambio, como un niño mayor más potente y por lo tanto más conectado con la realidad, está desesperado por reunirse con Andy, pero sabe que no puede regresar sin Buzz e, ingeniosamente, encuentra un plan para solucionar el problema: subirse a la camioneta de reparto de pizza que los llevará a Pizza Planeta donde 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; como un símbolo del niño que, solo atrás, a merced de la hostilidad en la que lo sumen sus propios celos, 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. El lugar, 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 a martillazos cucarachas y gusanos gigantes⁷. Obviamente, es el mundo de Sid, con quien inevitablemente se encontrarán.

La “nave” en la que entra Buzz (una máquina tragamonedas llena de muñequitos 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).

Así como cuando dormimos, tal cual lo planteara Freud, hacemos una regresión a la vida fetal, Woody y Buzz, como dos hermanitos pequeños en la oscuridad del dormitorio, quedan atrapados en la nave que representa al seno materno. Esta regresión a lo inconciente, a lo fetal reprimido, implica el encuentro con las pulsiones agresivas que, durante el día, el niño intenta mantener a raya. En otras pala-

⁷ En su libro *Psicoanálisis de los trastornos hepáticos*, Luis Chiozza (1970) desarrolla una nueva hipótesis sobre el psiquismo fetal. Entre otras cosas, sostiene que tanto las representaciones que aporta la ciencia ficción, como 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 (Alianza Editorial, Buenos Aires, 1998).

bras, la noche se va convirtiendo en una noche de pesadilla. La pesadilla se incrementa con la llegada al mundo de Sid y su temible perro Scott.

Efectivamente, Sid encuentra a BUZZ, a WOODY y a uno de los marcianitos verdes de la "nave" y los lleva a su casa para experimentar nuevos métodos de tortura. BUZZ, otra vez omnipotente, se defiende con la negación: cree que vuelven a la casa de Andy. Al llegar Sid ofrece el muñequito verde a Scott para que, con sus dientes afilados, lo destruya; acto seguido Sid le quita a su hermana Hannah su muñeca, con la excusa de que está enferma, y se encierra en su cuarto para cambiarle la cabeza. 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 operación de 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 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.

Como ya consignamos, el mundo de Sid es terrible. 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 autor el hecho de que estos juguetes, si bien tienen vida propia como los 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 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 si quisiera enfatizar este significado del incremento de la agresión, el director nos muestra ahora a Andy que, habiendo perdido sus juguetes, ya no puede jugar⁸. 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 frustrador; en sus fantasías lo ha atacado y destruido. Ahora que el pecho llega, él teme la venganza.

Volvamos a la aventura de nuestros protagonistas. WOODY, para resolver sus conflictos de celos que tanto han avivado su parte más hostil, deberá hacer un viaje al interior de sí mismo y enfrentarse con su parte más regresiva; el mundo más reprimido, lleno de objetos dañados. Como dijimos, este mundo interno está representado por la casa de Sid.

WOODY deberá elaborar sus sentimientos de culpa enfrentándose con su conciencia moral, conflicto simbolizado por la tortura de Sid, que jugando a hacer confesar al prisionero, 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), que WOODY espera que no sea permanente, es otra alusión al trauma producido por los remordimientos de conciencia.

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 una amenaza mayor: Scott. Escapar es escapar de la elaboración y esto reinstalará la amenaza de la agresión reprimida. 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; luego, en su desesperación, lo abandona para huir, pero es obligado a regresar por la presencia de Scott. WOODY y BUZZ se separan para esconderse.

Ahora la película retoma el punto de vista de BUZZ; su necesidad de elaborar.

Hasta ahora BUZZ (que, como dijimos, representaba al hermanito recién llegado), se ha mostrado como todo bebé: narcisista y omnipotente; recurriendo a la negación y los pensamientos mágicos cada vez que tenía que enfrentar un peligro. Si la omnipotencia del bebé surge como defensa frente a su impotencia, a su gran desvalimiento, a medida que el bebé progresa la defensa se hace menos necesaria.

⁸ También podemos pensar que en un nivel más superficial, la pérdida de los queridos juguetes alude a la pérdida del amor de los padres que el niño siente con la llegada del nuevo hermanito.

Sin embargo la pérdida de esta omnipotencia resulta un suceso traumático y doloroso.

Veamos cómo el director nos muestra esta etapa en la vida de Buzz cuando descubre en el anuncio en la televisión que no es el ser omnipotente que había creído ser; es un indefenso juguete. Un juguete “no volador”. Uno más, como tantos otros iguales en las interminables góndolas de la juguetería. Así, el director recurre a un logrado símbolo que resume lo más esencial en el conflicto de los celos: el 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 Taiwán”.

La canción expresa los motivos de su melancolía: *“El sueño terminó, y por fin ya comprendí quién soy y lo que hago aquí – Eres un juguete, no puedes volar (se intercala el recuerdo de la voz de WOODY) – no podré navegar 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: Trepa la baranda de la escalera y mirando por la ventana a un pájaro que vuela, extiende sus alas y con la sentencia *“Al infinito, y más allá”* se arroja al vacío.

El modo en que se muestra su caída remeda al niño que desde el piso alza los brazos para que lo alcen; la decepción de 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; ha aprendido a mantener erguida la cabeza, a sentarse solo y 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 exigen ser elaborados.

Buzz retorna al piso herido en el “grandor del yo”; la pérdida del brazo simboliza, por un lado, esta herida; por el otro, expresa el haber perdido los brazos de la madre.

Hannah recoge a Buzz del piso y lo lleva a tomar el té con sus 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 toda 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, principalmente CARA-DE-PAPA que, como el juguete mayor, representa la crítica superyoica.

Woody pide a Buzz que venga a la ventana a “darle una mano”; a que los otros vean que está bien. Pero Buzz está demasiado deprimido para moverse y, tomando literalmente el pedido de Woody le arroja su brazo suelto. Woody hace la pa-

rodia de la amistad con el brazo de BUZZ. El truco no da resultado, y los juguetes de Andy al ver el brazo suelto de BUZZ, horrorizados frente a la mutilación, le niegan la ayuda. Esto simboliza que todavía los objetos internos no están suficientemente reparados (el brazo de BUZZ). 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 entonces un giro interesante con respecto al significado de la agresión en el film. 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, perseguidos por lo reprimido, se vuelven seres insensibles y desconfiados. “Ya vámonos”, dice CARA-DE-PAPA. “Terminó la función, ciudadanos, no hay nada que ver aquí”, sentencia HAMM; 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 imperfección, habiendo realizado el duelo por los ideales omnipotentes, son solidarios. En seguida se abocan a la tarea de reparar el brazo de BUZZ. En otras palabras, el rechazo de la agresión es escisión y como tal, conduce a la paranoia. La integración, en cambio, permite, como por ejemplo en el caso del cirujano, 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 en parte de su amor, pero sobretodo de su temor egoísta a quedarse solo. Esto se confirma en la escena siguiente cuando, al llegar Sid con su nuevo cohete, WOODY abandona al deprimido BUZZ para esconderse. “Si te dejo no me eches 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. ¿No es esto lo que quería WOODY desde que BUZZ llegó como un intruso a invadir su vida, hacer desaparecer a BUZZ, verlo estallar como al soldadito de Sid? Pues, para bien o para mal, sus deseos se realizarán; BUZZ va a ser puesto en órbita.

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

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. WOODY ha quedado atrapado en un canasto sostenido por el peso de la caja de herramientas; adecuado símbolo de que su pesada cruz tiene que ver con la reparación. Pero solo no puede; aunque le cuesta, debe reconocer que necesita a BUZZ, su enemigo.

BUZZ está demasiado melancólico, ha perdido sus ideales omnipotentes: *“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 espacio, sino porque eres un juguete; SU juguete”*.

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 objetos han depositado en él. *“Lo quiero porque es mío”* dice toda madre; Andy lo quiere por la sencilla razón de que es suyo; en él ha depositado sus ideales. La incondicionalidad de este amor no es algo para despreciar. Como símbolo del cambio, BUZZ observa el nombre de Andy escrito en su bota, que ya habíamos interpretado como un símbolo de los ideales que los padres colocan en el niño.

Habíamos visto que con gran acierto el director resumió lo esencial de los celos en la escena en que BUZZ descubre que una góndola entera de juguetes como él. Esa visión lo coloca en la melancolía de sentirse insignificante. Ahora vemos cómo el director nos muestra la salida de esa situación: entre todos los BUZZ LIGHTYEAR posibles sólo hay uno en cuya bota está escrito *“Andy”*.

Si bien estos ideales son también narcisistas (el residuo no duelado de su propia omnipotencia infantil) constituye un primer paso evolutivo en el camino que va desde el narcisismo a la libido objetal. En lugar de amarse a uno mismo, amar en uno los ideales de los padres.

No obstante esto WOODY, adulando 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”*.

Todavía queda algo de manía y omnipotencia. 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.

También queda, todavía, algo de agresión: 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; 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. Ahora su afecto, nacido en la necesidad de reparar, es sincero. Para salvar a BUZZ eludiendo a Scott necesita la ayuda de los juguetes dañados de Sid. Es un símbolo de que para elaborar la culpa por los deseos agresivos es necesario reunir a todos los objetos internos dañados y repararlos. Todavía hace falta algo más: *“habrá que romper las reglas, pero si funciona nos ayudará a todos”*.

Los monstruosos juguetes de Sid ahora aparecen muy simpáticos y dotados de mucha capacidad. El ver que los objetos internos dañados no estaban tan dañados, ayuda a enfrentarse con la agresión; esta agresión aparece simbolizada por el vencido perro Scott, primero, y por el derrotado Sid, después.

El éxito de la misión, una vez sorteado el obstáculo de Scott, radica en romper las reglas. 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 la regla simbolizará lo contrario: que lo inconciente aparezca en la conciencia. En otras palabras, la posibilidad de hacer conciente lo inconciente; o también, si se quiere, la posibilidad del niño de expresar frente a los adultos las vicisitudes de su mundo interno. Otro acierto del autor.

Una vez que los deseos se hacen concientes es más fácil controlarlos o desestimarlos. Esto se revela en las palabras de WOODY: *“Manos arriba gusano”*, es decir, detener la acción agresiva. *“En este pueblo ya no cabemos los dos”*, símbolo de la integración donde el amor vence al odio. *“Alguien envenenó el abrevadero”* (una referencia proyectiva de la envidia, germen de la rivalidad). *“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”*⁹ *“JUEGA BONITO, SID”*.

Vemos entonces como Sid, derrotado, entra en pánico. Esto simboliza, por un lado, el control de la agresión en el mundo interno; WOODY, simbolizando a Andy, es un niño que recupera la capacidad de jugar gracias al proceso de reparación de sus objetos internos, dañados y persecutorios. Por el otro, Sid simboliza la contracara de Andy, un niño que sin poder controlar su intensa agresión termina en una inhibición de su capacidad para jugar ya que sus juguetes, al simbolizar un mundo interno demasiado dañado, se transforman en persecutorios y peligrosos.

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.

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, suficiente en la soledad, es todavía insuficiente frente a la presencia de los padres; en presencia de estos, 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

⁹ En este punto la cabeza de WOODY gira 360° en una clara alusión al film *El exorcista*. Más allá de la humorada, podemos pensar que simboliza la necesidad de exorcizar a los demonios de la agresión.

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.

En un símbolo de que la misma agresión puede ser utilizada para el amor, 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. A partir de ahora el amor entre el niño y su recién llegado hermanito se hace posible.

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, los juguetes interpretan que WOODY ha regresado a 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, descubren el malentendido. Al darse cuenta del error, REX, el dinosaurio, dice: “*Mi complejo de culpa*”.

Las baterías de CONTROL empiezan a agotarse. SLINKY, el perro resorte, se arroja intentando sostenerlos, pero la velocidad del camión supera la fuerza de SLINKY y debe soltarlos¹⁰. 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 aún lleva BUZZ 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 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 la incertidumbre: una vez puesta en marcha la agresión, ¿se podrá controlar? Pero los ni-

¹⁰ Un dato llamativo es que, mientras WOODY, BUZZ y CONTROL intentan alcanzar el camión, Molly ve por el espejo retrovisor a los juguetes dotados de vida; grita entusiasmada, pero aún no puede verbalizar lo que ve. Si, como habíamos interpretado, la vida anímica de los juguetes representa a la vida inconciente del niño, esto parece representar otra característica de la vida anímica infantil: La mayor “conexión” con el inconciente que se da en los niños pequeños antes de la adquisición del lenguaje.

ños 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; a “la agresión que explota”.

El cohete explota y BUZZ y WOODY descienden planeando con las alas de BUZZ. WOODY admirado dice a BUZZ: “*Estás volando*” y BUZZ responde: “*Es caer con estilo*”. El volar juntos simboliza el ser queridos por igual; por eso es ahora WOODY quien dice “*Al infinito y más allá*”.

En su planeo, pasan de largo el camión de la mudanza en dirección al auto donde viaja Andy; consiguen entrar por la abertura del techo. Andy deprimido, viajando solo en la parte trasera, excluido de la relación de su madre con Molly¹¹, por fin se reencuentra con sus seres queridos, WOODY y BUZZ que han superado sus diferencias. En otras palabras, atemperados los celos, Andy puede volver a jugar con sus juguetes.

Pero esta estabilidad alcanzada por la elaboración, ¿será suficiente? Veamos cómo termina la película. La escena siguiente, el epílogo del film, representa otro nacimiento; esta vez bajo el símbolo de la Navidad. Tanto la Navidad con el cumpleaños, representan para los juguetes una amenaza similar: la llegada de nuevos juguetes. 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 soldados otra vez están al acecho. Los juguetes, esta vez, están ansiosos como al comienzo del film, pero no angustiados. REX quiere un come-hojas para ser el depredador dominante; es decir, para ser el hermano mayor, carnívoro, frente a un bebé lactante. Finalmente aparece la famosa SEÑORA CARA-DE-PAPA, 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 (sobretudo luego de ver a WOODY tan besuqueado por BETTY). A su debido tiempo tendrá que elaborar sus 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 significa en inglés

¹¹ Resulta llamativo que los autores hayan colocado a una niña tan pequeña viajando en el asiento delantero del auto; hecho inexplicable desde lo manifiesto pero que contribuye a enfatizar la vivencia de exclusión a la que aludimos.

“beso”. De esta manera, como mensaje final del film, el autor vuelve a enfatizar la necesaria mezcla de la agresión con el amor.