

Código:

2 0 2 2

0 4 0 3

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
ESTUDIOS GENERALES LETRAS

TRABAJO INDIVIDUAL

Título: Realmente, ¿algo cambió dentro de Lotso?: la transformación de Lotso, personaje de *Toy Story 3*, como gobernante en Sunnyside

Nombre: Andrea Mercedes Prado Guerrero

Tipo de evaluación: Entrega final monografía

Curso: Investigación Académica (INT124)

Horario: 686

Comisión: 1

Profesor: María de los Ángeles Fernández Flecha

Jefe de Práctica: Rubí Estupiñán

SEMESTRE 2023-1

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

**Realmente, ¿algo cambió dentro de Lotso?: la transformación
de Lotso, personaje de *Toy Story 3*, como gobernante en
Sunnyside**

Presentada como parte del curso Investigación Académica, EEGLL,
PUCP

Nombre: Andrea Mercedes Prado Guerrero

20220403
0686-686A

Correo electrónico: a20220403@pucp.edu.pe

Julio 2023

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo analizar la transformación de la figura del gobernante en Lotso, personaje de *Toy Story 3*, en función a la teoría de poder de Michel Foucault. Tomando como punto de partida este marco teórico, se propone que Lotso representa el proceso de transición de buen a mal dirigente en la guardería. Para ello, en la primera parte, se estudia la forma en la que Lotso construye su imagen de confiabilidad en los juguetes para establecer vínculos de poder con ellos. Asimismo, se evalúa la relevancia de realizar una estructura organizativa que permita la distribución de las labores de los juguetes dentro de la guardería. Por otro lado, en la segunda parte, se demuestra la transformación de la figura de Lotso a mal gobernante que surge cuando los juguetes se rebelan contra él. De esta manera, se examina el aprovechamiento del conocimiento que Lotso adquirió inicialmente sobre los lugares en la guardería para vigilarlos constantemente, a fin de evitar que se escapen del centro infantil. Del mismo modo, se analiza la ejecución de acciones de control físicas y manipulativas por parte del personaje para obtener la obediencia de los juguetes. Por ende, a través de este estudio y conforme con lo propuesto por la teoría del poder de Foucault, se concluye la imagen de Lotso como gobernante se transforma debido a que, al principio, entabla una convivencia armoniosa con los juguetes, pero cuando no cumplen con su deseo de permanecer en la guardería, se revela como líder autoritario.

Palabras clave: gobernante, poder, control, Lotso, Foucault, manipulación

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
----------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	--

Tabla de contenido

Introducción.....	5
Capítulo 1. La figura de Lotso como buen gobernante dentro de la guardería.....	8
Subcapítulo 1.1. La construcción de la figura de confiabilidad para establecer relaciones de poder.....	8
Subcapítulo 1.2. La organización del poder en la administración social ejercida por Lotso en la guardería.....	14
Capítulo 2. La figura de Lotso como mal gobernante dentro de la guardería.....	20
Subcapítulo 2.1. El uso de las facultades del gobernante para el ejercicio de control por parte de Lotso hacia los juguetes.....	20
Subcapítulo 2.2. Las acciones de control que ejerce Lotso hacia los juguetes para mantener el poder como el ejercicio de fuerza, a través de la categoría de castigo y prisión, y a la manipulación según Goleman.....	26
Conclusiones.....	33

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Introducción

Desde hace cuatro décadas, Pixar Studios ha brindado películas animadas pensadas para el entretenimiento de la familia. En estas proyecciones cinematográficas, se permite conocer la historia de los protagonistas, sobre todo, los cambios que surgen en ellos en la trama que se les designa. De este modo, se presentan situaciones en las que el personaje experimenta una transformación personal y, en algunas circunstancias, se convierten en sujetos dictatoriales y represivos. En este grupo se encuentra Lotso de la película de *Toy Story 3*, cinta recordada en la vida de varias generaciones. Este filme evidencia el cambio negativo en la gestión de Lotso, un personaje aparentemente bueno. Al ver fallida su misión por mantener a todos los juguetes en la guardería, el oso realiza comportamientos antidemocráticos para lograr que se cumplan sus anhelos. De esta forma, estas perspectivas del manejo positivo y negativo de su labor en Sunnyside, se evidencian en la teoría del poder de Michel Foucault. Por lo tanto, la presente investigación ofrece un estudio de la transformación de la figura del gobernante de Lotso, personaje de *Toy Story 3*, abordado desde esta teoría.

En este contexto, la investigación busca demostrar que el personaje de Lotso atraviesa por un cambio en su proceso como gobernante en Sunnyside. A fin de justificar esta hipótesis, esta monografía se divide en dos secciones. Por un lado, en el primer capítulo, se analizará de qué manera Lotso entabla relaciones amicales con los juguetes para conseguir que ellos confíen en él. Para ello, se explicará cómo genera empatía con los personajes al relacionar su propia historia de abandono con el relato de sufrimiento de los juguetes. Asimismo, se evaluará la forma en la que la confiabilidad permite que se entablen vínculos con los juguetes, por ende, el séquito de Lotso. Además, se evidenciará las dos maneras en la que el poder se ejecuta para la administración en Sunnyside a partir de la división jerárquica. En el primero, se percibirá el poder en función a la organización social que se encarga de distribuir las labores de los juguetes. En el segundo, se explicará la ejecución del poder como recurso de protección entre los personajes al maltrato de los niños.

Por otro lado, el segundo capítulo abordará de qué manera Lotso transforma la perspectiva que los personajes mantenían sobre él al impedir que se vayan del centro infantil. Para ello, se estudiará cómo Lotso aprovecha el conocimiento que obtuvo como jefe para utilizar los espacios de la guardería a fin de vigilar y procurar que los juguetes se mantengan en el sitio. En adición, se evidenciará el afán tan grande que presenta

Lotso por evitar que alguien escape, de modo que moldea los cuerpos de los personajes, con el objetivo de limitarlos corporalmente y se les dificulte huir. Luego, se explicará cómo ejerce un control físico para provocar que los juguetes reflexionen sobre sus actos, el cual se basa en aislar a los muñecos de los demás en celdas. Asimismo, se demostrará de qué manera el uso de discursos de aparente arrepentimiento provoca que Lotso pueda manipular a los juguetes y ellos lo ayuden en momentos de máximo peligro.

Resulta preciso mencionar que la presente monografía se ha validado de distintas fuentes para sustentar el análisis elaborado. La principal ha sido *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión* de Michel Foucault, ya que se presenta dos premisas que proporcionaron la división entre el comportamiento del dirigente: el buen y el mal uso del poder. Para complementar este marco teórico, en el primer capítulo, se han utilizado los artículos “Poder y Resistencia en Michel Foucault”, de Reinaldo Giraldo y “El poder en Foucault: bases analíticas para el estudio de las organizaciones”, de Jeysson Yela y Romero Hidalgo para explicar la formación de vínculos emocionales entre los juguetes a fin de conformar una distribución productiva en la comunidad infantil que los integre socialmente. En el caso del segundo capítulo, el libro de *El nacimiento de la biopolítica*, de Michel Foucault fue útil para explicar el control de Lotso sobre la vida de los juguetes mediante el biopoder y el manejo directo de los cuerpos. Así también, el libro de Fabián Goleman sirvió para distinguir las tácticas manipuladoras que se basaron en simular arrepentimiento para conseguir la ayuda de los juguetes en situaciones de riesgo para el gobernante.

La relevancia de este trabajo radica en la representación de una sociedad monárquica en un contexto actual. De esta forma, se percibe cómo un sistema político antiguo prevalece en objetos culturales vigentes en la sociedad, específicamente, en historias infantiles donde se demuestra que las relaciones entre los juguetes pueden ser relacionadas con una metodología de jefatura del pasado. Asimismo, la buena gestión en el lugar permite visibilizar la convivencia entre la población y el dirigente, de manera que es importante priorizar el respeto entre ambas partes. De este modo, el valor del presente trabajo radica en que la transición del jefe a una mala labor en el centro que dirige permite realizar una introspección con relación a los estados de poder dictatoriales en donde los sujetos son oprimidos si piensan o actúan de forma diferente a la que el dirigente espera. Por ende, se presentan limitaciones en la autonomía de las personas gobernadas por la figura de autoridad absolutista. Sin embargo, este estudio contribuye a visibilizar las consecuencias

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
----------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	--

de este comportamiento opresivo a la sociedad, las cuales finalmente terminan con la pérdida del poder y el arrepentimiento tardío del dirigente por las acciones controladoras que cometió. De este modo, la trascendencia de la elección del producto cultural se encuentra en el potencial que presenta la comparación entre una sociedad del pasado con una actual. Esto permite evidenciar la transformación de un espacio en el que los juguetes aparentemente mantienen su autonomía, hacia otro en el que priorizan obligatoriamente los deseos de Lotso por encima de los suyos.

No obstante, es inevitable mencionar las limitaciones que se han presentado a lo largo del desarrollo del trabajo. De esta manera, es posible recalcar que la extensión predeterminada para el mismo hace imposible poder profundizar a mayor escala la perspectiva de los juguetes principales al cambio de gestión de Lotso en la guardería, lo que contribuiría a explicar de mejor manera la rebelación de los personajes contra el jefe de Sunnyside.

Capítulo 1

La figura de Lotso como buen gobernante dentro de la guardería

En este primer capítulo, se analizará la figura de Lotso, personaje de *Toy Story 3*, como buen gobernante en Sunnyside. Acorde con Foucault, un buen dirigente es aquel que ejerce el poder de manera equitativa ya que se incluyen los pensamientos de los habitantes de la comunidad en su gobierno (1975: 64). En este sentido, Lotso es quien establece el orden social a partir de la consideración de las necesidades y perspectivas de los juguetes para las decisiones que realice en la guardería. En esta misma línea, el autor francés explica que el buen uso del poder causa directamente una correcta gestión de la dirección del gobernante en la sociedad (Foucault 1988: 13). Es decir, el ejercicio de poder implica una relación de orden social que no sea represiva ni coercitiva, sino una en la que se fomente la autonomía y la libertad de expresión brindada por el dirigente. De este modo, el poder establece una relación social y un buen gobernante debe procurar trabajar por entablar una convivencia justa y equitativa, de modo que los individuos se sientan con la libertad de actuar y en la capacidad de aportar a la sociedad. En este contexto, este capítulo se dividirá en dos secciones. En el primer subcapítulo, se desarrollará la manera en la que se construye la fiabilidad por parte de Lotso hacia los juguetes, lo cual genera las relaciones de poder con los demás habitantes. Ello se realiza a partir de su dirección dentro de la guardería para poder acercarse a los habitantes mediante el ente comunicativo y la protección de la seguridad a los juguetes. Asimismo, se establecen relaciones disciplinarias en las que los juguetes reflejan el apoyo al gobierno de Lotso al entablar vínculos con él. En el segundo subcapítulo, se analizará la organización de poder en la administración social de Lotso, la cual se deriva de la división social de soberano y súbdito en la que se establece una línea de jerarquía social para que se posibilite la productividad en la guardería, así como también se identificará las ejecuciones disciplinarias de Lotso para administrar el poder en Sunnyside.

1.1 Construcción de la figura de confiabilidad para establecer relaciones de poder

En primera instancia, es relevante destacar la importancia de la convivencia entre el gobernante y la sociedad que dirige. De acuerdo con Bennis y Nanus, la coexistencia entre ambas partes de la comunidad es vital para el éxito de la gestión del dirigente,

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
----------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	--

sobre todo, para establecer una relación positiva y colaborativa con la comunidad (1985: 93). De esta forma, la convivencia armoniosa con la sociedad permite la productividad dentro de la guardería. Asimismo, el dirigente debe presentar entusiasmo por incluir a los juguetes en las decisiones que realice, lo que motiva a las demás personas a contribuir activamente en la sociedad mediante el planteamiento de sus ideas para mejorar el lugar. De esta manera, como destacan los mismos autores, “el aprendizaje innovador es más difícil porque se centra en preparar a las organizaciones para la acción en situaciones nuevas, lo que requiere prever ambientes que aún no han aparecido” (Bennis y Nanus 1985: 94). Dicho de otro modo, la forma de enseñanza innovadora alude a la cooperación inclusiva de todos los ciudadanos en el lugar, la cual inicialmente puede resultar desafiante al enfrentar nuevas circunstancias, como la llegada de nuevos habitantes. Sin embargo, la labor del buen gobernante es facilitar el acceso entre la comunidad y los personajes que arriban al lugar. Por lo tanto, la capacidad de adaptación de la sociedad debe incluir tanto las opiniones de los juguetes residentes en la guardería como la de los recién llegados que se integran a la organización social.

En primer lugar, Lotso establece una dirección de convivencia en su gobierno con el objetivo de acercarse a los juguetes y formar vínculos de confianza con ellos. Por un lado, él utiliza una discursiva empática para establecer conexiones emocionales con los personajes. Acorde con Alegre, los discursos desempeñan un papel crucial en el ejercicio de poder al constituir el conocimiento de la sociedad del dirigente (2021: 18). Es decir, al conocer la historia de los habitantes de la comunidad, el gobernante obtiene la capacidad de entablar relaciones amicales con ellos al demostrar empatía por su pasado. Asimismo, es relevante comprender que esta emotividad en la narrativa de Lotso permite la potencialización de su labor en la guardería debido que, para el ejercicio de poder, se requiere del apoyo de la comunidad hacia el dirigente. Siguiendo lo mencionado por Foucault, “tales son las nociones de desarrollo y de evolución: [...] dominar el tiempo por una relación perpetuamente reversible entre un origen y un término jamás dado, siempre operantes” (1969: 18). En otras palabras, al experimentar situaciones similares en una línea temporal pasada, tanto el gobernante como los ciudadanos logran establecer una conexión entre sus respectivas historias trágicas. En *Toy Story 3*, el paralelismo entre el relato de Lotso, quien fue abandonado junto a Bebote por su antigua dueña, Daisy, y la situación actual en la que los nuevos juguetes donados a Sunnyside también experimentaron el abandono por su propietario, Andy, posibilita el

fortalecimiento del vínculo empático de ambas partes. Esto se aprecia en el siguiente diálogo:

Lotso: Todos somos rechazados, nos abandonaron, donaron, vendieron, regalaron, posiblemente nos desecharon, pero no se angustien, haber sido donados será lo mejor que les haya pasado a todos.

T-Rex: Señor Lotso, ¿aquí juegan con los juguetes todos los días?

Lotso: ¡Todo el día, cinco días a la semana!

Jesse: Pero ¿qué pasa cuando los niños crecen y se van?

Lotso: Bueno, les contaré. Cuando los niños crecen, llegan niños nuevos. Cuando ellos crecen, otros los reemplazan. Sin dueños, tampoco hay dolor después.

Señor Cara de Papa (mira a Woody): Y tú insistías en regresar con Andy

Woody: ¡Porque somos sus juguetes!

Lotso: ¿Todos fueron donados por ese tal Andy, eh? Ya no les hará daño, comisario, no tiene idea de lo que perdió, como pasó con Daisy. (Lasseter 2010)

En la escena, durante las conversaciones con los habitantes de Sunnyside, Lotso demuestra su comprensión hacia los juguetes al conocer la historia de cómo llegaron a la guardería. Ello surge al vincular su propio relato de abandono con el de los demás, por lo que crea un sentimiento comunitario del sufrimiento por el desamparo de sus antiguos dueños, Andy y Daisy. Esta actitud de entendimiento permite la creación de un entorno de confianza donde los juguetes se sientan verdaderamente comprendidos. Por lo tanto, T-Rex y Jesse, al encontrarse en un espacio donde se sienten identificados, presentan sus dudas para asegurarse de que no se volverán a sentir reemplazados. De esta manera, Lotso refuerza su narrativa de comprensión hacia los sentimientos de los juguetes al destacar que periódicamente ingresan nuevas generaciones de niños a la guardería, por lo que nunca dejarán de jugar, por ende, siempre se sentirán útiles. Asimismo, cuando el señor Cara de Papa menciona a su antiguo propietario, Woody sostiene que siguen siendo sus juguetes, a pesar de haber sido donados a Sunnyside, lo que provoca que se cuestione si realmente fueron abandonados o no. En respuesta, Lotso enfatiza que Andy es quien no supo valorarlos, de modo que los juguetes generan una percepción de su propio valor, lo cual produce que anhelan vivir en la guardería, un entorno en donde sí son apreciados.

En esta misma línea, Foucault destaca que la interacción física no coercitiva con un sujeto que forma parte de la sociedad contribuye a que se pueda visualizar al dirigente de forma positiva (1969: 44). En otras palabras, el que el gobernante demuestre algún

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
----------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	--

contacto físico, concretamente, una expresión de afecto hacia los ciudadanos de la comunidad refuerza su imagen de forma positiva como alguien amigable. En adición, esta figura de amabilidad permite que los habitantes se sientan en la confianza y seguridad de poder comunicar su estado de ánimo. Lo mencionado se puede comprobar en la escena en la que Lotso ve por primera vez a los juguetes y se acerca hacia Buzz. Él se presenta como el Oso cariñoso y cuando Buzz le tiende la mano su primer instinto es sonreírle y abrazarlo con fuerza. Al presenciar esta muestra de afecto, los juguetes experimentan una sensación de protección que les permite expresar abiertamente sus emociones. Ello se evidencia cuando Lotso les consulta sobre su estado emocional, y la señora Cara de Papa le revela que han tenido un día complicado. De esta forma, el hecho de que él se haya presentado como un muñeco amoroso produjo que los personajes pudieran sentirse en un espacio seguro para hablar sobre sus sentimientos después de ser donados a la guardería.

Por otro lado, el líder de Sunnyside instaura una práctica de seguridad dentro de la guardería a fin de evitar los conflictos entre los juguetes y establecer el orden social. De acuerdo con Foucault, la vigilancia es un mecanismo de poder que opera mediante la observación en herramientas que faciliten el acceso de visualizar lo que ocurra en la sociedad como un ejercicio de pacificación (1975: 158-159). En este sentido, el monitoreo no solo se aplica por el gobernante, sino también se internaliza en los individuos de la comunidad para que sean conscientes de la existencia de este instrumento que busca mantener la estabilidad social. De este modo, el dirigente ejerce el control en el orden social para asegurar que prevalezca el respeto entre los juguetes, lo que evita la presencia de la violencia dentro de la guardería. Además, como destacan Yela e Hidalgo, la vigilancia sirve para lograr la finalidad del dirigente en la comunidad y, a su vez, incrementar la producción en el lugar (2010: 7). Por ende, el objetivo principal de la labor de supervisión realizada por Lotso en Sunnyside es garantizar la seguridad de los juguetes, lo cual constituye una forma de gestionar su responsabilidad dentro del lugar. En adición, como resaltan Saavedra, Sanabria y Smida, “el actuar del dirigente también se basa por la preocupación del bienestar de sus habitantes, de forma que el discurso que este emita servirá como forma de interés tanto a la situación emocional en la que se encuentren, como también su incorporación en la sociedad” (2013:21). De este modo, Lotso muestra un deseo de cuidar la estabilidad emocional de los juguetes quienes se incorporan a Sunnyside, lo cual se evidencia a través de la forma en la que se comunica con su entorno. En dicho discurso, no solo refleja empatía hacia la historia

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
----------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	--

de los personajes, sino que también crea un espacio propicio para que puedan plantear consultas y adaptarse a la vida en la guardería.

Lo explicado se muestra en la secuencia en la que Lotso los lleva a conocer los dos salones de la guardería. Él los guía hacia una puerta azul en la que menciona que es ahí donde los juguetes pueden encontrarlo. Este lugar, en el que también reside Bebote se encuentra ubicado en medio de las aulas Mariposa y Oruga. De este modo, la herramienta que le permitirá supervisar al lugar es el espacio en el que vive, el baño de la guardería. Esta habitación se encuentra estratégicamente situada entre las dos aulas, como un pasillo, las cuales están separadas por una puerta. Esto le permite a Lotso obtener el acceso para vigilar ambos espacios. Por lo tanto, esta posición de su vivienda le posibilita revisar en cualquier momento la interacción y convivencia entre los juguetes con tan solo abrir la entrada a cualquier salón. Asimismo, el hecho de que Lotso resalte que pueden buscarlo en cualquier momento y decirles exactamente donde poder encontrarlo ante cualquier eventualidad, demuestra la preocupación por la adaptabilidad de los nuevos juguetes y su predisposición por escucharlos.

En segundo lugar, dentro de la guardería, Lotso establece vínculos con los juguetes para conformar una sociedad disciplinaria. Desde una mirada foucaultiana, acorde con Giraldo, este tipo de comunidad constituye al régimen en el que las normas decretadas por el dirigente sean cumplidas a través de vínculos con los habitantes del lugar (2006: 7). Por lo tanto, la formación de una sociedad disciplinaria no es una imposición proveniente por el gobernante, sino que se trabaja en conjunto con los demás miembros para regular la coexistencia en Sunnyside a fin de promover las relaciones entre los juguetes y Lotso. En este sentido, surge la configuración de las relaciones de poder, explicado por Yela e Hidalgo como los nexos sociales, los cuales se establecen por medio de los habitantes de la misma comunidad quienes trabajan a la par con el dirigente para la regulación de la sociedad (2010: 8). De esta forma, el poder es una red de relaciones que se establecen con algunos personajes de la guardería para actuar como colaboradores dentro del gobierno de Lotso.

En este aspecto, Foucault hace referencia a la facultad de la organización: “la disciplina hace ‘marchar’ un poder relacional que se sostiene a sí mismo por sus propios mecanismos y que sustituye la resonancia de las manifestaciones por el juego ininterrumpido de miradas calculadas” (1975: 164). Es decir, se destaca que la disciplina

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
----------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	--

es un mecanismo mediante el cual se ejerce el poder a través de las relaciones entre los habitantes de la comunidad; esta no es violenta ni se impone de forma externa, sino que se sostiene a través de los actores sociales para establecer lazos de soporte de gran importancia en Sunnyside. De este modo, si bien es importante relacionarse de manera armoniosa con todos los miembros de la guardería, como se mencionó anteriormente, existen conexiones que Lotso entablará con ciertos juguetes que lo ayudarán a poder conformar una red de apoyo hacia el gobernante: el séquito de Lotso. Asimismo, considerando lo explicado por el filósofo francés, “es también necesario distinguir las relaciones de poder de los relacionamientos comunicacionales que transmiten información por medio del lenguaje de un sistema de signos o cualquier otro sistema simbólico” (1988: 13). De esta forma, Ken y Bebote, como miembros de la comitiva de Lotso, también forman parte de la autoridad de poder en Sunnyside al mantener un sistema comunicativo particular con Lotso. Esta técnica de contacto genera que el dirigente les otorgue una confianza especial para ser parte fundamental del desarrollo de la gestión en la guardería.

Lo mencionado se demuestra en dos escenas de la película. En la primera, ante la llegada de los juguetes al salón Mariposa, Lotso golpea dos veces su bastón contra el suelo a fin de llamar a Ken para que los reciba. De esta manera, el muñeco lo escucha e inmediatamente baja de su mansión para saludarlos cordialmente. En este sentido, se demuestra la relación de poder entre Lotso y el personaje. A pesar de la presencia de los juguetes residentes en la sala, Lotso selecciona específicamente a Ken para que reciba a los nuevos habitantes. Ello demuestra la diferenciación de este juguete ante los demás y la relevancia de él en la comunidad como un personaje cercano al gobernante. Asimismo, el hecho de que Lotso golpee su bastón dos veces contra el suelo y que Ken volteara ante su llamado, muestra un sistema de comunicación distinto y particular al resto, por lo tanto, más privado. En la segunda escena, los personajes se encuentran en el aula Oruga y cuando Lotso decide retirarse, llama a Bebote y a Ken para que lo acompañen. De esta manera, esta acción de irse juntos y dirigirse a la vivienda de Lotso, comprueba la existencia de un vínculo más estrecho en comparación con los demás juguetes. A su vez, esto demuestra que existe una relación de confianza entre él, Bebote y Ken, ya que les permite compartir un espacio tan privado como lo es el domicilio del dirigente.

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

1.2 Organización del poder en la administración social ejercida por Lotso en la guardería

Desde una perspectiva organizacional en Sunnyside, se evidencia una división jerárquica entre los juguetes y Lotso. De acuerdo con Foucault, una sociedad es liderada por un soberano, quien representa a la figura de autoridad que ejerce control sobre determinada institución y estipula normas dentro del lugar al considerar las necesidades de sus residentes (1975: 46). En este sentido, los habitantes de la guardería serán reconocidos como súbditos, quienes se encuentran en subordinación por la autoridad que los gobierna. De esta manera, el modelo de soberanía se basa en el ejercicio de poder anti coercitivo que permite el funcionamiento de la sociedad. Como mencionan Yela e Hidalgo, “este poder no se posee, ni se transfiere como una propiedad y, si bien la organización piramidal instala un ‘jefe’, es todo el aparato el que produce poder y distribuye a los individuos en ese campo” (2010: 7). Dicho en otras palabras, la ejecución de la administración social involucra la participación tanto del gobernante como de la población.

En esta misma línea, considerando este orden jerárquico, puede realizarse un paralelismo con la imagen tradicional del poder real, en específico, con las características de un monarca. De esta forma, el tipo de gobernante que se evidencia en Sunnyside es el de un rey guerrero, quien representa la lucha unificada de su comunidad la cual es no volver a ser abandonados. Acorde con Ripollés, por un lado, se puede identificar al gobernante imperial a través de su apariencia física de gran tamaño, con un color de vestimenta distintiva en contraste al resto, acompañado de un objeto representativo y su característico medio de transporte (2019: 16). Siguiendo lo mencionado, Lotso representa el rol del rey en la guardería. Por un lado, él se destaca por ser más alto que los demás, así como también es el único oso en el lugar. Además, siempre está acompañado de un bastón marrón y se desplaza entre las diferentes áreas de Sunnyside a través de un tractor. En este sentido, Lotso asume esta visualización de una imagen política imperial al presentar características físicas que lo distinguen del resto de los personajes en la película. Esto se debe a que el uso de elementos presentes en el gobernante como el bastón y el tractor hacen referencia a objetos del poder monárquico, los cuales son el cetro y el carruaje utilizados en las ceremonias reales. Asimismo, en las pinturas de monarcas, también se destaca a los gobernantes asociados a su función militar quienes domaban caballos para transportarse y poder

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
----------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	--

supervisar a la población (Ripollés 2019: 17). Por lo tanto, el transporte de las autoridades sirvió como un medio para procurar la seguridad. En el caso de Lotso, se puede evidenciar la precaución por cuidar el orden social al transportarse en un vehículo que facilita la movilización para dirigirse a los lugares de la guardería de forma más rápida. De este modo, el líder de Sunnyside representa tanto el poder político como el militar.

Es posible reconocer la dinámica entre el soberano y los vasallos, así como también la representación del líder como rey, a partir de la entrada del Oso cariñoso al salón Mariposa. Cuando los personajes salen de la caja, los habitantes del lugar se acercan a ellos caminando para recibirlos hasta que se escucha el sonido de un auto. Es ahí donde Lotso ingresa al aula encima de un tractor, manejado por uno de los juguetes constructores de la guardería. De este modo, el transporte en el que se moviliza el gobernante demuestra la diferencia con respecto al resto de la sociedad, debido a que los residentes simplemente se desplazan caminando. Además, el hecho de que el tractor sea controlado por uno de los habitantes implica que exista una colaboración entre el soberano y los juguetes. Por el aspecto monárquico, en las ceremonias reales, se visualiza la escena del paseo y el saludo del monarca frente a los súbditos. Mientras se acercaba a los nuevos juguetes, Lotso saludaba a los demás habitantes con alegría. Por ende, el gobernante adopta la actitud dinámica de respeto con los personajes al evidenciar la cortesía de dirigirles el saludo mientras se desplaza. Asimismo, ellos evidencian la aceptación a la jerarquía social en la que los juguetes intervienen en la comunidad mediante diversas labores que son designadas por el dirigente. Por lo tanto, dentro de la guardería, se realizan dos ejecuciones disciplinarias por parte de Lotso. Para comenzar, Foucault hace referencia a la ejecución disciplinaria como la aplicación de técnicas de disciplina y control en la sociedad; de esta forma, estas prácticas buscan regular el comportamiento de los individuos mediante métodos de productividad (1975: 148). Expresado de otra manera, a través de la aplicación de procedimientos sociales en el sitio, se puede conseguir la integración de los habitantes mediante sus aportes a la sociedad. Por ende, Lotso establece ciertas reglas a fin de involucrar a los juguetes en la sociedad mediante la distribución de trabajo dentro de la guardería.

Por un lado, el poder es ejecutado para la organización social en Sunnyside. De acuerdo con Pelegrí, la distribución del trabajo en un espacio liderado por un jefe facilita la eficiencia en la producción de las labores que se realicen en el lugar (2004: 31). De este

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
----------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	--

modo, el gobernante asigna las responsabilidades a los distintos miembros del grupo, como también promueve la utilidad de los ciudadanos en la sociedad. En este sentido, la repartición de tareas en la sociedad permite aprovechar mejor los recursos y talentos disponibles de la comunidad. Sobre esta base, la división de tareas se evidencia en la escena del recorrido por la guardería. En este acto, Ken les muestra a los personajes cada sector de la guardería. En el lado izquierdo, se encuentran los juguetes que ayudan a cambiar las baterías de los habitantes que lo requieran. En el lado derecho, se encuentra el spa reparador, el cual se divide en tres zonas. La primera es encargada por Stretch, quien brinda masajes a los juguetes para que se relajen. La segunda es dirigida por los juguetes constructores, quienes se encargan de intercambiar piezas viejas por nuevos repuestos como llantas o pegamentos para los muñecos rotos. Finalmente, la tercera es dirigida por fabricantes, quienes ayudan a rellenar de floca a los peluches. De esta forma, la productividad en la guardería no se limita únicamente a la realización de las tareas con el objetivo de cumplir la indicación asignada por el líder, sino que también implica considerar la manera en la que estas labores pueden contribuir al bienestar de los juguetes.

Por otro lado, el poder es ejecutado como recurso por parte de los juguetes. Como destaca Foucault, el individuo “es un efecto del poder y, al mismo tiempo, en la medida misma en que lo es, es su relevo: el poder transita por el individuo que ha constituido” (citado en Pedreros 2018: 11). Este fragmento alude a que el poder surge como resultado de las acciones de un sujeto, pero al mismo tiempo, este individuo se convierte en un canal para administrar la comunidad con el propósito de ayudar al resto de las personas que lo rodean. Por lo tanto, el control se distribuye en la sociedad por ambos agentes sociales: el gobernante y el poblador. Para ello, según Pedreros, es necesario comprender que el poder trabaja de forma circular en la sociedad debido a que cada individuo debe verse inmerso en su desarrollo, por lo que la red administrativa requiere de la participación de los individuos y viceversa (2018: 10-11). En este sentido, la sociedad opera de manera interconectada debido a que el dirigente, como gestor del lugar, le brinda cierto control del poder a los habitantes de la comunidad a fin de lograr un desarrollo en la dinámica social. De esta forma, puede comprenderse que existe un poder protector dentro la guardería por parte de los juguetes para ayudar a los nuevos a ser capaces de adaptarse al entorno. Este recurso, utilizado por los muñecos, es otorgado de forma indirecta por el gobernante al enseñarles los lugares que existen en Sunnyside. En ese contexto, Lotso transmite su conocimiento sobre la guardería con los

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
----------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	--

habitantes al difundir la información acerca de los diferentes sectores presentes en el lugar, el cual es compartido por los dos actores de la sociedad. Por parte del gobernante, ello se comparte a través de la presentación a los juguetes de los espacios en los salones Mariposa y Oruga. Por parte de los habitantes, el hecho de que algunos juguetes hayan residido en Sunnyside por un buen tiempo, les permite familiarizarse con el espacio en el que viven diariamente. Este tipo de conocimiento permite que los habitantes lo puedan usar en beneficio propio y con el resto.

De esta forma, lo explicado se comprueba a partir de la capacidad de los juguetes para identificar lugares de escondite al percatarse de la forma de juego de los chicos del salón Oruga. En la escena, cuando los niños están a punto de ingresar al aula, los juguetes nuevos visualizan a los residentes esconderse debajo de las mesas. Sin embargo, no le asignan mayor importancia hasta que se percatan que los niños juegan violentamente con ellos. Cuando acaba la hora de recreo y los chicos se retiran del aula, los juguetes se quedan cansados y algunos se encuentran rotos, por lo que hablan con los personajes residentes quienes les recomiendan mejor ocultarse en sitios determinados antes de que los niños vuelvan. Estos lugares están situados en el interior del salón, pero son elegidos estratégicamente para garantizar que su presencia no sea detectada y, por ende, evitar que sean maltratados. De esta forma, este tipo de poder se utiliza como recurso protector por parte de los juguetes para ocultarse de los niños que los rompían y jugaban con ellos sin cuidado alguno. Este poder es brindado de forma indirecta por el gobernante al brindarles a los residentes el conocimiento sobre los lugares en la guardería, por lo que funciona como una herramienta de supervivencia para los muñecos que están siendo violentados por los chicos. Por lo tanto, los lugares elegidos son aquellos donde la iluminación es escasa para que permanezcan ocultos a la vista de las personas. Aquellos espacios son el interior del tobogán, debajo de los escritorios y en los cajones. De este modo, los habitantes comparten la información sobre estos sitios ocultos con los nuevos juguetes para prevenir que sufran las mismas experiencias dolorosas que ellos pudieron haber experimentado. Por ende, se construye una coalición de apoyo y comprensión para impedir el sufrimiento que implica estar dentro del salón Oruga. En este sentido, al procurar por el bienestar de los juguetes, Lotso les otorga la autorización indirecta para protegerse al mostrarles los lugares que se encuentran en la guardería, de modo que ellos podrían encontrar lugares en donde esconderse para protegerse del daño que les causaban los niños.

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

En esta misma línea, Lotso demuestra tanto su preocupación por las acciones de los juguetes para el orden social, como por su propio comportamiento debido a que la guardería es un espacio en el que no tan solo residen los habitantes, sino él mismo. De acuerdo con Bennis y Nanus, el autogobernarse se refiere a la capacidad del jefe del grupo para asumir el control de su propia vida, lo que implica admitir tanto sus fortalezas como sus debilidades (1985: 19-20). En otras palabras, el responsabilizarse por sus acciones permite que pueda tener una mejora en su rol personal como gobernante y en la gestión de su sociedad. De este modo, el líder de Sunnyside se ocupa de mantener la estabilidad emocional de los habitantes al reconocer y aceptar sus errores, los cuales se evidencian en la clasificación de los juguetes a los diferentes salones de la guardería. Es posible demostrar lo mencionado cuando Buzz intenta escapar del salón Mariposa y es reportado por el séquito de Lotso. El personaje explica que huyó para poder hablar con el jefe. Por lo tanto, Buzz expresa su malestar con respecto al lugar que se les había asignado para jugar, lo cual se evidencia en el siguiente diálogo:

Buzz: Creo que ha habido una equivocación, los niños del salón Oruga no tienen la edad apropiada para mí y mis amigos. Respetuosamente solicito una transferencia al salón Mariposa.

Lotso: No puede ser, cuánto lo siento. Claro, ¡solicitud concedida!

Ken: Pero, Lotso...

Lotso: Silencio, Kenneth, este juguete tiene iniciativa, liderazgo. Creo que encontramos un gran compañero respetuoso. Oyeron bien todos, ¡nuestro nuevo compañero! (Lasseter 2010)

En la escena, por una parte, Lotso reconoce su error al no considerar el estilo de juego agresivo de los niños del aula Oruga, lo cual claramente impactó negativamente en la percepción de los personajes en la guardería debido a que eran nuevos en el lugar. De este modo, trata de enmendar su equivocación al aceptar el traslado de Buzz al salón Mariposa para que se sienta más cómodo en el ambiente. Asimismo, la forma amable en que Buzz consulta sobre la posibilidad de ser trasladado al salón Mariposa refleja el respeto hacia la figura de autoridad del gobernante en la guardería, la cual es valorada por Lotso al denominarlo parte de su círculo más cercano.

En síntesis, es posible sostener que la situación inicial de Lotso, personaje de *Toy Story 3*, representa la figura del buen gobernante al construir la confianza con los juguetes para establecer relaciones de poder y realizar la organización para administrar la

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
----------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	--

guardería. Por una parte, establece una dirección colaborativa con la sociedad, la cual se basa en utilizar una discursiva empática para poder acercarse a los juguetes a través de pasar por historias de abandono similares. Además, supervisa Sunnyside desde su vivienda, la cual se encuentra en medio de los dos sectores de la guardería y resulta una estratégica ubicación para asegurarse que se mantenga el orden social en el lugar. Por otra parte, el poder que ejerce se realiza a partir de la distribución jerárquica de soberano y súbdito, la cual permite dividir las labores dentro de Sunnyside para contribuir a la productividad en el sitio a fin de generar bienestar en los juguetes. En este sentido, los juguetes, al conocer el espacio en el que habitan, pueden ejecutar el poder designado por Lotso para su propio beneficio que consiste en protegerse de los niños del salón Oruga y esconderse de ellos para no ser maltratados. Por lo tanto, Lotso permite evidenciar su buena gestión al mantener el poder a través de considerar a los habitantes en las decisiones de la guardería.

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Capítulo 2

La figura de Lotso como mal gobernante en la guardería

En este segundo capítulo, se analizará la figura de Lotso como mal gobernante en Sunnyside. Para ello, Foucault describe como mal dirigente a la persona que utiliza el poder de manera abusiva y coercitiva, sin considerar la libertad y derechos de los individuos que forman parte de la sociedad (1975: 26). Este tipo de líder busca imponer su voluntad y mantener su dominio mediante mecanismos de control sobre los demás. Según el mismo autor, el control en el lugar debe ser comprendido como una red de relaciones y no como una propiedad exclusiva de un individuo (Foucault 1975: 27). Por lo tanto, al solo conservar el poder para sí mismo, Lotso representa a la figura de mal gobernante, quien emplea el control de la guardería de forma dictatorial, sin considerar las opiniones de los juguetes. Para ello, es importante destacar que Lotso no experimenta una transformación propia, sino que hay un cambio en la perspectiva de él ante los juguetes cuando revela su verdadera intención de retenerlos en Sunnyside. Esto surge a partir de su impedimento por aceptar la decisión de los habitantes de abandonar la guardería, ya que teme sentirse abandonado nuevamente. Por ende, al actuar de forma egoísta, la percepción de Lotso como buen dirigente se anula. De esta manera, este capítulo se dividirá en dos secciones. En el primer subcapítulo, al adquirir las facultades como jefe en su gestión inicial, él aprovecha su conocimiento de Sunnyside para controlar a los juguetes. Por un lado, el oso domina el sistema de vigilancia con el fin de monitorear a los personajes para que no desobedezcan las órdenes del soberano. Por otro lado, el líder modifica el cuerpo de los habitantes para que sean más fáciles de dominar. En el segundo subcapítulo, las acciones de Lotso para mantener el poder se presentan de forma física y mental. Por un lado, el ejercicio de fuerza del dirigente se desarrolla a través de la categoría de castigo y prisión, la cual se emplea para sancionar a los muñecos mediante el aislamiento en celdas. Por otro lado, Lotso emplea tácticas manipuladoras hacia los habitantes a fin de lograr la sumisión de los juguetes a sus deseos.

2.1 El uso de las facultades del gobernante para el ejercicio de control por parte de Lotso hacia los juguetes

En primer lugar, la guardería representa a un gobierno coercitivo que obstaculiza el desarrollo autónomo de la decisión de los juguetes. Su objetivo principal es irse de

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
----------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	--

Sunnyside, debido al maltrato que han experimentado por parte de los niños en el Salón Oruga. Para ello, acorde con Foucault, el biopoder se refiere a la forma de dirigir una sociedad por medio del control en la vida de los habitantes (1979a: 98). De este modo, a partir del fuerte anhelo de Lotso por impedir que los personajes abandonen el centro infantil, se puede percibir la determinación del dirigente por mantenerlos bajo su control, incluso a expensas de coartar la libertad de los sujetos. Asimismo, como alude Meza sobre la vida del individuo, “este tipo de idea observa a el poder como un objeto que puede ser poseído, y que bien se podría adquirir, acumular, arrancar o compartir” (2018: 9). Es decir, el biopoder se emplea como un sistema de dominio sobre las personas, quienes son consideradas por el dirigente como entidades que puede ser utilizadas según su voluntad. Por lo tanto, este uso de poder implica visualizar a la persona como un objeto sobre el cual se aplican fuerzas de control para asegurar el cumplimiento de las órdenes del gobernante. En consecuencia, la continuidad de la vida de los habitantes está condicionada por su obediencia a los mandatos del jefe. De esta manera, las reacciones de los juguetes ante los deseos de Lotso determinarán si seguirán existiendo o serán eliminados del lugar, ello con el objetivo de evitar que representen una amenaza ante la nueva forma de gestión del líder.

En este sentido, el dirigente requiere de medios por los cuales pueda adquirir el dominio sobre los juguetes. A ello, Foucault explica que la biopolítica alude a las estrategias utilizadas por el líder o algún ente de gobierno para administrar la vida de los sujetos, lo que implica considerar los aspectos sociales que rodea a las personas que el líder busca dirigir (1979a: 99). Por lo tanto, para que pueda desarrollarse la regulación autoritaria sobre los habitantes, Lotso emplea la facultad que obtuvo como gobernante para acceder a los sistemas de vigilancia en Sunnyside a fin de supervisar que los juguetes no se vayan del sitio infantil. De este modo, la intención del dirigente es evitar que alguien se escape de la guardería a través del monitoreo de las acciones de los habitantes por las cámaras de vigilancia. Sin embargo, esta precaución ya no es con el fin de cuidarlos y protegerlos, sino de privarlos de su libertad para cumplir lo que el gobernante anhela. Lo mencionado anteriormente se evidencia cuando Woody trata de ayudar a que los juguetes salgan de la guardería y, para lograrlo, habla con Teléfono a fin de encontrar la forma de escapar. Este juguete le comunica que Lotso siempre ha enviado camiones a patrullar toda la noche con el objetivo de cuidar a los habitantes. Sin embargo, ahora que hay juguetes que intentan salir de Sunnyside, ha reforzado la seguridad para vigilar varios establecimientos: afuera del salón Oruga, aula donde los personajes residían, los

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
----------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	--

pasillos, el vestíbulo, la puerta de entrada y la parte trasera de la guardería. Asimismo, Teléfono destaca que la parte más difícil de esquivar para huir del sitio es la zona de las cámaras de videovigilancia controladas por el Mono, “él es el ojo en el cielo, puede ver todo” (Lasseter 2010). A partir de ello, le empieza a contar que estos artefactos de monitoreo se encuentran alrededor del centro infantil. De este modo, si el Mono detecta la más mínima acción de cualquier habitante que intente escapar del lugar, comienza a gritar y activa el botón de contacto para informarle de la situación a Lotso junto a su séquito. Por lo tanto, los dispositivos de control son representados por las cámaras y la supervisión tanto de los guardias como del Mono para procurar seguir las órdenes del líder. Como resultado, si alguien desobedece los mandatos establecidos por Lotso, son reportados por los sujetos que colaboran en garantizar el seguimiento de los decretos del gobernante. De esta forma, acorde con Pedreros, el sistema de monitoreo “trata de establecer las presencias y las ausencias, de saber dónde y cómo encontrar a los individuos, instaurar las comunicaciones útiles, interrumpir las que no lo son, poder en cada instante vigilar la conducta de cada cual, apreciarla, sancionarla, medir las cualidades o los méritos”. (2018: 17-18). Dicho en otras palabras, la vigilancia se basa en controlar a los habitantes a partir de lo que el gobernante vea por conveniente realizar en la guardería. De esta manera, mediante la instauración de un sistema de vigilancia opresivo, Lotso se asegura de que todo el lugar se rija a una organización social. Este sistema incluye no tan solo el cumplimiento de la estructura comunitaria originalmente establecida, la cual implica una convivencia respetuosa con los niños, sino que también involucra su propio criterio de orden que consiste en mantener a todos en la guardería.

Asimismo, como destaca Foucault, esta dirección del mal dirigente en la comunidad se desarrolla a través de la normalización de su comportamiento controlador (1979a: 102). Es decir, el gobernante maneja a los habitantes según su criterio personal a fin de que estas acciones sean indirectamente aceptadas por la comunidad, sin que sus miembros puedan distinguir claramente si son comportamientos represivos o no. Considerando lo mencionado por Pedreros, esta normalización se refiere al acatamiento de la sociedad a las normas impuestas por el dirigente, ya que los habitantes son concedores de la extrema vigilancia que se ejerce sobre sus acciones (2018: 17). Por lo tanto, las acciones normalizadoras operan de forma sutil, donde las normas se internalizan y se incorporan en parte de la subjetividad de las personas. Esta aceptación se debe a que los juguetes son conscientes de que están siendo supervisados por el gobernante. De este modo, se genera el establecimiento de una supuesta conformidad por parte de los habitantes

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

antiguos con las acciones que se realizan en la guardería. En la misma conversación de la escena anterior, Teléfono le explica a Woody que las acciones represivas de Lotso han sido internalizadas por miembros antiguos de la guardería, por lo que podría complicar el escape de los juguetes. Ello se evidencia en el siguiente diálogo:

Teléfono: Hiciste mal en regresar vaquero, tus amigos y tú nunca podrán salir de aquí.

Woody: Yo ya pude salir

Teléfono: Y tuviste suerte, si quieres mi consejo, mantén la cabeza baja, todos aquí lo hemos hecho.

Woody: ¿Por cuánto tiempo sería?

Teléfono: Yo llevo años aquí, ya no pueden conmigo. Años viendo cómo el grandulón y su banda amenazaba a los juguetes que no cumplían sus reglas y los pobres pensaban que estaba bien. Eran rumores, pero ahora están confirmados. (Lasseter 2010)

Durante esta plática, se demuestra que los residentes, quienes habían sido amenazados previamente por Lotso en secreto, eran conscientes de la situación de supervisión dentro de la guardería. Sin embargo, no se rebelaron contra él debido a que pensaban que era una situación muy común para la gestión del líder en Sunnyside. Por ende, a pesar de que los habitantes que intentaban escapar eran reportados al grupo de poder, hubo una aceptación por parte de la comunidad a las acciones del dirigente. De este modo, antes de la llegada de los nuevos personajes, él les inculcó la creencia de que cualquier intento de escape de la guardería era incorrecto. En este sentido, Foucault afirma que el dirigente se ve obligado a evitar que los actos antidemocráticos, dirigidos a ciertos individuos que hayan incumplido con sus órdenes, sean expuestos públicamente, ya que afectaría en la imagen que proyecta hacia los demás (1979b: 205). Es decir, Lotso no puede consentir que lo perciban como un gobernante autoritario hacia los demás. Por esta razón, los juguetes que incumplen con sus reglas son convencidos por él de que las acciones de vigilancia y el impedimento de abandonar la guardería son parte integral de su buen liderazgo. Él los persuade en que todos deben de mantenerse unidos dentro del lugar para sentirse queridos y no volver a pasar por la situación dolorosa del abandono. Por lo tanto, logra normalizar sus actos en Sunnyside al demostrar una supuesta preocupación por el bienestar emocional de los juguetes. De esta manera, los nuevos muñecos se enfrentan a la misma situación de exponerse a la limitación de libertad. En respuesta, ellos optan por sublevarse ante el dirigente al percibir que la vigilancia ejercida no se basa en una genuina consideración a los juguetes, sino en lograr que se obliguen a todos a cumplir con sus propios mandatos.

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
----------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	--

Del mismo modo, Martínez destaca que dentro del lugar donde se desenvuelven los personajes, las técnicas utilizadas para el ejercicio de mandato del gobernante son interpretadas como las labores en un Estado aristocrático, una nueva realidad política en el que se considera mayoritariamente los intereses del soberano e ignora a los individuos (2011: 35). Por ende, a diferencia del capítulo anterior, la organización de poder solo se concentra en una persona, el gobernante. En adición, como plantea Foucault, la infraestructura de los palacios no está solo construida para ser vista, sino para permitir la mayor accesibilidad a la supervisión de los lugares mediante cuartos que permitan observar estratégicamente a los súbditos (1975: 159). De esta forma, en la película infantil, la analogía con la construcción dinástica es el cuarto en el que Mono inspecciona a los juguetes. En este lugar, por medio de las cámaras, se puede fiscalizar los movimientos de los habitantes y verificar que no se escapen de Sunnyside. De este modo, este espacio se encuentra cerca de la recepción de la guardería, por lo que está ubicado estratégicamente para facilitar el acceso rápido a cualquier área donde se encuentre algún personaje que vulnera los mandatos del jefe.

En segundo lugar, Lotso controla directamente el poder en las acciones de los juguetes por medio del dominio de sus cuerpos. Para Foucault, la inserción controlada se refiere al proceso por el cual la figura de poder ejerce su influencia negativa sobre las personas de su sociedad al moldear y penetrar sus cuerpos con el propósito de que sean más útiles a sus criterios personales (1975: 153). En este sentido, el gobernante opresivo transforma las estructuras corporales de los habitantes a fin de que sea más accesible obtener el control sobre ellos para que cumplan y obedezcan, inevitablemente, a sus deseos. Ello se vincula con la noción de docilidad. Desde una perspectiva foucaultiana, Zamorano y Roger-Salazar explican que los cuerpos dóciles son aquellos que atraviesan un proceso en el que al gobernante le es accesible controlar a los individuos, debido a la sumisión de sus anatomías (2013: 966). De esta forma, Lotso modifica intencionalmente los cuerpos de los habitantes por unos más fáciles de romper, con el objetivo de limitar su capacidad de movimiento y resistencia física para que no puedan escapar.

En esta misma línea, Toscano destaca que las relaciones de poder en la comunidad serán las que colaboren al proceso de penetración del objeto estético del sujeto, su cuerpo, para poder ayudar al gobernante en su misión (2008: 52-53). Por ende, el

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
----------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	--

séquito de Lotso participa activamente en la ejecución del proceso de transformación en los cuerpos de los juguetes al averiguar acerca de los juguetes que quieren escapar. De este modo, ellos identifican a los habitantes que desobedecen las instrucciones del dirigente y se encargan de reportarle a Lotso para que él pueda reconfigurar las estructuras físicas de dichos personajes. Además, considerando lo mencionado por Herrera, “el sujeto se ‘cosifica’, ya que, al perder su capacidad de independencia, el Cuerpo no puede emanciparse. Cuando se disciplina el Cuerpo el alma se hunde en las condiciones sistemáticas reiterativas de un proceso que aniquila la voluntad individual [...]” (2019: 105). De este modo, al cosificar a un individuo, se lo deshumaniza y se lo priva de su capacidad de decidir en la sociedad. Por ende, los juguetes son privados de su capacidad autónoma para emprender una rebelión contra Lotso, debido a la falta de control sobre sí mismos. Al ser incapaces de dirigir su estructura física, el sujeto se somete a la pérdida de la libertad por expresar sus pensamientos. Esto ocurre por la presencia del temor, impuesto indirectamente por la autoridad hacia los juguetes, como resultado de haber experimentado previamente el sometimiento y la limitación de sus propias voluntades.

Lo explicado se evidencia en dos escenas de la película. En la primera, ante la revelación de Buzz contra Lotso por no aceptar que sus amigos se queden en el Salón Oruga, el dirigente, junto con su séquito, ata al personaje para restaurar su sistema de configuración al modo demo. De esta forma, él puede controlar a Buzz mediante el reinicio de su sistema a un estado original, como un muñeco nuevo, a fin de que pueda obedecer a Lotso sin que el personaje cuestione sus órdenes. Asimismo, la restauración de Buzz produce que los principios que el habitante defendía antes de ser modificado sean olvidados. Estos ideales eran procurar el respeto por los juguetes en el salón Oruga y el traslado de ellos al salón Mariposa. Por ende, empieza a actuar de forma mecánica y obtiene una actitud lineal para obedecer exclusivamente a Lotso. En la segunda escena, el Señor Cara de Papa es desintegrado por Bebote y Ken al intentar escapar del aula Oruga, por lo que es despojado de su cuerpo original y sus pertenencias (ojos, boca, orejas y manos) son guardadas en un cajón al costado de la cocina. Por lo tanto, la única forma de reconstruir su estructura física es sustituirla por una tortilla. De esta forma, la acción de retirarle el cuerpo a uno de los juguetes y solo brindarle la oportunidad indirecta de sustituirlo por una tortilla demuestra el control para evitar que el personaje vuelva a rebelarse. Por ende, ante la ausencia de un cuerpo funcional y una

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

estructura física más frágil reduce las posibilidades de huida del personaje ante la flacidez e inestabilidad de la nueva figura corporal.

2.2 Las acciones de control que ejerce Lotso hacia los juguetes para mantener el poder como el ejercicio de fuerza, a través de la categoría de castigo y prisión, y a la manipulación según Goleman

Para comenzar, es necesario destacar que la categoría de castigo y prisión presenta un origen monárquico. De acuerdo con Giraldo, en el régimen político antiguo, el castigo asume la forma de reclusión de los súbditos en un espacio privado (2008: 84). Por lo tanto, desde sus inicios, la prisión ha sido percibida como una solución para ejercer la penalización de individuos que vayan en contra de la ley. Así también Foucault menciona que el proceso de retención del vasallo desempeña una función jurídico-política que consiste en un ritual en el que se percibe al sujeto como alguien que ha transgredido la ley decretada por el rey, por lo que merece estar apartado de la sociedad (1975: 46-47). A comparación de esta distribución penal entre el súbdito y el gobernante, en *Toy Story 3* se puede representar los castigos del rey en el encarcelamiento y aislamiento de los juguetes como consecuencia de incumplir los mandatos de Lotso.

En primer lugar, Lotso realiza ejercicios de fuerza para mantener su autoridad de obediencia en la guardería los cuales se basan en castigar a los juguetes que se rebelan contra él. De esta manera, Foucault define al castigo como una herramienta utilizada por el dirigente para imponer una serie de consecuencias punitivas sobre los individuos que no acatan los decretos del gobernante, a fin de que reflexionen sobre su actuar (1975: 11-12). En este sentido, los habitantes deberán aceptar lo que el líder manifiesta, de lo contrario, se enfrentarán a una consecuencia. De esta forma, el jefe obtiene un control sobre los demás al establecer su autoridad sobre ellos. Asimismo, como explica Giraldo, “el castigo abandona el dominio de la percepción casi cotidiana y entra en el de la conciencia abstracta; intensidad visible, tampoco al teatro abominable, sino a la certidumbre de ser castigado” (2008: 85). Dicho en otras palabras, al visualizar a una figura de poder que impone castigos por no obedecer lo que demanda, la perspectiva previa de la sociedad a la autoridad es reemplazada por una en la cual es despiadado e intolerante. En este caso particular, los juguetes no se imaginaban que Lotso pudiera castigarlos si decidían irse de Sunnyside. Por lo tanto, el líder representa a una entidad visible y reveladora que elige dejar de simular u ocultar sus verdaderos anhelos. Es

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

posible evidenciar lo explicado en el siguiente diálogo cuando los juguetes van a buscar a Lotso con la esperanza de encontrar a Buzz:

Jessie: Muchachos, tenemos que ir a casa, pero primero debemos buscar a Buzz.

Lotso: ¡Hola! ¿Qué tal la noche? ¿la pasan bien?

Jessie: Lotso, qué bueno que te encontramos, ¿has visto a Buzz?

Señora Cara de Papa: Hubo una equivocación, ¡tenemos que irnos!

Buzz: ¿Irse? ¡Pero si recién llegaron! Y justo a tiempo, ya casi no nos quedan voluntarios para los chiquitines, les encantan los juguetes nuevos

Señor Cara de Papa: No es así, nos masticaron, patearon y batearon

Señora Cara de Papa [señala su bolso]: ¡Así dejaron mi bolso de mano!

Lotso: Te diré un secreto, linda patata. Nunca saldrán de Sunnyside, no irán a ningún lado.

[Buzz aparece en escena y se lleva a todos los juguetes] (Lasseter 2010)

Debido a la manera en que los niños del salón Oruga trataban a los juguetes con violencia y descuido, los juguetes deciden acudir a Lotso ya que se basan en la impresión inicial que concebían de él como buen gobernante y empático peluche. Sin embargo, al descubrir la intención de los habitantes por huir, el jefe de Sunnyside revela su figura autoritaria ante ellos. Posteriormente, él utiliza a Buzz, quien fue restaurado en su modo demo, para capturar a los juguetes y mantener el control sobre la guardería. De este modo, el gobernante no considera las razones por las que los juguetes están decidiendo irse, sino que se enfoca únicamente en el acto de abandonar el lugar. Por lo tanto, se centra en el incumplimiento de su deseo, el cual es que todos permanezcan en la guardería.

Para realizar la ejecución del castigo, el dirigente requiere de un lugar donde proceder con la actividad punitiva de los habitantes desobedientes, por lo que se implantan las prisiones. Acorde con Foucault, la prisión es una técnica de poder en una institución en la que se aísla a los individuos a fin de moldear su conducta y lograr su sumisión a las normas establecidas (1975: 68). En la guardería, dentro del salón Mariposa, se encuentra un espacio específico en donde están distribuidos linealmente cajones de metal que representan a las celdas, estos están diseñados para que Lotso pueda encarcelar a los juguetes que se oponen a su autoridad. Este lugar está bajo la supervisión constante tanto del líder de Sunnyside como de su séquito. En adición, como enfatiza Hernández, “el hecho de ver al condenado sufriendo, gimiendo a causa del dolor de los golpes y, aún más, el cuerpo muerto, quemado o desmembrado fue la satisfacción

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
----------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	--

de la justicia por el delito cometido” (2017 :12). Por ende, la prisión es parte de la estructura de un Estado, ya que implanta una justicia penal desde una perspectiva de los grupos de poder a fin de que los sujetos encuentren la reflexión a sus pensamientos. De este modo, el lugar representa un espacio donde el dirigente espera que los habitantes replanteen y se arrepientan de sus decisiones de rebelación contra él, mientras también sirve como un centro donde la autoridad impone disciplina para corregir su comportamiento subversivo. En consecuencia, el castigo en una sociedad dictatorial se manifiesta principalmente mediante el encarcelamiento. Como menciona Lutz, el castigo aislado consiste en distribuir a los individuos en espacios restringidos, como las celdas, a fin de restringirlos de movilizarse en ciertos espacios, por lo que hay limitaciones geográficas (2005: 664). Por lo tanto, las personas que se encuentran dentro de la prisión no pueden recibir visitas o salir del espacio en el que ha sido asignado.

Lo mencionado se evidencia cuando los juguetes, al manifestar que se irían de la guardería, son capturados por el séquito de Lotso y los encarcelan en celdas dentro de un espacio del salón Mariposa. Los habitantes tratan de huir hasta que Buzz empieza a mencionar las reglas del lugar: “Los prisioneros duermen en sus celdas, todo prisionero hallado fuera de su celda pasa la noche en la caja. Se pasará lista al alba y al ocaso, todo prisionero que no se presente pasa la noche en la caja. Los prisioneros solo hablan cuando se les pida hacerlo, todo prisionero que replique pasa la noche en la caja” (Lasseter 2010). De esta forma, Lotso impide que los juguetes salgan de las celdas hasta que acepten quedarse en la guardería. Durante ese tiempo, se les impide interactuar entre ellos, socializar con otros juguetes y, en especial, salir del espacio en el que se encuentran, sino serán castigados con quedarse una noche en una caja llena de arena en el patio de juegos. Sin embargo, el Señor Cara de Papa empieza a agredir a Bebote, mientras el muñeco lo intentaba dejar en la celda. De este modo, al ver la situación, Lotso expresa: “a él no lo dejes en la celda, necesita una lección de buenos modales. ¡A la caja especial!” (Lasseter 2010). Por ende, la prisión trabaja como un elemento sancionador y busca el seguimiento a las reglas del gobernante de forma imperativa. En este caso, al no seguir con las reglas, el juguete fue penalizado por evidenciar abiertamente su anhelo de huir. Esta rebeldía por evitar el encierro iba en contra del objetivo de Lotso, el cual era buscar la estancia permanente de los muñecos en Sunnyside.

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
----------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	--

Además, considerando lo mencionado por Lutz, los súbditos son “objeto y objetivo de los castigos” no tan solo porque son directamente afectados si es que no siguen las reglas de la sociedad dictatorial, sino también por la forma en la que las puniciones pueden llegar a afectar a las personas allegadas al sujeto (2005: 664). De esta forma, el individuo puede experimentar un impacto mayor con respecto al control del gobernante debido que también se siente afectado por la situación que experimentan los habitantes que son importantes para él. Por ende, los castigos representan una partida dual de sufrimiento. En esta misma línea, Giraldo alude a que este doble proceso de dolor sobre los testigos implica el miedo a enfrentar la misma situación de los allegados al habitante (2008: 85-86). De este modo, el hecho de que el sujeto visualice que se está maltratando a otro, implanta temor sobre los demás al pensar que pueden experimentar lo mismo, sobre todo si es alguien cercano a él.

En la película, se puede percibir este sentimiento cuando los juguetes fueron reclutados en las celdas. En ese espacio, Lotso se sube a un palco para poder hablarle a los juguetes: “en Sunnyside nos regimos por un sistema. Si comienzan desde abajo, muestran dedicación, la vida aquí es como un sueño hecho realidad. Pero si rompen las reglas, si desobedecen, si tratan de salirse con la suya, solo se hacen daño a sí mismos [lanza el sombrero de Woody]” (Lasseter 2010). Ante ello, la acción de tirar el objeto fue interpretada por los juguetes como una muestra de la muerte del vaquero, ya que nunca se quitaba su característica prenda. De esta manera, los personajes deciden quedarse callados y, por el momento, aceptar seguir las instrucciones de Lotso de permanecer en las celdas. Esta escena ilustra el miedo de los habitantes por obtener el mismo destino de Woody al desobedecer las reglas e irse de Sunnyside. Esta emoción se intensifica considerando especialmente que el comisario era parte del grupo de los juguetes nuevos y un amigo muy cercano a ellos.

En segundo lugar, Lotso ejerce manipulación sobre los juguetes para que cumplan con sus deseos. Acorde con Goleman, este ejercicio de poder manipulativo es una técnica de la autoridad para influir en los pensamientos, emociones o comportamientos de otras personas en beneficio propio (2020: 14). Por lo tanto, la manipulación es una forma de interacción social coercitiva en la que una persona con mayor poder busca imponer su voluntad. Asimismo, como menciona Foucault, la discursiva utilizada por el gobernante autoritario puede intimidar a los demás a medida de que su propósito personal adquiera mayor relevancia para él mismo (1975: 61-62). De esta forma, debido a su fuerte

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

determinación por evitar que los juguetes se vayan de Sunnyside, Lotso recurre a la intimidación como táctica para presionarlos en la decisión de quedarse en la guardería. Ello se puede evidenciar en el siguiente diálogo cuando los juguetes están en el conducto de basura intentando escapar y Lotso, junto a su séquito, aparece:

Lotso: Dime algo, comisario, si un niño los quiere de verdad, ¿por qué los abandona? ¿Te crees especial, vaquero? No eres más que un pedazo de plástico, te fabricaron para ser desechado. En el salón Oruga necesitamos juguetes y ustedes no querrán irse en el camión recolector, ¿verdad? ¿Por qué no vuelven conmigo y se unen a la familia con todos?

Jessie: Esta no es una familia, es una prisión. Eres cruel y mentiroso, prefiero pudrirme en la basura que unirme a esta familia tuya

Barbie: Jessie tiene razón. La autoridad se deriva del consentimiento de los gobernados, no aplicada la fuerza.

Lotso: Si es lo que quieren [golpea su bastón dos veces contra el suelo y Stretch los bota] (Lasseter 2010)

Como señala Van Dijk, el manipulador intenta ejercer dominio sobre otras personas, incluso en contra de sus propios intereses, de modo que los desvaloriza e invalida sus opiniones (2006: 51). En la escena, se puede distinguir el intenso afán de Lotso por evitar que los juguetes se escapen, llegando incluso a menospreciar a Woody por el dolor que padece de haber sido supuestamente abandonado por Andy. Asimismo, el jefe indica que el destino de los juguetes depende de ellos mismos, de modo que les ofrece la oportunidad de irse con él a Sunnyside y formar una familia, o serán quemados por el camión de basura. A pesar de las objeciones de Jessie y Barbie hacia Lotso, él parece indiferente a la opinión de los demás juguetes e ignora la acusación de Barbie por vulnerar el consentimiento de los personajes al impedirles seguir sus propios deseos de irse de la guardería. Por lo tanto, al no encontrar otra opción para la permanencia de los muñecos, Lotso prefiere que ellos mueran antes de permitirles mantener su libertad. De este modo, elimina a los sujetos que representan una amenaza a su figura como autoridad.

En esta misma línea, la manipulación puede alcanzar la redención de quien la emplea. Según Goleman, se pueden identificar dos tipos de redención: la ficticia, la cual consiste en fingir asumir la responsabilidad de sus actos a fin de obtener un beneficio propio, y la genuina, la cual ocurre cuando el sujeto se percata tarde de sus errores y ya no puede solucionarlos. (2020: 79). De esta forma, la primera clase de redención se basa en

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
----------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	--

aparentar culpa sobre sus acciones para poder mantener el poder a fin de proyectar una imagen de decadencia personal. Ello busca generar lástima en los miembros de la sociedad, de modo que le permiten a la figura de poder lograr sus propósitos. La segunda clase se refiere a la aceptación tardía de los errores que cometió la persona manipuladora, debido a que ya no hay forma de redimir sus actos ante la comunidad. Es en este momento que el líder pierde el control total de poder, por lo que no hay más opción que reconocer sus malas acciones. De esta manera, Lotso interactúa con los juguetes para aparentar aceptar sus errores como mal gobernante con el fin de obtener su ayuda. Sin embargo, cuando realmente acepta sus errores, ya es muy tarde para mostrar redención con los personajes a quienes dañó.

Ello se evidencia en dos escenas dentro de la película. Por un lado, la primera es cuando los juguetes fueron tirados a la basura por orden de Lotso. Sin embargo, cuando Bebote se entera de que Daisy, su antigua dueña, realmente lo apreciaba y descubre que el jefe de Sunnyside le había estado mintiendo durante años, también lo desecha. De este modo, los juguetes y el Oso cariñoso se encuentran en peligro de muerte mientras son arrastrados hacia la trituradora hasta que los muñecos encuentran una forma de salvarse al aferrarse a un metal. Para recibir su ayuda, Lotso les pide perdón por los daños cometidos a fin de conseguir que los juguetes se apiaden de él y lo rescaten, cuyo objetivo fue conseguido. Empero, cuando el jefe tuvo la oportunidad de salvarlos antes de que sean quemados, decide escapar y abandonarlos. Por lo tanto, el gobernante de la guardería finge haber reconocido sus equivocaciones al obligarlos a quedarse, lo cual genera que los juguetes confíen en su aparente redención y decidan ayudarlo. En cambio, cuando Lotso tuvo la oportunidad de socorrerlos, decide no hacerlo como venganza a la desobediencia a sus órdenes autoritarias de mantenerlos dentro de Sunnyside. Por otro lado, la segunda escena evidencia la redención verdadera de Lotso. Como destaca Goleman, este tipo de arrepentimiento sucede cuando las personas ya no son capaces de cambiar sus errores y deben asumir una nueva vida que incluye las consecuencias de sus acciones (2020: 80). En la escena final, después de salir del basurero, el oso de peluche es capturado por un camionero, quien lo coloca de adorno en su automóvil. De esta manera, el mayor miedo del exdirigente se cumple ya que no podrá volver a divertirse con los niños. Por lo tanto, al percatarse que ya no puede redimirse a los actos represivos que cometió, su única opción es mirar hacia abajo y aceptar su nuevo destino. En este sentido, Lotso pudo haber encontrado la posibilidad de obtener verdaderamente el perdón de los juguetes y construir una vida plena en la guardería. Empero, solo se percató de sus

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
----------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	--

errores cuando ya no puede obtener su anhelado deseo de jugar eternamente con los chicos.

En síntesis, es posible comprobar la figura de Lotso como un mal gobernante debido a que, en comparación con el anterior capítulo, su gestión se presenta de forma dictatorial. Ello con el objetivo de impedir que los juguetes se vayan de la guardería, a pesar de que ellos ya no querían continuar su estancia en Sunnyside. Por una parte, Lotso ejerce el control sobre los demás mediante un sistema de vigilancia activo, aunque ya no para la seguridad de los juguetes, sino con la finalidad de mantenerlos en el establecimiento infantil y conservar su dominio sobre ellos. Asimismo, modifica la estructura física de los personajes para que sean más manejables, por ende, más controlables. Por otra parte, el oso morado retiene a los habitantes en celdas a fin de que recapaciten sobre su decisión de irse de Sunnyside. En adición, Lotso manipula a los juguetes al aparentar una supuesta lamentación personal para que ellos puedan aceptar sus órdenes. Sin embargo, su codicia y egoísmo generaron que desperdiciara la oportunidad de alcanzar la felicidad jugando con los infantes.

Código:	2	0	2	2
---------	---	---	---	---

0	4	0	3	
---	---	---	---	--

Conclusiones

Luego de examinar el desarrollo del personaje de Lotso de la película Toy Story 3, y vincularlo con los conceptos del poder, el biopoder y la categoría de castigo y prisión propuesto por Michel Foucault, se puede concluir que, a pesar de la convivencia inicial armoniosa con los juguetes, ellos se rebelan contra Lotso. De este modo, él desvela su lado opresivo al obstaculizar la partida de los personajes, sin importarle que ellos estaban en la libertad de decidir si permanecían de Sunnyside. La guardería significaba un lugar de respeto y valoración individual para cada habitante. Por ende, cuando los niños juegan bruscamente con ellos, los juguetes se ven forzados a abandonar el centro infantil por los daños infringidos. Sin embargo, son reprimidos por el dirigente, quien inicialmente se presenta como una figura carismática pero luego revela su verdadera naturaleza egoísta. Ello se debe a que decide priorizar sus sentimientos y su temor de ser abandonado nuevamente, por encima del deseo de los juguetes por irse de la guardería. Por lo tanto, se produce la transformación de Lotso como figura de gobernante dentro de la guardería, quien atraviesa por un proceso del buen al mal manejo del poder.

En primer lugar, es posible afirmar la visibilización de Lotso como la imagen de un buen dirigente, ya que procura el bienestar de todos en la guardería. Con la llegada de los juguetes a Sunnyside, es posible vincular las dos historias de abandono, de modo que Lotso demuestra empatía al comprender el sufrimiento que experimentaron los personajes cuando fueron donados a Sunnyside. De este modo, a través de esta similitud entre ambas historias, se pueden generar lazos emocionales con los juguetes. En consecuencia, el Oso cariñoso fortalece vínculos amicales con ellos, con el objetivo de generar relaciones de poder que respaldarán su liderazgo, quienes son reconocidos como el séquito de Lotso. Por lo tanto, el sistema de confianza que se genera con el dirigente en una sociedad permite que los ciudadanos brinden apoyo a su gestión. La presencia de un grupo que respalda al dirigente lo ayuda a cumplir con las normas de convivencia y verificar la preservación del orden social en el centro infantil. Asimismo, el afecto es un factor primordial para obtener la perspectiva del jefe como alguien confiable, debido a que la demostración de cariño genera que los juguetes se sientan valorados, por ende, pueden comunicar sus verdaderos sentimientos durante su estadía en Sunnyside. En esta misma línea, la comunidad de los juguetes habita en un espacio social, por lo que el poder es ejecutado en función a la administración de la guardería. De esta manera, se utiliza

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
----------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	--

este poder para organizar el centro infantil mediante la repartición de labores entre los juguetes que permite una integración social en donde todos colaboran por la estabilidad del lugar. Por lo mencionado, la colaboración activa entre el soberano y el súbdito promueve un sentido de pertenencia que genera que la población se sienta involucrada en las decisiones que se establecen en el lugar, de modo que sigue manteniendo su figura de una supuesta libertad.

En segundo lugar, es pertinente concluir que Lotso presenta una transición negativa en el uso del manejo del poder dentro de la guardería. Para ello, la presencia del anhelo excesivo de Lotso por evitar que los juguetes se vayan, genera un extremismo en las decisiones de gestión de Sunnyside. Lo mencionado se evidencia al aprovechar el conocimiento que adquirió en su faceta inicial como líder sobre los recursos del lugar, el salón de las cámaras de videovigilancia y los patrulleros, con el objetivo de mantener una supervisión constante con los juguetes y prevenir que desobedezcan a sus reglas. Por lo tanto, era imposible manifestar otra postura que no sea la del gobernante, ya que él impuso sus normas en una sociedad aparentemente democrática. Del mismo modo, con el fin de prever el intento de un escape por parte de los juguetes, Lotso remodela sus cuerpos para restringir su movilidad. Por ende, incluso si los habitantes lograban evadir los mecanismos de vigilancia, seguían presentando una incapacidad física. La rebelión de los juguetes contra la dirigente evidencia una fractura en la convivencia inicial, lo que demuestra la faceta dictatorial de Lotso. Ante esta situación, decide encarcelarlos en celdas como medida coercitiva para obligarlos a reflexionar sobre su huida. Por lo tanto, se evidencia una regla monárquica al imponer sus demandas sobre los plebeyos, quienes mantenían la obligación de servir al rey. Del mismo modo, Lotso aplica discursos manipulativos en los que evidencia una supuesta redención para recibir la ayuda de los juguetes. Sin embargo, alcanza el verdadero arrepentimiento cuando pierde el poder y es restringido de jugar con los chicos, ya que ahora es utilizado como adorno de un camión. Por lo tanto, esta película demuestra la importancia de reconocer las equivocaciones que puede cometer una figura opresora debido a su egoísmo, el cual lo impulsa a limitar a los habitantes de su sociedad. Como resultado, estas acciones individualistas terminan teniendo un efecto contrario al deseo inicialmente buscado. En el caso de Lotso, su obsesión por evitar que alguien se vaya, le impidió que sea él quien ya no permanezca más en la guardería.

Código:

2

0

2

2

0

4

0

3

Bibliografía

ALEGRE, Daniel

- 2021 "Regular las emociones: Biopolítica y educación emocional" *Acheronta: Revista de Investigaciones en Filosofía*. Corrientes, número 6, pp. 1-26. Consulta: 25 de mayo de 2023.
<https://revistas.unne.edu.ar/index.php/ach/article/view/5599>

BENNIS, Warren y Burt NANUS

- 1985 *LÍDERES, Las cuatro claves del liderazgo eficaz*. Traducción de Enrique Hoyos. *Investigaciones en Filosofía*. Colombia: Editorial Norma. Consulta: 2 de abril de 2023.
<https://redinfor.com.pe/portal/2019/07/30/lideres-las-cuatro-claves>

FOUCAULT Michel

- 1969 *La arqueología del saber*. Buenos Aires: Siglo XXI editores Argentina. Consulta: 28 de mayo de 2023.
<https://desarmandolacultura.files.wordpress.com/2018/04/foucault->
- 1975 *Vigilar y Castigar: Nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI editores Argentina. Consulta: 15 de abril de 2023.
<http://www.ivanillich.org.mx/Foucault-Castigar.pdf>
- 1979a "Clase del 31 de enero de 1979". *El nacimiento de la biopolítica*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, pp. 93-122.
- 1979b "Clase del 21 de febrero de 1979". *El nacimiento de la biopolítica*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, pp.189-216.
- 1988 *El sujeto y el poder*. Traducción de Santiago Carassale y Angélica Vitale. Santiago de Chile: Escuela de Filosofía Universidad de Arte y Ciencias Sociales. Consulta 5 de abril de 2023.
<https://omegalfa.es/downloadfile.php?file=libros/el-sujeto-y-el-poder>

GIRALDO Reinaldo

- 2006 "Poder y Resistencia en Michel Foucault". *Revista Tabula Rasa*. Bogotá, número 4. Consulta: 16 de abril de 2023.
<https://doi.org/10.25058/20112742.249>
- 2008 "Prisión y sociedad disciplinaria". *Universidad Libre Seccionales Cali*. Bogotá, volumen 4, número 1, pp. 82-96. Consulta: 16 de mayo de 2023.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3992974>

GOLEMAN Fabián

2020 *Manipulación: Cuáles son las técnicas de persuasión usadas para la manipulación mental, para influenciar y negociar. ¡Cómo y por qué se termina diciendo que sí!* Loja: Universidad Nacional de Loja.

HERNÁNDEZ Eliana

2017 “Castigo, disciplina y examen en vigilar y castigar de Michel Castigo, disciplina y la guía de las escuelas cristianas de Juan Bautista de la Salle”. *Universidad de La Salle*. Consulta: 16 de abril de 2023.
https://ciencia.lasalle.edu.co/filosof%C3%ADa_letras/106/

HERRERA Gustavo

2019 “El cuerpo disciplinado y el ocaso de la libertad: Análisis del hospital psiquiátrico y la escuela en el pensamiento de Michel Foucault”. *Revista Sincronía*. Guadalajara, número 75 pp. 104-128. Consulta: 16 de abril de 2023.
https://doi.org/10.5209/rev_POSO.2013.v50.n3.39248

LASSETER Jhon (director)

2010 Toy Story 3 [película]. California: Pixar Animation Studios

LUTZ Bruno

2005 “Reseña de ‘Michel Foucault y las prisiones’ de François Boullanta”. *Economía, Sociedad y Territorio*. Ciudad de México, volumen 4, número 19, pp. 659-665. Consulta: 15 de mayo de 2023.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=11101908>

MARTÍNEZ Jorge

2011 “Michel Foucault y la biopolítica”. *Pontificia Universidad Católica Argentina*. Buenos Aires, volumen 67, número 229. Consulta: 15 de mayo de 2023.
<https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/4633>

MEZA Francisca

2018 *Michel Foucault: el biopoder como motor de la sociedad de normalización*. Tesis para optar al grado de Licenciado en Filosofía. Santiago de Chile: Universidad de Chile, Facultad de Filosofía y Humanidades. Consulta: 3 de abril del 2023.
<https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/169913>

PEDREROS Gustavo

2018 "Poder y resistencia en Michel Foucault. Aproximación a las formas de contraconducta del CRI". *Tabula Rasa. Ciencia Unisalle*. Bogotá, número 4, pp. 103-122. Consulta: 6 de mayo de 2023.
https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1114&context=filosofia_letras

PELEGRÍ, Xavier

2004 "El poder en el trabajo social: Una aproximación desde Foucault". *Revista Científicas Complutenses: Cuadernos de Trabajo Social*. Volumen 17. Consulta: 28 de mayo de 2023
<https://core.ac.uk/reader/38812820>

RIPOLLÉS Marc

2019 "Soberanía y disciplina en Foucault". *Universitat Jaume I*. Castelló. Consulta: 6 de mayo del 2023.
<http://hdl.handle.net/10234/158932>

SAAVEDRA, Juan, Mauricio SANABRIA y Ali SMIDA

2013 "De influencia al poder: elementos para una mirada foucaultiana al liderazgo". *Revista Innovar Journal*. Bogotá, volumen 23, número 50, pp.17-33. Consulta: 6 de mayo de 2023.
<https://www.redalyc.org/pdf/818/81828692003.pdf>

TOSCANO Daniel

2008 "El bio-poder en Michel Foucault". *Universitas Philosophica*. Bogotá, volumen 25, número 51, pp. 39-57. Consulta: 15 de mayo de 2023.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=409534415003>

Van Dijk Teun

2008 "Discurso y manipulación: Discusión teórica y algunas aplicaciones". *Revista Signos*. Valparaíso, volumen 39, número 60, pp. 49-74. Consulta: 15 de mayo de 2023.
<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-09342006000100003>

YELA Jeysson y Romero HIDALGO

2010 "El poder en Foucault: bases analíticas para el estudio de las organizaciones. *Revista Cuaderno de Administración*. Buenos Aires, volumen 26, número 44, pp. 57-70. Consulta: 16 de abril de 2023.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5006517>

Código:	2	0	2	2	0	4	0	3	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

ZAMORANO Raúl y Rosario ROGER-SALAZAR

2013 "El dispositivo de poder como medio de comunicación: Foucault-Luhmann". Revista Política y Sociedad. Ciudad de México, volumen 50, número 3, pp. 959-980. Consulta: 14 de abril de 2023.

https://doi.org/10.5209/rev_POSO.2013.v50.n3.39248