



Sinopsis

Woody (voz de Tom Hanks) siempre ha sabido cuál es su lugar en el mundo y que su prioridad es cuidar de su dueño, ya sea Andy o Bonnie. Así que cuando el nuevo proyecto casero de Bonnie convertido en el juguete Forky (voz de Tony Hale), afirma que es “basura” y no un juguete, Woody se encarga de demostrar a Forky por qué debería aceptar ser un juguete. Pero cuando Bonnie lleva a toda la pandilla a la excursión familiar en coche, Woody termina tomando un desvío inesperado que incluye un reencuentro con Bo Peep (voz de Annie Potts), la amiga que perdió hace mucho tiempo. Después de pasar años sola, el espíritu aventurero de Bo y su vida en la carretera desmienten su delicado exterior de porcelana. Woody y Bo se dan cuenta de que sus vidas como juguetes son muy diferentes, pero lo cierto es que esa será la menor de sus preocupaciones.



Toy Story 4

(V.O.S.E.)

El proceso de animación

Historia

El artista de la historia Apton Corbin dibujó este storyboard para la secuencia llamada “Recluta Duke”. Los artistas de historia dibujan los storyboards para pre-visualizar la película mientras se está escribiendo el guión. El equipo editorial los coloca en forma de secuencia uno detrás de otro, para transmitir el ritmo de las escenas y dar una idea aproximada de cómo se desarrolla la historia. Este storyboard es uno de los 1.530 entregados al equipo editorial para esta secuencia en particular. En total, se entregaron 145.389 storyboards para toda la película.

Arte

Una vez que se determina la trama de una secuencia, el diseñador de producción y el departamento de arte crean el arte conceptual para determinar la apariencia y las sensaciones que transmite la película. Esta pieza de arte conceptual la creó el artista John Lee y muestra el análisis de colores y diseños de los personajes y los nuevos entornos. En esta secuencia, Woody y Bo van de los pasillos del antiguo centro comercial al interior de la vibrante máquina de pinball para encontrarse con Duke Caboom.

Sets

Utilizando la referencia artística como guía, los artistas técnicos construyen las formas y los perfiles básicos de los sets y de los personajes en el ordenador durante un proceso llamado “Modelado”. La fase de “Sombreado” viene a continuación. En este proceso, los artistas técnicos utilizan una combinación de pintura y programación para aplicar texturas, colores, patrones y otras propiedades del material para dotar a los sets de complejidad y atractivo.

Ficha técnica

Director	Josh Cooley
Guionistas	Andrew Stanton Stephany Folsom
Historia original de	John Lasseter Andrew Stanton Josh Cooley Valerie LaPointe Rashida Jones Will McCormack Martin Hynes Stephany Folsom
Productores	Mark Nielsen Jonas Rivera
Productores ejecutivos	Pete Docter Andrew Stanton Lee Unkrich
Diseño de producción	Bob Pauley
Dirección artística	Laura Phillips
Música	Randy Newman
Montaje	Axel Geddes
Casting	Natalie Lyon Kevin Reher

Voces originales

Woody	Tom Hanks
Buzz Lightyear	Tim Allen
Bo Peep	Annie Potts
Forky	Tony Hale
Jessie	Joan Cusack
Bonnie	Madeleine McGraw

El proceso de animación

Layout

Esta imagen también muestra la fase conocida como “Diseño”, en la que se coloca una cámara virtual en una toma. Los personajes están “en escena” o colocados aproximadamente y se animan en diferentes posiciones dentro del set que se ha construido y que funcionan visualmente con el ángulo de cámara elegido. Esta puesta en escena ayudó a dar información al director, al montador y a los animadores sobre la composición, el timing y la interpretación que se desarrolla durante el plano.

Animación

Cuando se completa la fase de Layout, los personajes cobran vida en el departamento de animación. Los animadores utilizan a menudo una referencia de video de ellos mismos o de los actores de voces para conformar la forma o las expresiones de la boca, así como el movimiento general de los personajes. Como media, se tardan unas 4 o 6 semanas en animar una toma, pero como la composición de los personajes de esta toma era tan compleja, el departamento de animación tardó 8 semanas en acabarla.

Iluminación

El departamento de iluminación ayuda a integrar todos los elementos: personajes, sets, efectos, etc. – en una imagen final, totalmente terminada visualmente. El proceso de iluminación implica colocar fuentes de luz virtuales en la escena para iluminar a los personajes y al set. Los artistas técnicos colocan las luces para atraer la atención del público en ciertos momentos de la historia y para crear un estado emocional concreto. Las imágenes iluminadas se renderizan a alta resolución. Se crean 24 imágenes iluminadas, cada una de aproximadamente 2 millones de píxeles, por cada segundo de la película.

Efectos e imagen final

El departamento de Efectos se encargó de todos los fenómenos naturales que se ven en esta imagen final, como el polvo y la atmósfera. Los artistas de efectos crean esos elementos utilizando un complejo software de simulación que modela la física de cómo se mueven ciertos materiales. Estos elementos de efectos dan una sensación creíble y tangible de interacción entre los personajes y su mundo rico y realista, lo que también ayuda a reforzar las emociones que siente el público.

Acerca de la producción

Los fans de todo el mundo creyeron que la historia de los juguetes había llegado a su fin. Pero ahora, Andy se lleva a su queridísimo vaquero Woody y a la pandilla (Buzz, Jessie, Slinky, Rex y el resto) a vivir con Bonnie, una amiguita de la familia que, al igual que Andy, tiene una imaginación desbordante cuando se trata de sus juguetes. “Como casi todo el mundo, asumí que ‘Toy Story 3’ era el final de la historia”, afirma el director Josh Cooley. “Pero lo cierto es que sólo era el final de la historia de Woody con Andy. Al igual que ocurre en la vida real, todo final es un nuevo comienzo. Ahora, Woody está en una habitación nueva, con nuevos juguetes y un nuevo dueño, una situación que no habíamos visto nunca. Averiguar lo que podría pasar ofrecía grandes posibilidades que valía la pena explorar”.

Woody siempre ha sabido cuál es su lugar en el mundo y que su prioridad es cuidar de su dueño, ya sea Andy o Bonnie. Ahora que Andy se ha ido a la universidad, la lealtad de Woody es con Bonnie. Pero Bonnie va a empezar a ir a la guardería, y le da un poco de miedo. “La transición es uno de los grandes temas que aborda esta película”, dice el productor Jonas Rivera. “Bonnie ha crecido y ahora le toca hacer la transición a la guardería, así que Woody también hace su propia transición para asumir un nuevo papel. Y lo cierto es que nunca lo habíamos visto en una situación parecida”.

En 1995, “Toy Story” marcó un hito importante en la historia de la animación ya que fue el primer largometraje animado por ordenador.



Acerca de la producción

¿Por qué estos personajes han llegado al corazón de tanta gente? Según Andrew Stanton, que ha participado o escrito todas las historias de la franquicia, el éxito se reduce a la magia inherente de los personajes. “Creo que a todo el mundo le gustaría que sus juguetes estuvieran vivos”, dice. “Otra razón que justifica el atractivo de estos personajes es que hemos dado a nuestros personaje un toque de sofisticación más adulta en lugar de convertirlos en cachorritos ingenuos y ojipláticos. Los hicimos más ‘parentales’”.

Según Rivera, los realizadores se sentían tremendamente responsables de Woody y del resto de los juguetes. “La gente los adora, son como amigos de toda la vida”, dice. “Algunas de las personas que trabajan en esta película dicen que ‘Toy Story’ fue la primera película que vieron de niños. Pero independientemente de la edad que tengamos, todos tenemos la sensación de haber crecido con Woody, con Buzz. Es algo más que una película. Estos personajes son una parte indeleble de la infancia de muchas personas y de sus familias”.

“La nueva tecnología de ‘Toy Story’ fue lo que enganchó a la gente, pero se quedaron prendados de los personajes y pasaron a formar parte de sus vidas”, dice Pete Docter, el jefe creativo de Pixar que ejerció de supervisor de animación en “Toy Story”. “Mientras escribíamos la película, pensamos en hacer una historia con una protagonista gemela. Casi todos los niños se identifican con Buzz y resulta gracioso porque Buzz está engañado. No estoy seguro de lo que esto dice de los niños. Pero lo que cuenta realmente la película es el viaje de Woody, que intenta hacer frente a esos celos que se interponen en la lealtad que le debe a su dueño. Woody se convirtió en un personaje muy profundo y polifacético, que no ha dejado de sorprendernos. Ha aportado una enorme profundidad emocional a las cuatro películas. La mayoría de los personajes, que se crean para solo una película, suelen quedarse sin fuelle en algún momento. Creo que Woody ha seguido siendo una mina de emociones porque es un reflejo de nuestras propias vidas. Las películas de ‘Toy Story’ son sobre juguetes, pero en realidad son sobre nosotros”.

Desde el principio, los personajes de “Toy Story” estaban muy arraigados en la realidad, lidiando con éxitos y decepciones, haciendo malabarismos con la confianza y la inseguridad, lo que permitía que el público se viera reflejado en los juguetes. Los realizadores siempre han dotado a Woody, a pesar de ser en la superficie un simple vaquero al que hay que darle cuerda, de una compleja variedad de emociones y del mismo tipo de arco dramático que tiene un personaje en una cinta de acción real.

Datos de interés

Ficha nº	689
Duración	99 minutos
Nacionalidad	USA
Idioma	INGLÉS
Género	ANIMACIÓN
Distribución	WALT DISNEY
Fecha estreno	21.06.2019