



CICLO PIXAR

Toy Story

Andy cumple 6 años y espera con mucha ilusión su regalo de cumpleaños, pero los juguetes de su habitación no están tan contentos: ¿y si un nuevo juguete los sustituye? Woody el vaquero, el favorito y líder del grupo de juguetes, intenta tranquilizar a los demás hasta que aparece Buzz Lightyear, un héroe del espacio fanfarrón que se convertirá en su rival. A ambos les espera una gran aventura.

Esta sesión se completa con la proyección del cortometraje *Tin Toy* (John Lasseter, 1988), que serviría de inspiración para *Toy Story*.

Título original: *Toy Story*

Director: John Lasseter

País: Estados Unidos

Año: 1995

Duración: 80 min

Edad: A partir de 5 años

¿Lo sabías?

...Han pasado más de 25 años desde el estreno de la primera película de *Toy Story*. Un clásico de la animación predestinado a pasar a la historia del cine por ser el primer largometraje de Pixar y la primera película de animación hecha completamente por ordenador. Su estreno en los cines el 22 de noviembre de 1995 fue todo un éxito, convirtiéndose en la animación más taquillera del año.

...La creatividad de su argumento le valió una nominación Óscar al Mejor Guion Original (la primera vez en la historia que una película de animación era nominada en esta categoría), así como en las categorías de Mejor Banda Sonora y Mejor Canción Original.

Toy Story está inspirada en *Tin Toy* (1988), un cortometraje de John Lasseter protagonizado por un juguete musical de hojalata. De hecho, Woody también tenía que ser un muñeco de hojalata en un comienzo, el cual se perdía en un viaje familiar y emprendía una aventura en busca de un nuevo hogar. *Tin Toy* aparece en la película como título de uno de los libros de la estantería de Andy.

...Los creadores de la película incluyeron varias referencias de su trayectoria como estudiantes de animación. Por ejemplo, Andy se llama así por Andries «Andy» Van Dam, profesor de la Universidad de Brown y pionero de la animación por ordenador. Así como la matrícula del coche de la madre de Andy, donde aparece el famoso «A 113», el aula donde daban clase muchos de los animadores de Disney y Pixar. Este número aparece en todas las películas de Pixar.



PARA DESPUÉS DEL CINE

Eres un juguete

Buzz Lightyear es el nuevo juguete de Andy, pero él no es consciente de ello: cree que es un héroe del espacio con rayo láser y capacidad para volar. Utiliza una «jerga espacial» para referirse a algunos objetos cotidianos y todavía no conoce mucho al resto de juguetes del cuarto. **¿Le ayudas a aterrizar en la realidad?**

Lee las siguientes definiciones y busca la palabra o el nombre del personaje en la sopa de letras.

HORIZONTAL: OTRAS FORMAS DE DECIRLO

1. Woody le hace creer a Buzz que es una nave espacial para poder volver a casa.
2. Es lo que hace Buzz cuando despliega sus alas, aunque los envidiosos lo llaman «caer con estilo».
3. Estación de reabastecimiento con el nombre de Dinoco.
4. Cinta acopladora unidireccional.

VERTICAL: PERSONAJES

5. «Hasta el infinito y más allá» es su frase más famosa.
6. Una pastora que se preocupa por su amigo cowboy.
7. Dice que tiene una serpiente en la bota cuando le tiras de la cuerda.
8. Un perro con un tronco de muelle.
9. Woody y Buzz lo llevan escrito en la suela.
10. Un tubérculo con orejas, ojos, nariz y boca de quita y pon.
11. Un cerdito muy ahorrador.
12. Un dinosaurio inspirado en *Jurassic Park*.

A	N	D	R	E	G	V	O	L	M
N	U	T	A	F	A	H	A	N	Y
D	J	A	V	O	L	A	R	U	S
O	J	T	I	Z	O	M	E	H	R
K	I	A	Z	S	Y	J	O	A	P
G	A	S	O	L	I	N	E	R	A
U	N	A	S	U	T	R	B	I	T
S	D	N	E	Z	W	U	O	J	A
L	Y	B	Y	Z	O	X	P	O	T
I	F	U	R	G	O	N	E	T	A
N	E	Z	O	E	D	R	E	C	S
K	I	Z	A	R	Y	P	P	O	P
Y	C	I	G	E	L	O	T	Y	E
S	U	F	I	X	O	N	U	S	K

Soluciones: 1. Furgoneta / 2. Volar / 3. Gasolinera / 4. Cielo / 5. Buzz / 6. Bo Peep / 7. Woody / 8. Slimy / 9. Andy / 10. Sr. Patata / 11. Ham / 12. Rex

iReflexionemos!

Sid Philips es el vecino de Andy (antes de la mudanza) y el villano de la película. Un niño que se divierte manipulando juguetes y haciéndolos volar por los aires. Todo lo que rodea a este personaje nos produce una sensación incómoda, desagradable y de miedo. Pero no es casualidad, los

creadores de *Toy Story* ya se encargaron de que fuese así. **¿Sabes cómo? Averígualo con estas preguntas: ¿qué símbolo luce Sid en su camiseta? ¿Cómo es su mascota? ¿Y su casa? ¿Qué iluminación tiene? ¿Y su habitación? ¿Cómo son sus juguetes? ¿Hablan?**

La idea de que los juguetes cobran vida cuando no los vemos es una fantasía infantil que tomó fuerza a raíz de la película. ¿Cuántos de nosotros no hemos intentado pillar a nuestros juguetes in fraganti? La llegada de Buzz Lightyear al cuarto de Andy amenaza con destronar a Woody como juguete favorito.

¿Has vivido esta situación con tus juguetes alguna vez? ¿Tienes algún juguete preferido? ¿Cuál? ¿Te lo imaginas como el líder de los demás? ¿Por qué? ¿Cómo son tus juguetes? ¿Qué personalidad crees que tiene cada uno?

Visítanos en



Consulta regularmente la agenda en línea www.CaixaForum.org

El centro dispone de servicio gratuito de



Programación y coordinación a cargo de

MODiband
projectes culturals