



Sinopsis

Sorprendido por una nueva generación de corredores ultrarrápidos, el legendario Rayo McQueen (voz de Owen Wilson) queda relegado repentinamente del deporte que tanto ama. Para retomar su carrera, va a necesitar la ayuda de una joven mecánica de carreras, Cruz Ramírez, que tiene su propio plan para ganar, además de la inspiración del fallecido Fabuloso Hudson Hornet y un par de giros inesperados. ¡Y para probar que el nº95 no está ni mucho menos acabado, el campeón tendrá que poner a prueba su valía en el gran circuito de la Copa Piston!



Cars 3

(V.O.S.E.)

Acerca de la producción

Rayo McQueen regresa a la gran pantalla, pero esta vez ya no va de rookie. A Rayo McQueen le coge por sorpresa una nueva generación de coches súper rápidos y, de repente, se ve relegado de un deporte que lo es todo para él. “Se enfrenta al tipo de problemas que todos los atletas experimentan al final de sus carreras”, dice el productor Kevin Reher. “¿Te retiras cuando estás en lo más alto o luchas hasta el final?”

Según el director Brian Fee, mientras que Rayo sigue siendo el mismo coche de carreras seguro, decidido y amante de la diversión que enamoró al público hace más de una década, los nuevos rookies están poniendo a prueba la confianza que tiene en sí mismo. “Cuando conocimos por primera vez a Rayo McQueen, era un rookie joven, un superhéroe”, dice Fee. “Tenía toda la vida por delante. Y aunque le ha ido muy bien desde la última vez que lo vimos ya que ha ganado cinco Copas Piston, ya no arrasa en las pistas”.

Los realizadores consultaron a los veteranos del NASCAR, incluyendo a Jeff Gordon, cuatro veces campeón de la NASCAR y a Ray Evernham, que fue jefe de equipo de Gordon en tres de sus campeonatos. “Investigamos muchísimo”, dice Fee. “Estudiamos a atletas de otros deportes, pero nos centramos sobre todo en pilotos de la NASCAR. Empiezan a una edad muy temprana y sus vidas giran alrededor de las carreras. Llegamos a hablar con un psicólogo deportivo que nos explicó que muchos de esos pilotos no conocen nada más. No pueden imaginarse haciendo otra cosa”.

Y tampoco puede Rayo McQueen. Para volver a ser alguien, necesitará la ayuda de una joven y ambiciosa experta en tecnología, Cruz Ramírez, que ha diseñado su propio plan para ganar. Cruz es una excelente entrenadora del Rust-eze Racing Center. Lo sabe todo sobre tecnología y también sabe crear campeones sirviéndose de simuladores. Pero Rayo es de la vieja escuela, y comprende que deberá tomar otro camino con Cruz si quiere volver a triunfar.

Ficha técnica

Director	Brian Fee
Guionistas	Kiel Murray Bob Peterson Mike Rich
Historia original de	Brian Fee Ben Queen Eyal Podell Jonathon E. Stewart
Productor	Kevin Reher
Productor ejecutivo	John Lasseter
Co-productora	Andrea Warren
Música original	Randy Newman
Fotografía	Jeremy Lasky Michael Sparber Kim White
Montaje	Jason Hudak
Diseño de producción	William Cone
Casting	Natalie Lyon Kevin Reher

Voces originales

Lightning McQueen	Owen Wilson
Cruz Ramirez	Cristela Alonzo
Smokey	Chris Cooper
Sterling	Nathan Fillion
Mater	Larry the Cable Guy
Jackson Storm	Armie Hammer
Louise Nash	Margo Martindale
Sally	Bonnie Hunt

Acerca de la producción

Gordon resultó ser un recurso clave. “Nos contó cómo los jóvenes pilotos rebosan energía”, dice la coproductora Andrea Warren. “Les gusta ir rápido y apretar al máximo, mientras que un piloto más experimentado sabe que no tiene que hacer eso. Llegan a conocer tan bien este deporte que lo abordan de otra manera”.

Rayo decide volver a sus raíces, recordando los sabios consejos que le dio su querido mentor, el fallecido Fabulous Hudson Hornet. En última instancia, acude a Smokey, el entrenador de su entrenador, que asistió al apogeo de Doc, para que le guíe y le inspire. Y acaba comprendiendo el inmenso valor que tiene un mentor. Mientras los realizadores estudiaban a entrenadores de la vida real como Evernham, también ahondaron en sus propias experiencias. “Si como realizador, quieres compartir una idea con el público, tienes que haberla experimentado tú mismo”, dice Fee. “Así que ser padre se convirtió en mi principal recurso para dotar a la película de sentimientos y emociones.

“Como nos ocurre a muchos de nosotros, me costaba encontrar tiempo para explorar los proyectos que me apasionaban de verdad. Todos tenemos responsabilidades en el trabajo y en casa que nos dejan poco tiempo libre”, continúa Fee. “Pero un día, pasé un par de horas pintando un pequeño cuadro para enseñar a mis hijas algunas pautas artísticas. Y algo cambió después de eso. Encontré la experiencia mucho más gratificante de lo que jamás imaginé. Y eso es lo que estamos tratando de comunicar en esta película con la relación entre Rayo McQueen y Doc”.

El guiño a Doc y a su impacto en la carrera de Rayo McQueen propicia que el público vuelva a sentir lo que experimentó con la primera entrega de “Cars”. “El público conectó con la primera película de “Cars” de una manera muy especial”, dice Jay Ward, director creativo de la franquicia “Cars”. “Vieron lo que significaba Radiator Springs, los sentimientos que existen en las relaciones de los personajes.

“Cars 2” fue una peli de espías divertida y emocionante”, continúa Ward, “pero se basó sobre todo en la historia de Mater. En ‘Cars 3’, queríamos centrarnos en Rayo McQueen y en la calidez y la profundidad con la que tanta gente se identificó en la primera película”.

RAYO MCQUEEN es un coche de carreras campeón del mundo que tiene en su haber nada menos que cinco Copas Piston. Pero de repente tiene que hacer frente a una nueva generación de coches que amenazan no sólo su dominio en el deporte, sino esa confianza en sí mismo que le llevó tan lejos. Decidido a recuperar la pole position, el nº95 debe decidir si su pasión por las carreras puede devolverle la ilusión de vivir. “Estábamos muy interesados en saber lo que le sucede a un atleta que está en el crepúsculo de su carrera”, dice el director Brian Fee. “Todo lo que Rayo McQueen siempre ha querido es ser un campeón, y lo ha conseguido. ¿Eso significa que su vida ha terminado? Porque él no sabe hacer otra cosa”.

Según el productor Kevin Reher, Rayo McQueen sigue su camino, gana carreras, pero cuando la siguiente generación de coches de carreras entra en escena, le asalta el pánico. “Sufre un grave accidente, bastante parecido al que puso fin a la carrera de Doc Hudson. Pero Rayo no quiere acabar de esa manera. Se prepara para hacer una reparación, pero va a tener que competir con coches nuevos y más rápidos que son versiones de alta tecnología de lo que eran los bólidos de hace diez años”.

Owen Wilson vuelve a prestar su voz al nº95. “Cuando conocimos a Rayo McQueen en la primera película, era bastante fanfarrón”, dice Fee. “Pero nadie quiere que al público no le guste su protagonista, y esa es la magia que Owen aporta a Rayo McQueen. Hace que el personaje resulte simpático. Y en ‘Cars 3’, cuando Rayo descubre que no es el superhéroe que solía ser, se frustra. Y a raíz del accidente, se vuelve bastante vulnerable. Owen no sólo transmite maravillosamente bien esos sentimientos, también añade grandes dosis de diversión”.



Acerca de la producción

CRUZ RAMIREZ es una entrenadora experta en tecnología en el Rust-eze Racing Center. Dota a los rookies con más talento del equipo con herramientas de última tecnología para hacer estragos en la pista. Pero se queda de piedra cuando aparece Rayo McQueen, el campeón de la Copa Piston. Aunque le encantaría ayudarlo a regresar a lo más alto, sabe que la competición es más rápida que nunca, y la victoria está en la velocidad, ¿o no?

La pasión de Cruz Ramírez por las carreras se pone de manifiesto en sus tácticas de entrenamiento. “Es extremadamente positiva”, dice Fee. “Quiere que sus coches sean campeones, y uno de sus puntos fuertes es encontrar la motivación adecuada para cada uno de ellos”.

Y en el caso de Rayo McQueen, Cruz no se muerde la lengua. A pesar de que siempre ha sido fan de la fantástica trayectoria del nº95, no tiene miedo de decirle que es lento y está viejo. “Tiene los conocimientos de la próxima generación”, dice Jay Ward, director creativo de la franquicia de “Cars”. “Sabe todo sobre tecnología, simuladores y velocidad. Pero no se da cuenta del poder que tiene la sabiduría de la vieja escuela”.

Los realizadores recurrieron a Cristela Alonzo para poner voz al personaje. “Nos inspiró la historia de Cristela”, dice Reher. “Ser monologuista es una profesión que impone mucho a un recién llegado y Cristela tuvo que encontrar su camino y superar grandes dificultades. La pasión de Cruz por las carreras es fiel reflejo de la experiencia de Cristela”.

“La historia de Cruz no es la típica historia de un techo de cristal que hay que romper”, añade el guionista Kiel Murray. “Eso sería muy fácil, sobre todo en el mundo de las carreras profesionales. Pero cuando miro a mi hija puedo ver que eso no le ocurrirá. Para muchos, el mayor obstáculo no serán los límites que imponga la sociedad, sino los que ellos mismos se pongan. Así que con Cruz queríamos explorar lo que sucede cuando las personas se empeñan en salirse con la suya”.

JACKSON STORM es rápido, elegante y está listo para ganar. Storm es un líder de la próxima generación de corredores y aunque su comportamiento arrogante resulta bastante desagradable, su increíble velocidad amenaza con dar un vuelco a este deporte. Jackson Storm se ha formado en simuladores de alta tecnología que están programados para perfeccionar la técnica y maximizar la velocidad, y está literalmente construido para ser imbatible. Y él lo sabe.

“Jackson Storm es el enemigo de Rayo, el malo de la película”, dice Ward. Aunque no es un verdadero villano. Representa lo que ocurre en las carreras, tanto en la película como en la vida real. Muchos pilotos jóvenes que acceden a este deporte tienen más experiencia jugando con videojuegos que corriendo en una pista de verdad. Pero ganan carreras”.

Según Fee, el personaje se parece mucho al antiguo Rayo. “Storm tiene talento para dar y tomar”, dice el director.

Datos de interés

Ficha nº	136
Duración	102 minutos
Nacionalidad	USA
Idioma	INGLÉS
Género	ANIMACIÓN
Distribución	WALT DISNEY
Fecha estreno	14.07.2017