



Rompe Ralph

Celina González González y Carmen Pereira Domínguez
maria.celinagonzalez@edu.xunta.es y mcdguez@uvigo.es

“No puedes cambiar lo que eres y cuanto antes lo aceptes mejor te irá en tu juego y en tu vida”.

TÍTULO ORIGINAL: Wreck-It Ralph
NACIONALIDAD: EE.UU.
DIRECCIÓN: Rich Moore
GUIÓN: Phil Johnston y Jennifer Lee basado en un argumento de Rich Moore
PRODUCCIÓN EJECUTIVA: John Lasseter
PRODUCCIÓN: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios
AÑO: 2012
INTERPRETACIÓN: John C. Reilly, Jane Lynch, Ken Jeong, Sarah Silverman, Brandon T. Jackson, Stefanie Scott, Jack McBrayer, Scott Menville, Jamie Elman, Jack Angel, George Kotsiopoulos, Gerald C. Rivers
MONTAJE: William J. Caparella
MÚSICA: Henry Jackman
FOTOGRAFÍA: Animación
GÉNERO: Animación 3D y Blu-Ray. Fantástico, comedia
DURACIÓN: 101 minutos
DISTRIBUCIÓN: Walt Disney Company Spain
WEB OFICIAL: www.disney.go.com/wreck-it-ralph
PREMIOS 2012: Oscar a la mejor película de animación, Globo de Oro a la mejor película animada, cinco premios Annie Awards del cine de animación

La historia

La historia se desarrolla en diferentes videojuegos donde sus personajes, después de cerrar los salones recreativos, tienen vida propia.

Ralph es el protagonista junto con Félix del videojuego *Repara Félix Junior*. Sueña con ser tan querido como Félix. Pero él siempre ha sido el malo y está cansado de serlo, ansía una medalla en reconocimiento de su trabajo pues prefiere ser mejor un héroe. Va a luchar a toda costa y decide emprender un viaje por el mundo virtual en el que vive y entrar en otros videojuegos como *Hero's Duty*, y *Sugar Rush* donde experimentará una serie de aventuras junto a la sargento Calhoun y a la adorable Vanellope, que le tomará prestada su medalla y en su afán por recuperarla luchará contra los ciberbichos y por conseguir que la pequeña aprenda a conducir y ganar la carrera.

Finalmente, todos regresarán a sus juegos respectivos pero sus vidas han evidenciado un notable cambiado.

Temas

- Afán de superación
- Buenas maneras
- Comunicación
- Consumo justo y responsable
- Desarrollo personal
- Dieta equilibrada
- Educación vial
- Éxito y fracaso
- Liderazgo
- Marginación
- Reconocimiento en el trabajo
- Valoración
- Salud bucal
- Videojuegos

Valores

- Amistad
- Ayuda
- Bondad
- Colaboración
- Comprensión
- Esfuerzo
- Felicidad
- Lucha
- Maldad
- Responsabilidad
- Solidaridad
- Superación
- Unión

Antes de ver la película

1. Buscamos en Internet artículos vinculados a los videojuegos y recogemos noticias de prensa, estudios..., que leemos y analizamos sobre los ciberespacios, las salas recreativas, bingos...
2. Describimos las distintas apelaciones positivas y/o negativas que asignamos a las personas por su aspecto físico, su color de pelo, de piel, acento, comportamiento...
3. Comentamos ¿qué tipos de videojuegos existen hoy en día?, ¿cuáles preferís?, ¿influye el género a la hora de su elección?, ¿qué personaje está de moda?, ¿por qué?, ¿cómo logran el éxito?
4. Reflexionamos conjuntamente sobre los videojuegos y su evolución a lo largo de la historia. Sobre los personajes, sobre la forma de juego...
5. Realizamos un trabajo de investigación y exposición al resto del grupo/clase sobre videojuegos, consolas, Wii, Playstation..., donde recogemos la historia, antecedentes, origen, año de creación, lugares de compra...
6. Elaboramos un listado de ventajas e inconvenientes de utilizar videojuegos. Argumentamos nuestra respuesta e incluso establecemos un juicio con debate sobre el tema.
7. Preguntamos y comentamos con nuestros abuelos, padres y otros familiares cómo se divertían antes, cuáles eran sus preferencias, sus hobbies..., los contrastamos con la forma actual de ocio.
8. Debatisimos sobre el sentido de obtener medallas en la vida, ¿qué se requiere?, ¿por qué se conceden?, ¿cuáles conocemos?, ¿qué personas conocemos que las hayan obtenido?
9. ¿Mencionamos qué héroes y heroínas conocemos?, ¿qué características tienen?, ¿por qué destacan?
10. ¿Por qué es conveniente e importante realizar bien nuestras tareas, trabajo, estudios...?, ¿qué beneficios nos aporta?, ¿cómo nos sentimos?

SECUENCIAS / ESCENAS

PREGUNTAS

I. ROMPE RALP: PRESENTACIÓN Y ESTACIÓN CENTRAL DE JUEGOS

- 1.1. **El protagonista expresa cómo es, cómo vive, cómo desea ser:** “Soy muy bueno en mi trabajo, probablemente el mejor” (0’46”).
- 1.2. **Reunión de malos anónimos, le recuerdan a Ralph el siguiente lema:** (4’15”): “Soy un malo y eso es bueno, nunca seré bueno y eso no es malo, no me cambiaría por nadie (6’29”).
- 1.3. “Bienvenidos a la Estación Central de Juegos” (6’59”).



- 1.1. ¿Cómo se define?, ¿Cómo es? ¿Dónde se ubica la escena? ¿De quién habla? ¿Qué relación tiene con el título de la película? ¿Cómo es Félix? ¿Cómo es el tono de voz cuando habla de sus compañeros? ¿Cuántos años lleva el juego?, ¿Dónde vive? ¿Cómo está?
- 1.2. ¿Qué aspecto tienen? ¿Cómo se siente Ralph? ¿Qué desea? ¿Qué consejos le dan?
- 1.3. ¿Qué ocurre en la estación? ¿Cómo es? ¿A qué nos recuerda? ¿Qué personaje destacamos? ¿Cómo es el protector de corriente? Cuando ve a Narizotas, ¿qué le da? ¿Qué mensaje les recuerda a los personajes de los juegos? ¿Qué les sucede si salen del juego?

2. LA FIESTA DEL 30 ANIVERSARIO DE REPARA FÉLIX

- 2.1. **Ralph se siente marginado:** “Han montado una fiesta sin mí. Soy una enorme parte del juego, técnicamente hablando” (8’43”).
–“Solo los buenos ganan medallas y tú listillo no eres un bueno” (12’47”).
- 2.2. “Ralph alerta de moneda, a jugar” (20’55”).



- 2.1. ¿Qué sucede en la casa? ¿Qué descubre Rompe Ralph? ¿Cómo reaccionan los chachinanos? ¿Por qué? ¿Cómo lo tratan? ¿Cómo reacciona Ralph? ¿Qué se promete a sí mismo y a los demás?
- 2.2. ¿Que le sucede al juego de *Repara Félix*? ¿Quién falta?, ¿qué decide hacer el Sr. Litwak al no funcionar? ¿Qué les explica Q*bert a Félix?



3. EN BUSCA DE LA ANSIADA MEDALLA

- 3.1. **Comenta Ralph:** “Dónde puede ir alguien como yo a ganar una medalla” (13’49”).
- 3.2. **Hero’s Duty:** “Puedo olerte medallita” (16’55”).
- 3.3. “Enhorabuena soldado, es un honor para mí imponerte la medalla del héroe” (24’35”).



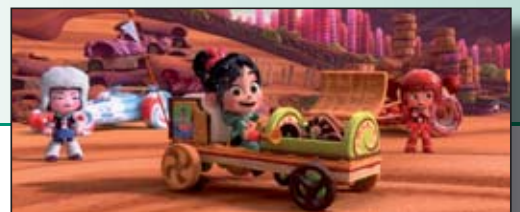
- 3.1. ¿Con quién habla? ¿A dónde le envía Tapper? ¿Con quién se encuentra? ¿Cómo es su aspecto? ¿Qué le cuenta de la medalla del héroe?
- 3.2. ¿Cómo comienza el juego? ¿Cómo es la sargento Calhoun? ¿Cómo actúan? ¿Qué sucede en el juego? ¿Cómo reaccionan los ciberbichos? ¿Cómo son? ¿Cómo son las imágenes? ¿Qué genera el juego? ¿Qué le recuerda la sargento Calhoun?
- 3.3. ¿Qué le sucede a Ralph con el ciberbicho que ha eclosionado? ¿Hacia donde va? ¿Cómo son las imágenes y sonidos (colores, efectos sonoros, diálogos...)? ¿Qué le explica Félix a la Sargento Calhoun? ¿Qué pasa por la mente de ella?

4. SUGAR RUSH

- 4.1. **Ralph engaña a la niña para conseguir la medalla:** “Esa medalla es mi entrada a una vida mejor” (29’42”).
- 4.2. “Había un ciberbicho en esa nave..., los ciberbichos son como virus, están en un juego pero no lo saben, solo saben comer, matar y multiplicarse. Sin un haz de luz que los paren devorarán Sugar Rush” (30’16”).
- 4.3. “Es hora de competir para decidir la nueva parrilla” (33’53”).
- 4.4. **Expresan las compañeras de Vanellope:** “No podrás competir, eres un simple error de programación” (40’30”).



- 4.1. ¿Cómo entra en el nuevo juego? ¿Cómo son ahora los colores e imágenes? ¿Qué le sucede a la medalla? ¿A quién conoce? ¿Cómo es Vanellope? ¿Y su primer encuentro con ella? ¿Cómo es el diálogo entre ellos?
- 4.2. ¿Cómo es el carácter de Calhoun? ¿Qué le cuenta a Félix? ¿Cómo son sus recuerdos? ¿Hacia dónde se dirigen?
- 4.3. ¿Cómo son los personajes? ¿Y el rey Candy y amargado? ¿Qué deben hacer para competir? ¿Qué le entrega Vanellope? ¿Cómo se quedan todos cuando descubren que es ella? ¿Quién reaparece buscando su medalla? ¿En qué estado?
- 4.4. ¿Por qué la tratan así?, ¿cómo reacciona Ralph?



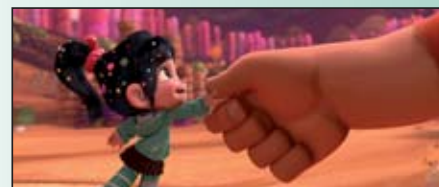
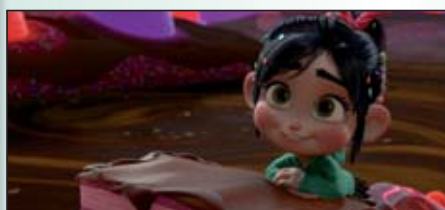


SECUENCIAS / ESCENAS

PREGUNTAS

5. COMPLICIDAD Y APOYO MUTUO

- 5.1. Vanellope se reencuentra con Ralph:** “¡Venga ya camarada, mira que eres gracioso, venga colega, choca esta, venga grandullón, mi súper campeón!” (42’38”).
- 5.2. Fabricación del coche de carreras (47’):** “Me encanta, me encanta. Por fin tengo un bólido de verdad” (49’12”).
- 5.3. Su hogar y las clases de conducción:** “Aquí todos piensan que no debería existir, soy un error de programación, soy una glitch” (53’09”).
- 5.4. Los nervios de Vanellope. Le dice Ralph:** “Eres una ganadora y eres adorable y todo el mundo quiere a una ganadora adorable” (1h. 00’17”).
- 5.5. “¡Para descerebrado! Eres mi héroe”** (1h.04’09”).
 –“Ahora sé que eres un malo de verdad” (1h.06’02”).



- 5.1. ¿Cuál es el acuerdo al que llegan? ¿Cómo actúan los dos? ¿Cómo son sus miradas y sus caras?
- 5.2. ¿Dónde entran? ¿Qué se encuentra? ¿Cómo lo elaboran?, ¿cómo se sienten los dos? ¿Cómo salen de la fábrica? ¿A dónde se dirigen?
- 5.3. ¿Cómo es su casa? ¿Qué tiene? ¿Qué decide Ralph hacer para ayudarla? ¿Cómo son las imágenes, la música y las caras en las prácticas de conducción?
- 5.4. ¿Cómo se siente Vanellope? ¿Cómo le habla Ralph?, ¿qué consejos le da?
- 5.5. ¿Qué le entrega Vanellope a Ralph? ¿Cómo se siente él después de la conversación con el rey Candy? ¿Cómo intenta explicárselo? ¿Cómo reaccionan los dos? ¿Qué imágenes vemos? ¿Cómo son sus caras? ¿Qué sentimos?

6. EL REENCUENTRO DE RALPH CON SU JUEGO

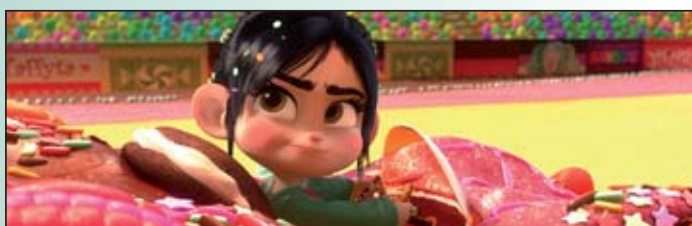
- 6.1.** “Esto no es lo que quería. Estaba harto de vivir solo entre la basura” (1h. 07’34”).



- 6.1. ¿Qué se encuentra cuando llega a su juego? ¿Con quién habla? ¿Cómo es la cara de Ralph? ¿Qué siente? ¿Qué hace con la medalla cuando se queda solo? ¿Qué descubre en el salón de juegos?

7. LA CARRERA FINAL Y EL REENCUENTRO CON FÉLIX Y Vanellope

- 7.1. La vuelta a Sugar Rush** (1h.08’38”).
 –“El más descerebrado del mundo mundial” (1h.12’47”).
- 7.2.** “¡Que la carrera de las chuchas dé comienzo!” (1h.13’26”).
 –“Soy una piloto de verdad y voy a ganar” (1h.13’36”).
- 7.3. La lucha con el rey Candy:** (1h.17’38”).



- 7.1. ¿Cómo descubre toda la verdad sobre Vanellope? ¿A quién va a buscar? ¿Cómo es el reencuentro con ellos?
- 7.2. ¿Cómo es el inicio? ¿Y la carrera? ¿Cómo son las imágenes? ¿Qué sucede mientras transcurre la carrera con los ciberbichos?
- 7.3. ¿Quién descubre que se esconde detrás del rey Candy? ¿Cómo logra liberarse de él?



8. LA SALVACIÓN DEL JUEGO DE SUGAR RUSH

- 8.1.** “Es el juego del fin de partida para los dos. ¡No! Sólo para mí” (1h.21’50”).
 “Lo conseguiste Ralph, así se hace, amigo” (1h.23’44”).
- 8.2.** “¿Qué son todas estas chispas mágicas?” (1h.24’07”).
- 8.3. La felicidad de Ralph y Vanellope.**



- 8.1. ¿Qué provoca Ralph al romper los mentos? ¿Con quién se reencuentra?, ¿en qué se ha transformado? ¿Cómo reacciona Ralph? ¿Quién le rescata?
- 8.2. ¿En qué se ha convertido Vanellope cuando cruza la línea de meta? ¿Cómo se quedan todos sus compañeros? ¿Cómo sigue siendo ella?
- 8.3. ¿Cómo se sienten ahora en sus juegos? ¿Qué ha triunfado?



Algunas curiosidades de interés

1. Rich Moore, el director de esta película también ha dirigido teleseries de *Los Simpson*. Hasta la fecha, *Rompe Ralph* es la película en cine de animación más costosa hasta el momento.
2. Cuando Ralph se viste con el uniforme del soldado Markowski de *Hero's Duty* para acceder al juego de tirador de ciencia, en su caso hay tres esferas en la parte inferior derecha que muestran un Mickey escondido. En *Sugar Rush* hay un cactus con la forma del famoso ratón.
3. El director Rich Moore, el productor ejecutivo John Lasseter, el presidente, Pixar & Walt Disney Animation Studios, Ed Catmull y Andrew Millstein, director general de WDAS aparecen —más o menos— en la película. Moore se ve en la Estación Central de Juegos o más bien se puede ver "Moore USA" en la pared. Las iniciales de Lasseter se ven en el suelo de la Estación Central de Juegos. Las iniciales de Moore, Lasseter, Catmull y Millstein se leen como grandes anotadores del juego *Time Hunter*, que está al lado de *Hero's Duty* en la arcade.
4. Ralph se queja de las dificultades que entraña ser malo en una reunión de Malos Anónimos al que asisten Clyde, Zangief, M. Bison, Bowser, Dr. Eggman y Neff. Gerald C. Rivers, la voz de M. Bison en los juegos *Street Fighter*, fue contratado para que fuera la voz en la película.
5. Ralph cuenta con muchas inspiraciones: su tamaño y fuerza es parecido al de *Donkey Kong*, en tanto su nombre viene de Ralph Baer, considerado como el padre de los videojuegos.
6. El diseño de Félix es parecido al de Mario en su aparición de *Donkey Kong*, ya que ahí desempeñaba el papel de carpintero y cargaba un martillo con el que destruía barriles.
7. La pista de carreras y el videojuego *Sugar Rush*, es parecida en cuanto a trucos y premios a *Mario Kart*, ya que también existen pistas para acelerar, niveles de hielo y chocolate.
8. El volcán de soda con estalactitas de caramelo es una parodia de variados videos de Internet donde se ve los géiseres provocados por la mezcla de Coca-Cola Light con Mentos.
9. El sistema de candado que el Rey Candy utiliza es el diseño de la primera consola de Nintendo, la Famicon. Además la clave usada es el código Konami válido para agregar trucos a sus juegos.
10. Cuando Ralph va a pelear con el Rey Candy en el volcán, se observa que éste tiene la forma de una botella de Coca-Cola.
11. Los guardias reales del Rey Candy son las galletas Oreo, y la marcha que ejecutan es muy parecida a los guardias de la bruja de la película del *Mago de Oz*. El asiento donde está Félix en el calabozo es similar a una galleta con crema.

ACTIVIDADES DE EXPERIENCIA, REFLEXIÓN Y ACCIÓN EN COMÚN

Reflexionamos sobre la amistad, la solidaridad, la ayuda, los sentimientos encubiertos, el rechazo, el afán de lograr éxitos... frente a la incomprensión, la falta de reconocimiento en el trabajo y la infravaloración.

1. Investigamos sobre los protagonistas de los videojuegos, centrándonos en los de la película: *Fix-It Félix Jr.*, *Hero's Duty*, *Sugar Rush*, *Pacman*, Estación Central y sus personajes: Félix, Ralph, Vanellope, Rey Candy, Sargento Calhoun, Taffyata... Estudiamos su funcionamiento, objetivo del juego e incluso podemos crear virtualmente algún juego con nuestras propias reglas.
2. Describimos a los personajes principales de la película, realizamos caricaturas, propiedades, vidas, poder..., para luego crear nuestro propio juego.
3. Proponemos una mesa redonda con psicopedagogos, estudiantes, familias, docentes..., para tratar sobre los videojuegos, los salones recreativos, bingos..., y su uso en la actualidad y su dependencia de la infancia, adolescencia y adultez. Lo extrapolamos a los ordenadores con Facebook, Tuenti, móviles con Whatsapp. Igualmente, tratamos estos temas en la escuela de padres y madres.
4. Construimos unas maquetas en tecnología proyectando lo que sabemos y hemos visto en la película de algún videojuego, del coche de Vanellope, el ático de Félix y los personajes que le acompañan: chachinanos...
5. Trabajamos y reflexionamos sobre las marcas publicitarias que aparecen en la película: Coca-Cola, Mentos, Oreo, Nesquik, Donuts, Bollitaos..., su historia, gráficos de consumo, publicidad televisiva y gráfica, esponsorización...
6. Organizamos un taller de científicos. Recogemos diversos objetos estropeados como viejos ordenadores, consolas... Investigamos sus partes, las dibujamos, los desmontamos, estudiamos sus nombres, usos...
7. Indagamos sobre las arenas movedizas e incluso las dunas, ¿cuáles son sus características?
8. Organizamos una semana de experimentos científicos como sucede con la explosión de los Mentos en la Coca-Cola.
9. Comentamos cómo nos sentiríamos si los demás nos rechazasen y fuésemos siempre los malos como le sucede a Ralph y Vanellope, pero

¿qué se esconde en su aspecto y dureza?, ¿cómo son?, ¿qué lección deducimos de ellos?

10. Trabajamos el valor del esfuerzo y la fuerza de voluntad para conseguir lo que nos proponemos, como se ve reflejado en varios momentos de la película, así como la lucha por conseguir a toda costa la medalla y por aprender a conducir: ¿Nosotros luchamos por ideales y por superarnos día a día?, ¿cómo lo hacemos?, ¿somos constantes o nos rendimos fácilmente?, ¿cuál es nuestro sueño?
11. Observamos la simpleza de Vanellope, su gran corazón, su unión con Ralph..., la describimos interiormente con una redacción en español e inglés. Lo mismo podemos hacer con Ralph, la sargento, Félix, el Rey Candy..., e intentamos adivinar de quién se trata.
12. Nos centramos en la despedida final entre Vanellope y Ralph, en los diferentes idiomas que utilizan. Comentamos la importancia de las lenguas en la sociedad actual e incluso podemos aprender saludos, despedidas..., en varios idiomas.
13. Analizamos el mundo de las gominolas que aparece en el videojuego de *Sugar Rush*. La importancia de un consumo responsable, la higiene dental, la carga calórica, la dieta equilibrada...
14. Comentamos las emociones y reacciones humanas: la impulsividad, el enfado, el autocontrol, las pataletas, la solidaridad, la risa, el saber estar..., presentes en varias escenas y momentos de la película. Nos autoanalizamos e intentamos elaborar unas pautas de actuación ante estos momentos.
15. Hablamos, debatimos e intercambiamos opiniones y pensamientos sobre las frases extraídas de la película, ¿qué aprendemos de todas ellas?:
 - 15.1. "La historia recordará siempre tu valor y sacrificio. Has grabado en la piedra de la virtud un legado más allá de toda comparación. Eres el mayor héroe del universo. La personificación de todo lo que este cuerpo representa: valor, integridad, serenidad bajo presión y ante todo dignidad" (Soldado de *Hero's Duty*, 25'03").
 - 15.2. "El malo soy yo, y vivo entre la basura. No, no mola, es antihigiénico, solitario y

aburrido y esa birra de medalla iba a cambiar todo eso" (Ralph, 51'50").

- 15.3. "Tú no sabes lo que es que te rechacen y te traten como a un criminal" (Ralph, 1h.11'50").
- 15.4. "Podrías quedarte aquí a vivir en el castillo. Tendrías tu propia ala y nadie nunca más podría quejarse de tu mal aliento ni a tratarte mal, podrías ser feliz" (Vanellope, 1h.26'30"). "Yo ya soy feliz, tengo la mejor amiga del mundo" (Ralph, 1h.30'13").
- 15.5. "Ahora sé que no necesito una medalla para ser bueno, porque si le caigo bien a esa pequeña, tan malo no puedo ser" (Ralph, 1h.29'06").
- 15.6. "Un hombre egoísta es como un perro egoísta que intenta morderse la cola" (Sargento Calhoun, 44'35").
16. Valoramos la música de la película. Escuchamos, analizamos y memorizamos la siguiente canción:

*Mira hacia arriba, cómo brilla el cielo.
Cuántas estrellas en un mundo nuevo.
Fíjate bien, tu futuro empieza a brillar
Dentro de poco podrás lanzarte solo a volar.
Siente el ritmo que te hace vibrar.
Hay un aire nuevo al respirar.
Te lo está pidiendo el corazón, necesitas otra dirección.
Pero antes de marcharte de aquí, Oh, oh.
Quiero saber, saber, ¿cuándo te volveré a ver?, Oh, oh.
¿Cuándo te volveré a ver?, Oh, oh (bis).
Si no te mueves, se para tu vida.
Las cosas pasan sólo si caminas.
Quedan aún mil montañas por escalar.
Dentro de poco podrás lanzarte solo a volar.
Siente el ritmo que te hace vibrar...
Te lo está pidiendo el corazón, necesitas otra dirección.
Pero antes de marchar de aquí, Oh, oh.
Quiero saber, saber, ¿Cuándo te volveré a ver? Oh, oh (bis).
Fíjate bien, tu futuro empieza a brillar.
Dentro de poco podrás lanzarte solo a volar
Siente el ritmo que te hace vibrar
Hay un aire nuevo al respirar
Pero dime antes de marchar:
¿Cuándo te volveré a ver? Oh, oh (bis).
Te lo está pidiendo el corazón, necesitas otra dirección.
Pero antes de marcharte aquí. Oh, oh.
Quiero saber, saber, ¿cuándo te volveré a ver? Oh, oh (bis).*