TRABAJO DE FIN DE GRADO

Documental interactivo: Teoría Pixar

Facultad de Comunicación

Grado en Comunicación Audiovisual

Alumna: Paula Díaz Bejarano

Tutora: Mónica Barrientos Bueno

Convocatoria Junio 2017

Resumen

La teoría más extendida entre los fans de que todas las películas Pixar están relacionadas en una misma línea temporal ha sido confirmada por Disney en enero de 2017. A partir de ello ha sido creado este documental interactivo para explicarla de forma audiovisual buscando la participación del espectador y así, de esta forma, adaptarse a los nuevos formatos existentes.

Haciendo un recorrido por todas las películas de la factoría, se van conociendo uno a uno los datos que las relacionan, formando una línea cronológica que se va descubriendo conforme se van visualizando los vídeos narrados e ilustrados con escenas sacadas de éstas.

Saliéndose de la idea del documental tradicional, se construye una vía de documentación más completa y funcional debido a la necesidad de la implicación de la audiencia; para ello se ha recurrido a una arquitectura de vídeo interactivo que recurre a vídeos de una duración pensada para un consumo rápido, conversaciones de chat que incluyen enlaces a páginas web externas, y un juego relacionado con dos de las películas mencionadas.

Palabras clave: Teoría Pixar, Pixar, Disney, documental interactivo, docuweb, Klynt 3.

Índice

Página

Introducción 4

Metodología 8

Rasgos de interactividad 10

La postproducción: los programas de edición 11

La estructura del documental interactivo: ramificaciones del proyecto 13

1.Intro, spoiler y conversación 14

2. Línea cronológica 15

2.1. Ejemplo de relación de vídeos en la línea cronológica 16

3. Estructura del juego y conversación de chat 18

Bibliografía 19

ANEXO I - Guion literario 20

ANEXO II – Escaleta 29

Introducción

El documental interactivo *Teoría Pixar* aborda un tema de actualidad, ya que la factoría Disney confirmó el pasado mes de enero, mediante un vídeo en su Facebook, la existencia de ciertas relaciones entre las películas Pixar. Al ser un asunto que interesa a personas de diferentes edades, pero, sobre todo, a los *millennials* por el hecho de haber crecido viendo estas películas, este Trabajo Fin de Grado se ha centrado en la creación de un documento audiovisual ilustrativo para facilitar su entendimiento. Los documentos audiovisuales existentes sobre este asunto son vídeos publicados en la plataforma YouTube, donde el propietario del canal narra la historia sin apenas mostrar fragmentos de las películas, por lo que languidecen de profundidad en el tratamiento de la llamada "Teoría Pixar".

Se ha elegido el formato de documental interactivo para mantener la atención del espectador en todo momento. Además, con el auge de las nuevas plataformas de vídeo, la duración estándar de las piezas está alrededor de los cinco minutos; están pensadas para un consumo rápido. La elección de que ninguno de los vídeos disponibles en el documental, los cuales podríamos considerar capítulos, supere los dos minutos y medio facilitará un consumo y aproximación más amenas, junto a la familiarización de la audiencia con el medio.

La Teoría Pixar fue creada en 2013 tras muchas investigaciones por parte del crítico de cine Jon Negroni. En ella se plantea una relación íntima entre todas las películas Pixar, hasta el punto de pertenecer todas a una misma línea temporal. A simple vista parece que, por ejemplo, *Cars* y *Up* no tienen relación entre ellas, pero esta teoría nos desvela los secretos que pueden llegar a esconder. A pesar de haber sido creada hace cuatro años, nuevas películas como *Del revés* (2015) y *Buscando a Dory* (2016) también pertenecen a ella.

En total son diecisiete las películas pertenecientes a esta teoría, que son (en orden):

- *El Viaje de Arlo* (Sohn, 2015)
- *Brave (Indomable)* (Andrews y Chapman, 2012)
- *Los Increíbles* (Bird, 2004)
- *Toy Story I* (Lasseter, 1995) / *Toy Story II* (Lasseter,1999)
- *Buscando a Nemo* (Stanton, 2003) / *Buscando a Dory* (Stanton, 2016)
- *Del revés* (Docter y Del Carmen, 2015)
- *Ratatouille* (Bird, 2007)
- *Toy Story III* (Unkrich, 2010)
- *Up* (Docter, 2009)
- Cars I (Lasseter y Ranft, 2006) / Cars II (Lasseter, 2011)
- *Wall-E* (Stanton, 2008)
- *Bichos* (Lasseter y Stanton, 1998)
- *Monstruos University* (Scanlon, 2013) / *Monstruos S.A.* (Docter y Unkrich, 2001)

Explicando de la manera más breve la teoría, todo comienza con *El viaje de Arlo*: donde el meteorito que destruiría a todos los dinosaurios hace 65 millones de años pasaría de largo, lo que provocaría que los dinosaurios siguieran evolucionando y apareciendo en siguientes películas. Además, el hecho de que no se extinguieran hace que el universo de Pixar sea tan diferente respecto a otros imaginarios, contando con personajes muy peculiares.

Pasados millones de años, en el final de *Los Increíbles* aparece la primera máquina con inteligencia artificial que se acaba revelando contra los humanos, lo que provocará que empiece un enfrentamiento entre máquinas y humanos. Las máquinas mantienen esa rebelión contra los humanos en *Toy Story I* y *II* debido a que hay personas que no los están tratando correctamente. Este enfrentamiento se agrava en las películas *Buscando a Nemo* y *Buscando a Dory*, donde los animales están viendo cómo los humanos y las máquinas están contaminando su medio ambiente. La siguiente película es *Del revés*, que coincide en el tiempo con las dos películas anteriores. Aquí encontramos a Pimpón, el amigo imaginario de Raley, que resulta no ser imaginario, ya que éste existe y trabaja para Monstruos S.A. La explicación sería que las puertas que abren los monstruos en la película no llevan a diferentes puntos del mundo, sino que son portales en el tiempo. Y como en el final de *Monstruos S.A.* descubren que haciendo reír a los niños se genera más energía, los niños acaban viendo a los monstruos como amigos imaginarios.

En *Ratatouille*, el Chef Skinner informa sobre el desarrollo de los animales, y esta información es recogida por Charles Muntz, el villano de *Up*, quien posee un ejército de perros capaces de comunicarse con los humanos gracias a un collar, pero antes de tratar este tema hay que nombrar *Toy Story III*, que cronológicamente es la siguiente película. En ella, a pesar de existir cierto rencor por parte de algunos juguetes hacia los humanos, descubren que necesitan su amor para poder vivir.

Siguiendo con el enfrentamiento entre humanos y máquinas, encontramos que en *Up* la empresa BnL está destruyendo y contaminando el planeta. Se cree que los dirigentes de esta corporación podrían ser máquinas, ya que nunca se han visto. Los humanos apoyan a las máquinas y éstas acaban destruyendo la vida en el Planeta Tierra. Momentáneamente ganan la guerra, ya que son las que sobreviven en el Universo, encontrándonos aquí las películas *Cars* y Cars II. En esta última, las máquinas sufren una crisis de energía por la falta de petróleo y de amor de las personas; acaban extinguiéndose y quedando sólo un pequeño robot en la Tierra, Wall-E. En *Wall-E* el protagonista, junto a otro robot, consiguen mantener con vida la última planta que queda en el planeta y así hacer que los humanos vuelvan a la Tierra. Casualmente, el árbol que se forma a partir de esa plantita es muy parecido al de *Bichos*, la siguiente película en la línea temporal. Muchos años más tarde encontramos a

Monstruos University y *Monstruos S.A.*. En esta última aparece una niña llamada Boo quien, según esta teoría, es la anciana de *Brave (Indomable)* y, como se ha referido antes, las puertas en la serie de películas *Monstruos* son portales en el tiempo, por lo que Boo, al haber conocido el futuro y sentir tanto amor por Sully, se ha llevado toda su vida investigando hasta conseguir el poder absoluto, los fuegos fatuos, y gracias a ellos se dedica a viajar en el tiempo para poder volver a verle.

Metodología

Los pasos seguidos para llevar a cabo el documental han sido los siguientes:

1. **Buscar la idea para el Trabajo Fin de Grado**. La primera idea fue hacer un trabajo de investigación sobre algún tema relacionado con la televisión, como por ejemplo saber cómo de adulteradas son las audiencias que se pueden ver en páginas web como *Vertele!* o *Fórmula TV*, pues tras haber estado estudiando el año pasado en la asignatura de Programación y Gestión Televisiva y Radiofónica las audiencias aprendimos que, ciertamente, están adulteradas. Otra de las ideas fue la de hacer un seguimiento de los formatos televisivos creados desde que se implantó la televisión en España, pero al ser un tema tan denso, se descartó. Finalmente, surgió la idea de investigar sobre los docuwebs del laboratorio de innovación audiovisual de RTVE; tras haber visto varios documentales de esa página, decidí llevar a cabo un documental interactivo.

2. **Elección del tema**. Muchos fueron los temas que se plantearon, pero finalmente me decanté por la teoría Pixar. Tras haber estado viendo vídeos en la plataforma YouTube sobre ese tema y comprobar que en ellos faltaba algo más visual e ilustrativo, vi la oportunidad perfecta para poder explicarla de manera clara y concisa. Sería un gran momento para hacer un trabajo así, ya que es un tema de actualidad por haber sido confirmada hace pocos meses y, además, usar un formato tan novedoso y poco explotado para contarla.

3. **Desarrollo del trabajo**. Muchos fueron los pasos seguidos para llevar a cabo el documental:

    a. Investigar diferentes fuentes de información para ir desarrollando el guion literario del documental. A partir de ahí fueron surgiendo ideas para la interactividad del mismo y, por lo tanto, del guion técnico.

b. Descargar todas las películas pertenecientes a la teoría para poder crear los vídeos y explicarla de manera más ilustrativa. Fue una tarea ardua, ya que es complicado encontrar las películas en alta calidad.

c. La idea inicial fue usar el programa Adobe Flash para realizar el documental, pero al ser un *software* que está quedando obsoleto, busqué otras alternativas; tras barajar varias opciones me decanté por Klynt 3, un programa relativamente nuevo que está desbancando a sus competidores al ser muy completo. Ver tutoriales sobre el programa en cuestión, para poder empezar a crear el documental, fue esencial para entenderlo y poder emplearlo sacando provecho de todas sus posibilidades.

d. Elegir las imágenes de los fondos de los vídeos, crear los vídeos de introducción y las primeras interacciones fueron las primeras lecciones para familiarizarme con el programa.

e. Una vez ya escrito el guion de los vídeos de las películas, se grabó la voz en off con un actor de doblaje. Para ello se empleó el programa Adobe Audition en un estudio de radio. Para editar y mejorar los audios se usó el mismo programa.

f. Ya una vez terminado el elemento sonoro, se pasó al visual comenzando a montar los vídeos de manera que las imágenes de las películas dieran cobertura a los audios grabados en la fase anterior y añadiéndo la música correspondiente de cada película como fondo.

g. Una vez obtenidos los *máster* de los distintos vídeos que componen el documental interactivo, se ubicaron en el proyecto de Klynt 3 y se organizó la interactividad del documental, eligiendo el orden de aparición de las secuencias.

Rasgos de interactividad

Si tomamos el primer vídeo para explicar la interactividad de este documental, vemos como es necesario pulsar en el botón “Pulsar para empezar”, para poder pasar a la siguiente secuencia y salir de ésa. En la segunda secuencia encontramos una conversación de *chat* donde para poder ir avanzando en los mensajes, hay que pulsar en el botón de “Pulsar para conversar”. Además, en uno de los globos de la conversación se nos muestra un enlace a un vídeo externo de Facebook; se trata del vídeo publicado por Disney en el que se muestran las relaciones entre las películas Pixar. Se ha elegido el formato de conversación al comienzo del documental, como si de una aplicación se mensajería instantánea se tratase, para que el espectador joven (público objetivo) se encuentre cómodo en el medio en el que está acostumbrado a moverse.

En la línea de navegación de esta teoría se sigue un recorrido lineal, no aleatorio. Ello supone que el avance en la historia se realiza progresivamente conforme vamos desbloqueando las películas, si se han visto las anteriores. Se tiene la posibilidad de volver hacia atrás y ver los vídeos o capítulos anteriores, pero es imposible avanzar si no se han desbloqueado los siguientes debido a que como es una línea temporal lo que marca esta teoría se ha decidido mantener esa misma filosofía para la navegación; no tendría sentido saltarse pasos porque faltarían componentes que impedirían entender el conjunto de esta teoría, así como las conexiones entre las cintas Pixar.

De forma adicional, en todas las secuencias existe la posibilidad de salir de ellas mediante el botón “Volver”, dando la posibilidad de avanzar en el documental sin ver los vídeos al completo o los contenidos interactivos.

Prácticamente a modo de cierre, una de las últimas secuencias consiste en un juego en el que el espectador tiene que buscar dos objetos que ratifiquen el hecho de que la bruja de *Brave (Indomable)* viene del futuro. Una vez pulsado uno de los objetos, sale la información necesaria que explica el porqué de su presencia ahí.

La postproducción: los programas de edición

Los programas usados para llevar a cabo este documental interactivo han sido: Adobe Premiere, Adobe Photoshop, Adobe Audition, Adobe After Effects y Klynt 3.

- Adobe Premiere ha sido utilizado para la edición de los vídeos, así como para generar el efecto de avance y desbloqueo de las películas en la línea cronológica.

- Adobe After Effects ha dado la posibilidad de crear el *chat* entre los interlocutores, haciéndolo posible gracias a la participación del espectador.

- Con Adobe Audition se ha grabado y editado la voz en off, así como ha permitido el ajuste de los niveles de audio de las películas que se han usado para la producción de este documental interactivo.

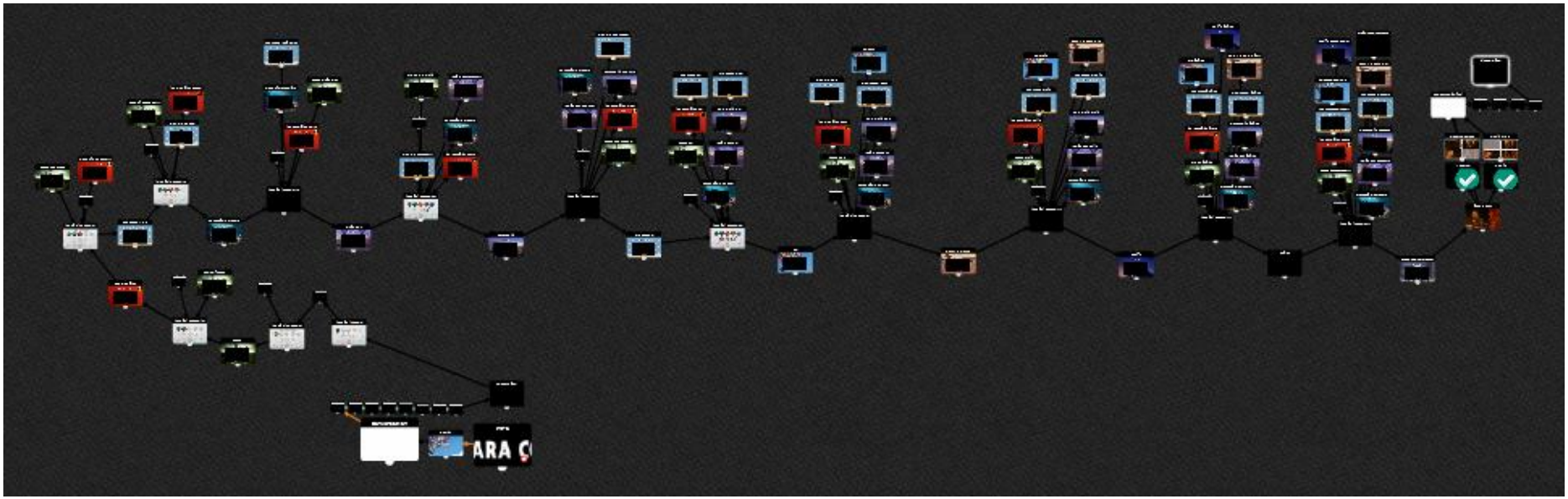
- Adobe Photoshop ha sido utilizado para crear tanto las composiciones de imágenes de la línea cronológica como los fondos de los vídeos de las películas nombradas.

- Klynt 3 ha sido el programa esencial para la producción documental, sin el que éste no hubiera sido posible desarrollar su sistema de navegación y elementos de interactividad. Es un programa específico para la creación de productos audiovisuales interactivos. Permite relacionar secuencias mediante la interactividad además de añadir imágenes, vídeos, enlaces externos o vídeos en la nube.

Klynt todavía es un programa relativamente nuevo, por lo que hay algunas funciones de las que carece, pero con su desarrollo en los próximos años, se espera que se convierta en el software por excelencia en la creación de contenido audiovisual interactivo.

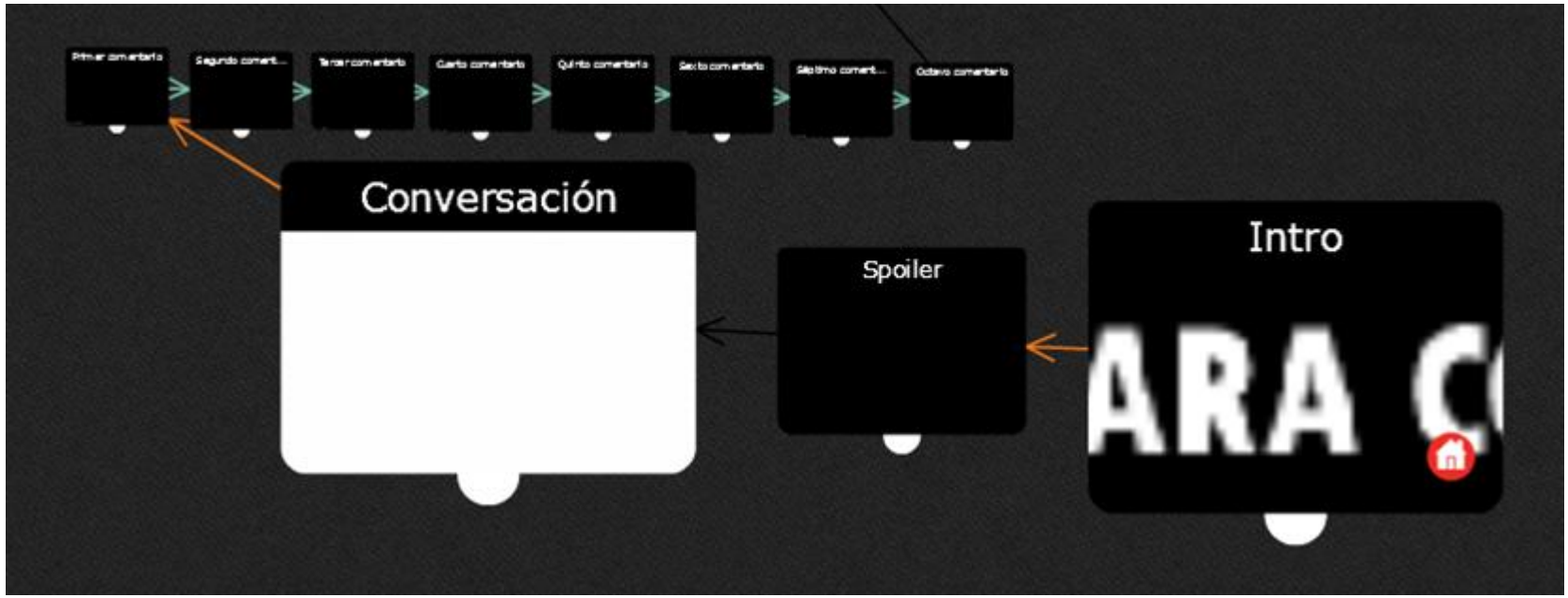
La estructura del documental interactivo: ramificaciones del proyecto

El proyecto posee 122 secuencias, las cuales se muestran de un vistazo en la siguiente imagen. Como se aprecia, la primera secuencia se encuentra abajo a la izquierda, y la última, arriba a la derecha. A continuación, se irá desglosando mediante capturas del programa empleado para la creación de contenido interactivo, Klynt 3, el documental en las siguientes partes: *intro*, *spoiler*, conversación de *chat*, vídeo introductorio, línea cronológica, juego y vídeo final.



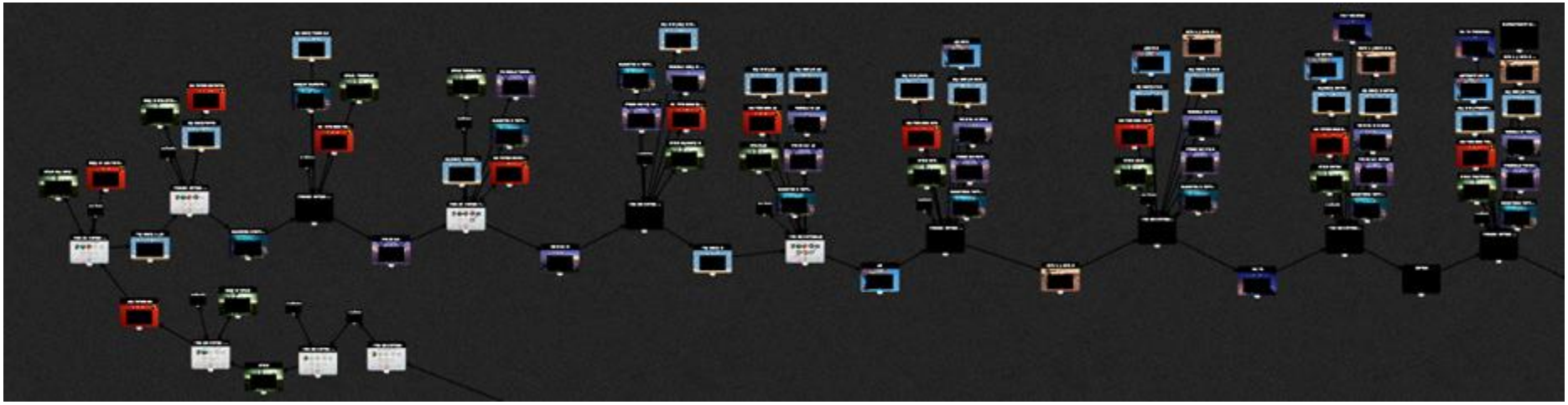
1. *Intro, spoiler* y conversación

Empezando a desglosar el esquema interactivo, encontramos la secuencia de la *Intro*, donde aparece la tan conocida *intro* identificativa de Pixar con la lámpara metálica; es necesario pulsar un botón para avanzar. En segundo lugar, se advierte mediante un vídeo de la existencia de *spoilers* a lo largo del documental. Y, por último, en esta imagen se ve la secuencia de la conversación de *chat*, que conduce a los diferentes mensajes de ésta. Se presenta de manera lineal por el hecho de que son mensajes que siguen un cierto orden cronológico.



2. Línea cronológica

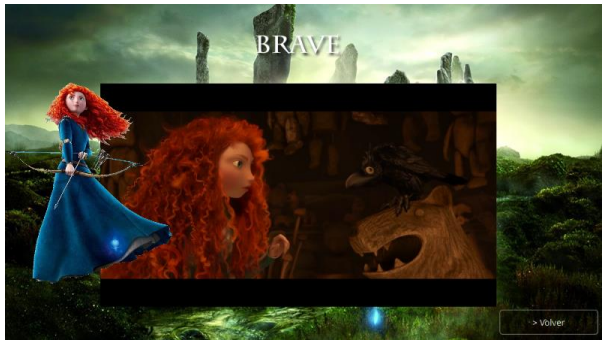
En la siguiente imagen se ve la estructura de la línea temporal y la relación que existe entre ésta y los vídeos de las películas o capítulos. Como se puede apreciar, el grueso del documental se encuentra en estas secuencias. Conforme se van visionando los vídeos de las películas, se van desbloqueando las siguientes. Como anteriormente se ha comentado, se dispone únicamente de una navegación lineal para mantener la filosofía del propio un orden cronológico con el que la teoría conecta las cintas Pixar. Empezando por la primera línea temporal que desbloquea una película, en este caso la de *Brave (Indomable)*, vemos como existe la posibilidad de volver a visionar el vídeo correspondiente a *El viaje de Arlo*. En la siguiente imagen se mostrará de manera más detallada este hecho, pero ejemplificado con la última película de la cronología: *Monstruos S.A.*.



2.1. Ejemplo de relación de vídeos en la línea cronológica

En la imagen que se encuentra al final de la página a la izquierda, se puede observar la línea cronológica con todas las películas de la teoría unidas por líneas de colores. Si pulsáramos en *Monstruos S.A.*, veríamos la estructura que se muestra en la captura de la derecha.

Todas las películas que aparecen en la cronología conducen a los vídeos de cada una de ellas, y eso indican las flechas que van hacia arriba; por el contrario, las que indican hacia abajo muestran que pulsando el botón “volver” de las secuencias de los vídeos, existe la posibilidad de volver a la línea temporal sin avanzar hasta que no se vea la película necesaria para desbloquear.

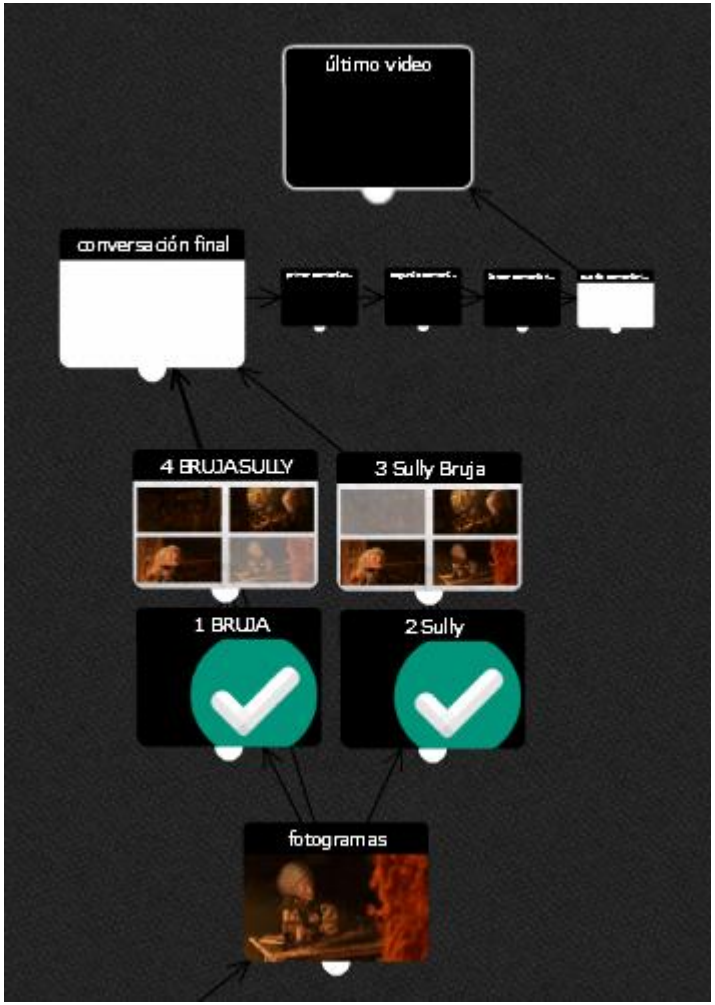


CRONOLOGÍA TEORÍA PIXAR

3. Estructura del juego y la conversación de chat

En este caso no se recurre a una estructura lineal, el espectador debe encontrar en cuatro fotogramas los objetos que identifican que la anciana de *Brave (Indomable)* viene del futuro. El juego empieza en la primera secuencia con todos los fotogramas al descubierto, si se pulsara alguno de los objetos aparecería un *tic* indicando que es correcto y la imagen perdería opacidad dejando ver un texto explicativo. En esta secuencia aparece un botón que permite saltar el juego e ir directamente a la conversación de chat. En la siguiente secuencia se mantiene el texto de la secuencia anterior, y faltaría encontrar el otro objeto, una vez hallado se siguen los mismos pasos que en el anterior, pero las dos imágenes restantes también pierden opacidad, dando a entender que el juego se ha acabado. Sólo quedaría pulsar el botón "salir" para visionar la siguiente secuencia.

En la conversación de chat aparece un enlace a la página web de Jon Negroni, y, al igual que en la anterior, los mensajes siguen un cierto orden cronológico.



Bibliografía

1) Documentos visuales:

   a) AdrianDit (28/11/16). *Actualizando la teoría de pixar (Updating the Pixar theory)* - AdrianDit. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=jdFpPTHXTA8&index=6&list=LLmHP2HeqIreBCrbudaIRWqg

   b) YellowMellowMG (27/11/16). *La Teoría de Pixar* | YellowMellow. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=gK8AnQRukQ0&index=8&list=LLmHP2HeqIreBCrbudaIRWqg

   c) YellowMellowMG (10/11/16). *5 Teorías de Disney muy curiosas* | YellowMellow. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=QxB21MI53bk&index=7&list=LLmHP2HeqIreBCrbudaIRWqg

   d) YellowMellowMG (19/02/16). *5 Teorías de Disney muy curiosas #2* | YellowMellow. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=Hh0wgeG4IBw&index=9&list=LLmHP2HeqIreBCrbudaIRWqg

2) Artículos en páginas web:

   a) NEGRONI, Jon (11/07/2013). *The Pixar Theory*. Disponible en: https://jonnegroni.com/2013/07/11/the-pixar-theory/

(ANEXO I)

Guion literario

Vídeo introductorio

¿Cuál sería tu reacción si te enteraras de que todas las películas Pixar pertenecen al mismo universo?

Aunque parezca increíble, de la mente de Jon Negroni salió esta teoría, y tras muchos años siendo la más extendida entre los fans Disney, la factoría por fin la ha confirmado.

Suena un poco loco, pero el hecho de que todas las películas Pixar pertenezcan a la misma línea temporal, ya es un hecho. Y os seguiréis preguntando... ¿cuál es el origen de todo? Todo comienza con la historia de *El viaje de Arlo* que sucede hace 65 millones de años, en el momento en el que el meteorito que extinguiría a los dinosaurios, pasa de largo; y finaliza con *Monstruos S.A.*, y con la existencia de seres muy desarrollados, capaces de transportarse a dormitorios de niños por medio de puertas, para asustarlos y convertir sus gritos en energía.

Durante el transcurso de la teoría Pixar, hay un triángulo bélico entre los humanos, los animales y las máquinas. Finalmente, esa guerra la acaban ganando las máquinas que ayudan a los humanos en la lucha contra los animales. Éstos están en guerra con los humanos porque están destrozando y contaminando el medio.

Cada película encierra detalles que aportan su pequeño granito a la historia de ese gran universo, pero es mejor verla una por una. Sígueme y descúbrela.

Primera película(*El viaje de Arlo*)

La primera historia de esta línea temporal es *El viaje de Arlo*. Es la película que explica por qué el mundo de Pixar es tan diferente. Tras no haber caído el meteorito que acabaría con todos los dinosaurios de la Tierra hace millones de años, provoca que estos dinosaurios sigan evolucionando y apareciendo en siguientes películas: como por ejemplo Kevin, de la película *Up*, o el pez bombilla que aparece en *Buscando a Nemo*.

Segunda película(*Brave (Indomable)*)

En segundo lugar, tenemos a *Brave*, historia que se desarrolla en la Escocia del siglo XII. En ella encontramos los fuegos fatuos que se convierten en la base de toda esta teoría, debido a que de ahí nace la magia. Los fuegos fatuos son utilizados, sabia, o no tan sabiamente, por la anciana hechicera que ayuda a Mérida a cambiar a su madre y que casualmente la acaba convirtiendo en un oso. Y sí, casualmente, porque esa mujer está experimentando con animales, de ahí que aparezca un cuervo parlante, lo que sería la prueba de que está haciendo magia con ellos. Gracias a ella existen los animales parlantes que nos acompañan en todas las películas de Pixar.

Tercera película(*Los increíbles*)

Sobre los años 40-50, nos encontramos a *Los increíbles*. En la película no se nos explica cómo consiguen sus superpoderes, pero la teoría dice que podrían haberlos sacado de los fuegos fatuos (ya que son el origen de toda magia).

Aquí presenciamos el nacimiento de la primera máquina con inteligencia artificial construida por su enemigo Síndrome. Se puede ver cómo, incluso, al final de la película ese robot empieza a rebelarse contra su dueño y a atacar no solo a él, sino a todo el mundo, a todos los humanos. Síndrome construye este robot con inteligencia artificial con lo conocido como "Zero Point Energy", esa energía es la que durante los años venideros no sólo ha dado vida a máquinas, sino también a objetos, como pueden ser los juguetes.

Cuarta película(*Toy Story I* y *II*)

Cuarenta años más tarde nos encontramos con *Toy Story*, la primera película que hizo Pixar en el año 95.

En *Toy Story* podemos ver cómo los juguetes tienen vida y su función es entretener a los humanos, pero en el final de ésta están alerta por cómo los están tratando personas como Sid, y deciden llevar a cabo una pequeña rebelión contra él.

La siguiente película en la cronología es *Toy Story II*. En ella, los juguetes se dan cuenta de que no sólo necesitan la energía que los alimenta, la Zero Point Energy, sino que también necesitan el amor

que les proporcionan los niños al jugar con ellos. Cuando pierden ese amor, pierden ese propósito vital. El ejemplo claro es el de Jessy, que está rencorosa con Emily, su antigua dueña, por haberla abandonado. Y ahí es cuando empieza ese sentimiento de rencor que tienen las máquinas u objetos hacia los humanos.

Quinta película(*Buscando a Nemo* y *Buscando a Dory*)

Buscando a Nemo coincide en el tiempo con *Inside Out* y *Buscando a Dory*, estas tres historias se desarrollan entre 2003 y 2004.

En *Buscando a Nemo* existen unos animales muy evolucionados, tienen, incluso, un sistema educativo. Esto tendría una explicación, y es que los animales que viven en el mar, no tienen tanto contacto con los humanos, y por lo tanto evolucionan libremente. Además, en esta película podemos ver cómo empieza la enemistad de los animales contra las personas, puesto que ellas son las culpables de la contaminación de su medio ambiente.

En *Buscando a Dory* seguimos viendo ese resentimiento hacia los humanos por parte de Hank el pulpo, pero no por parte de Dory. Hay una escena en la que ambos se encuentran en el tanque y los niños empiezan a manosearlos, algo que nos recuerda a una escena de *Toy Story*. Además, en la escena en la que Marlín y Nemo están dentro de la pecera, fuera de la tienda, discutiendo cómo podían salir de allí, hay un pez de juguete que comienza a tocar el cristal en la dirección en la que deben ir. Ese juguete realmente está vivo y está tratando de ayudarles, pero como hay mucha gente alrededor, tiene que actuar como si no lo estuviera.

Sexta película(*Inside Out*)

Inside Out está íntimamente relacionada con *Monstruos S.A.*. Al final de ésta, Mike y Sully descubren que haciendo reír a los niños generan más energía, por lo que los niños acaban viendo a los monstruos como amigos imaginarios. Y si recordamos, Raley, tiene un amigo imaginario llamado Pimpón, un monstruo que es una mezcla entre gato, elefante y delfín que la hacía reír cuando era pequeña. Ella lo guardó en su mente como si fuera un amigo imaginario, pero realmente existe y pertenece a la empresa Monstruos S.A.

Séptima película(*Ratatouille*)

La siguiente película es *Ratatouille*. De nuevo se nos muestran unos animales muy avanzados, una rata enseña a cocinar a un ser humano, una actividad que, en principio, solo hacen los humanos. Aquí aparece una figura importante en esta teoría, el chef Skinner, que tras haber estado persiguiendo paranoico a las ratas, finalmente descubre que son las ratas las que están cocinando. Se dice que este chef publicó, o directamente le dijo a Charles Muntz, el malo de la película *Up*, que los animales están muy evolucionados.

Octava película(*Toy Story III*)

En *Toy Story III* se presenta un gran conflicto entre máquinas y humanos, en este caso siendo las máquinas, los juguetes. Lotso, el oso amoroso, no tan amoroso, siente un odio visceral hacia los humanos, de nuevo, por abandono, y está empezando a cuidar a los de su especie.

Novena película(*Up*)

Carl debe abandonar su casa forzado por una compañía que lleva mucho tiempo presente en la tierra llamada "BNL" (Buy and Large), que está construyendo desmesuradamente y contaminando el planeta. Esta compañía aparece en varias películas Pixar, como por ejemplo en unas pilas en *Toy Story*.

Charles Muntz, el señor que se enteró de que los animales estaban muy desarrollados, posee un ejército de perros esclavizados a los cuales les ha construido un collar para que pudieran comunicarse con las personas.

Y aquí viene el hecho que hará que cambie el destino del planeta para siempre. Se iniciará una guerra por la necesidad de rebelión de los animales contra los humanos por estar destruyendo el medio ambiente. Esta guerra la ganan los humanos con la ayuda de las máquinas. Éstas les ayudan porque en ese momento tienen la misión de destruir el planeta con la empresa Buy and Large. Es una empresa de la cual no se conocen los dirigentes, por lo que la teoría dice que las mentes de esa empresa son máquinas.

Décima película(*Cars* y *Cars II*)

Cars se sitúa en el momento en el que los humanos tienen que abandonar la tierra por la contaminación extrema que existía, comenzando las máquinas a habitar el planeta.

En *Cars II* se presenta una crisis de energía, falta petróleo. Pero no hay que olvidar que las máquinas también se nutrían del amor de las personas, ahora no tienen esa fuente de energía, y por eso

tienen esa crisis de petróleo. Eventualmente se acaba el reino de las máquinas y sólo sobrevive un pequeño robot, el protagonista de la siguiente película en la cronología.

Undécima película(*Wall-e*)

Wall-e es el único robot que sobrevive tras la crisis de energía debido a que tiene algo que las demás máquinas no tienen, y es que siente una admiración profunda por el mundo de los humanos. Con la ayuda de otro robot conservan la única planta viva que queda en la Tierra, y así, de algún modo, consiguen que vuelva a haber vida y los humanos puedan volver a su planeta.

Al final de esta película, se aprecia que esa plantita se convierte en un árbol, árbol muy parecido al de *Bichos*.

Duodécima película (*Bichos*)

En *Bichos*, cuando Flik se quiere ir de la colonia, se le advierte de que podría encontrarse con peligros: como serpientes, pájaros o bichos más grandes. En ningún momento se menciona a los humanos, y es que en ese momento hay muy pocos en la Tierra y no son considerados como una amenaza.

Décimo tercera película (*Monstruos University* y *Monstruos S.A.*)

Dos mil años más tarde de la vuelta de la vida humana a la Tierra, encontramos la película *Monstruos University*. Aquí surgen dos teorías sobre de dónde vienen los monstruos: la primera dice que los seres humanos que había en la Tierra fueron sometidos a tanta contaminación y radiación que acabaron

evolucionando y convirtiéndose en monstruos, y la otra dice que los humanos no han resistido a esa radicación, se han extinguido por completo, y lo único que ha sobrevivido han sido los animales que han ido mutando hasta convertirse en monstruos.

En esta película vemos cómo tienen una sociedad a la altura del desarrollo humano.

Avanzando unos cuantos años, nos encontramos con *Monstruos S.A.*, que es la película que cierra toda esta teoría. Aquí vemos cómo Mike y Sully trabajan para la empresa Monstruos S.A., una empresa que se dedica a recolectar energía por medio de los gritos de los niños al asustarse. Durante toda la película se nos hace creer que los personajes viajan de un sitio a otro gracias a las puertas, pero no es así, realmente son portales en el tiempo. Lo que encajaría con el hecho de que Raley, a pesar de ser una historia mucho anterior, pudiera verlos.

Debido a la falta de humanos en el mundo, y su falta de amor, hay una crisis de energía, y de nuevo tienen que recurrir a las personas para solventarla. Finalmente se dan cuenta de que lo que da más energía es la risa, el sentimiento positivo.

¿Les suena esta caravana? Retrocedamos. Efectivamente, es la misma caravana que aparece en *Bichos*, pero mucho más desgastada, lo que nos confirma aún más que existe una línea temporal.

No hay que olvidarse que en esa película hay una niña, Boo, que siente un cariño enorme hacia Sully y que a su vez es la bruja de *Brave*. Y os preguntaréis, ¿por qué? Pues porque ha conocido el futuro, el mundo de los monstruos, y el amor por Sully no se le ha olvidado, por lo que se ha pasado la vida entera investigando para conseguir llegar al futuro y volver a verlo. Investigando tanto consigue el poder

máximo, la magia, los fuegos fatuos, y de esa forma consigue viajar en el tiempo como hace en *Brave* y empezar con el desarrollo de los animales.

Y ahora les propongo un juego, ¿seríais capaces de encontrar en este conjunto de fotogramas algún rasgo que indique que la anciana viene del futuro?

Último vídeo

Tal y como se ha mostrado, muchas son las conexiones existentes entre estas películas, teniendo en cuenta que todas, incluso las que llegaron más tarde, pertenecen a esta teoría, ¿las películas venideras estarán en el mismo universo?, ¿o se creará uno nuevo? El futuro es incierto, pero lo único que sí podemos saber seguro es que Pixar no dejará de sorprendernos.

(ANEXO II)

Escaleta

- *Intro.*
- Alerta *spoiler*.
- Conversación de *chat* (enlace a Facebook).
- Vídeo introductorio.
- Línea cronológica (pulsando en cada vídeo se reproduce, con posibilidad de volver y reproducir los demás).

    a. *El viaje de Arlo.*
    b. *Brave (Indomable).*
    c. *Los increíbles.*
    d. *Toy Story I / Toy Story II.*
    e. *Buscando a Nemo / Buscando a Dory.*
    f. *Del revés*
    g. *Ratatouille.*
    h. *Toy Story III.*
    i. *Up.*
    j. *Cars I / Cars II.*
    k. *Wall-E.*

l. *Bichos.*

m. *Monstruos University / Monstruos S.A.*

- Juego de la película *Brave (Indomable).*
- Conversación de *chat*.
- Vídeo final.