

La pragmática a través de la metodología conceptual. Estudio de caso de Ratatouille

Begoña Gutiérrez San Miguel
Universidad de Salamanca
bgs@usal.es

Daniel Acle Vicente
Universidad de Salamanca
dav@usal.es

Fco. Javier Herrero Gutiérrez
Universidad de Salamanca
javiherrero82@usal.es

Resumen: *El análisis de la película Ratatouille a través de una metodología cualitativa que parte y se nutre de los estudios culturales como es la conceptual, tiene como objetivo esencial llevar a cabo un estudio completo de la película donde se aborden todos los elementos que la conforman, desde los conceptos espaciales a las líneas temporales, los símbolos, la metaficción narrativa y la proyección en la Web 2.0.*

La conclusión principal es que una película como ésta, hipotéticamente destinada a un público infantil, tiene un trasfondo cultural con un calado filosófico, artístico, cultural y, en definitiva, un reflejo ideológico.

Palabras clave: *Cine animación, método conceptual*

Abstract: *The analysis of the movie Ratatouille across a qualitative methodology that divides and is nourished of the cultural studies since is the conceptual one, has as aim essential carry out a complete study of the movie where there are approached all the elements that shape it, from the spatial concepts to the temporary lines, the symbols, the narrative metaficción and the projection in the Web 2.0.*

The main conclusion is that to film like this, theoretically aimed at children, is to cultural background with to depth philosophical, artistic, cultural and, ultimately, an ideological reflex.

Keywords: *Film animation, conceptual method.*

1. Introducción

El método conceptual en el que se engarza la actual investigación, acoge en su investigación aspectos provenientes de todos los factores de una película; los relacionados con la dramática (guión, desarrollo argumental), la cosmología (en donde se tratan las cuestiones espaciales y temporales), la iconología (naturales y funciones de la imagen dinámica) y la estética (procesos de creación y crítica).

El actual artículo se centrará esencialmente en una parte de la cosmología y de la estética.

La película *Ratatouille* establece diversas líneas estructurales relacionadas con la historia que relata; la narrativa, la temporal, la relacionada con la emoción, la dramática y la metalingüística. Todas ellas son el resultado de una investigación en profundidad de la película que parece simple en sus planteamientos puesto que se trata de una película de animación y en principio parece destinada a un público infantil, pero que contiene una línea de profundidad elevada.

2. Las cuestiones narrativas, espacio-temporales

La película comienza dirigida hacia un hipotético espectador -probablemente el propio espectador- que mira una televisión, al que va dirigida la noticia que abre un informativo. Comienza estableciendo el primer pacto de ficción o punto de vista en el que el espectador se constituye en parte de la narración.

La noticia es la parte nuclear de la historia puesto que presenta el tema en torno al cual se articula la narración, los personajes y las tramas narrativas de él derivadas, la comida, dando por cierto que;

“el lugar donde mejor se come del mundo es París y en concreto en el restaurante del cocinero *Gusteau* portador de cinco estrellas y que ha ascendido con una fama arrolladora y su lema “cualquiera puede cocinar””

Esta premisa se contrapone con la opinión de uno de los críticos gastronómicos más importantes, Antón Ego. Tesis y antítesis provocan el planteamiento inicial del film.

Remy es el protagonista y el narrador, ejerciendo una función reiterativa y redundante. El planteamiento está estructurado a modo de prólogo; la comida es el tema, el cocinero más importante es *Gusteau* y su antagonista el crítico radical, que en realidad va a desencadenar su muerte, como a continuación se verá en el comienzo del nudo argumental.

Remy cierra el círculo como el personaje principal provisto de instinto, de dotes olfativas y gustativas y de ciertos valores que le motivarán en la búsqueda de la superación, aplicando las enseñanzas recibidas de su maestro a lo largo de la parte central de la película que ocupa el desarrollo argumental con diversas líneas o tramas narrativas abiertas. Será en el desenlace cuando éstas se cierren, redimiendo al crítico hacia la vida y los valores positivos, lo que dará el cierre a la película con un desenlace a modo de epílogo.

El diagrama temporal estaría configurado de la siguiente forma:

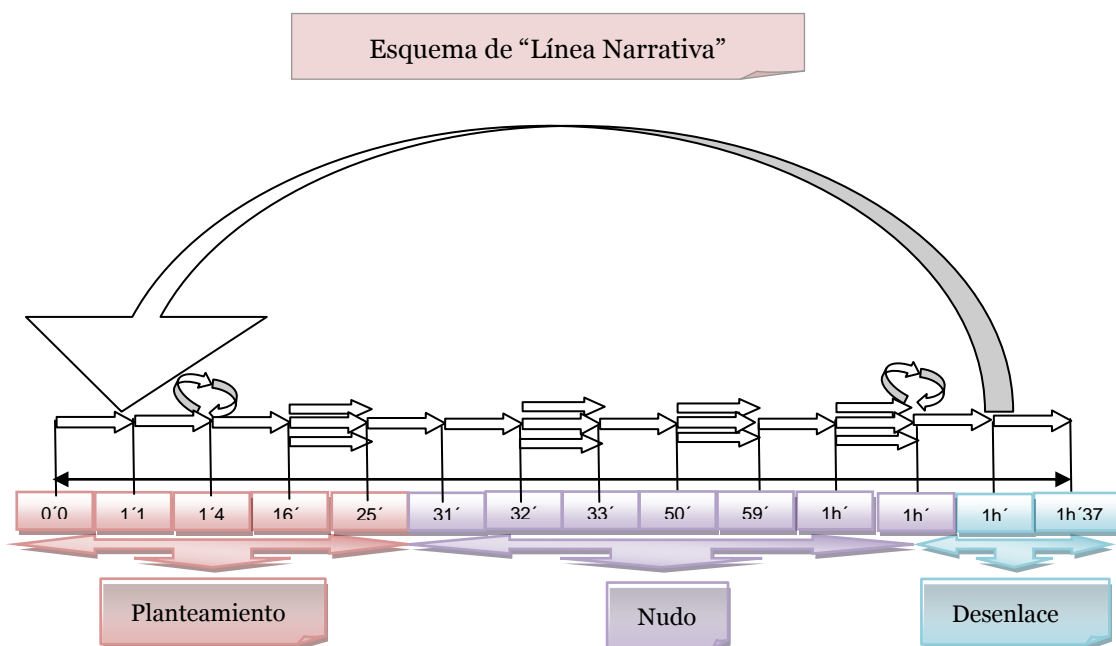


Gráfico 1. Elaboración propia

Una película clásica está concebida en torno a los parámetros establecidos por los formalistas rusos y sujeto a la fórmula de planteamiento, nudo y desenlace (Gráfico 1). El primero se desarrollaría durante más o menos los primeros cinco minutos de la narración y en ellos se presentan a los personajes esenciales o protagonistas, el lugar donde se llevará a cabo la acción y las esferas o tramas narrativas con la problemática a desarrollar. Cuando éstas comienzan a evolucionar se hablaría del desarrollo o nudo argumental y finalmente en los últimos cinco minutos de la película, se cerrarían todas las tramas abiertas en la segunda fase –grueso-, desencadenándose el desenlace (Gutiérrez San Miguel, 2006).

Curiosamente la película *Ratatouille*, no sigue este esquema, rompiendo los moldes tradicionales de funcionamiento y estableciendo con ello unas diferencias estructurales en su seno que llevarán a hablar de innovación y sobre todo en una película de animación.

El planteamiento de la película está fragmentado en dos partes durante el primer minuto y de forma aséptica sin introducir al espectador en ningún punto de vista subjetivo, presenta a los personajes que van a ser los desencadenantes o detonantes de la acción narrativa: el chef *Gusteau*, su opositor, el crítico *Anton Ego* y la ciudad de París como el estereotipo donde se come mejor, ilustrado todo ello con una música que personaliza la ciudad. A continuación se introducen los créditos y hasta el minuto treinta y uno, continúa con el planteamiento de la historia.

A partir de dicho momento y con el único fundido a negro que se muestra en la película, indicativo del cambio de espacio, de tiempo y de planteamiento narrativo, comienza el desarrollo argumental a la búsqueda de cumplir el sueño del pequeño chef tras el pacto de colaboración entre los protagonistas.

El desenlace deja ver al espectador que todo el relato ha sido eso, un relato que el propio *Remy* está haciendo incluyendo la doble vuelta temporal que hace para presentarse a sí mismo al comienzo de la película –en el minuto 1'46". Un bucle en

donde un montaje discursivo con la introducción de la voz del narrador y la detención de la imagen para su presentación, parece que la línea temporal se cerraría diez minutos después – en el minuto 12'01"-, puesto que el relato recuperaría la linealidad. Pero el cierre metalingüístico relacionado con la estructura temporal hace ver al espectador que no es así y que ha asistido a la recreación de un pasado, de un *flashback*. Lo lineal sólo se establece en el epílogo.

La construcción narrativa temporal que introduce por tanto -Gráfico 2-, parte de la linealidad para ir intercalando dos flashback dentro del flashback general del relato, uno a modo de presentación del personaje protagonista y otro como recuerdo de la infancia perdida y recuperada por el crítico *Anton Ego*. Ambos casos suponen dos puntos de inflexión narrativos en la historia; el primero a modo de escena iniciática en el proceso de crecimiento y el segundo como medio de recuperación de la infancia perdida y la recuperación de las cuestiones prioritarias y esenciales de la vida. En resumen el comienzo del viaje y la segunda oportunidad de recuperar la vitalidad a través de los sabores, de los recuerdos, de la captación de la inocencia, de la pureza y que dará pie al desenlace.

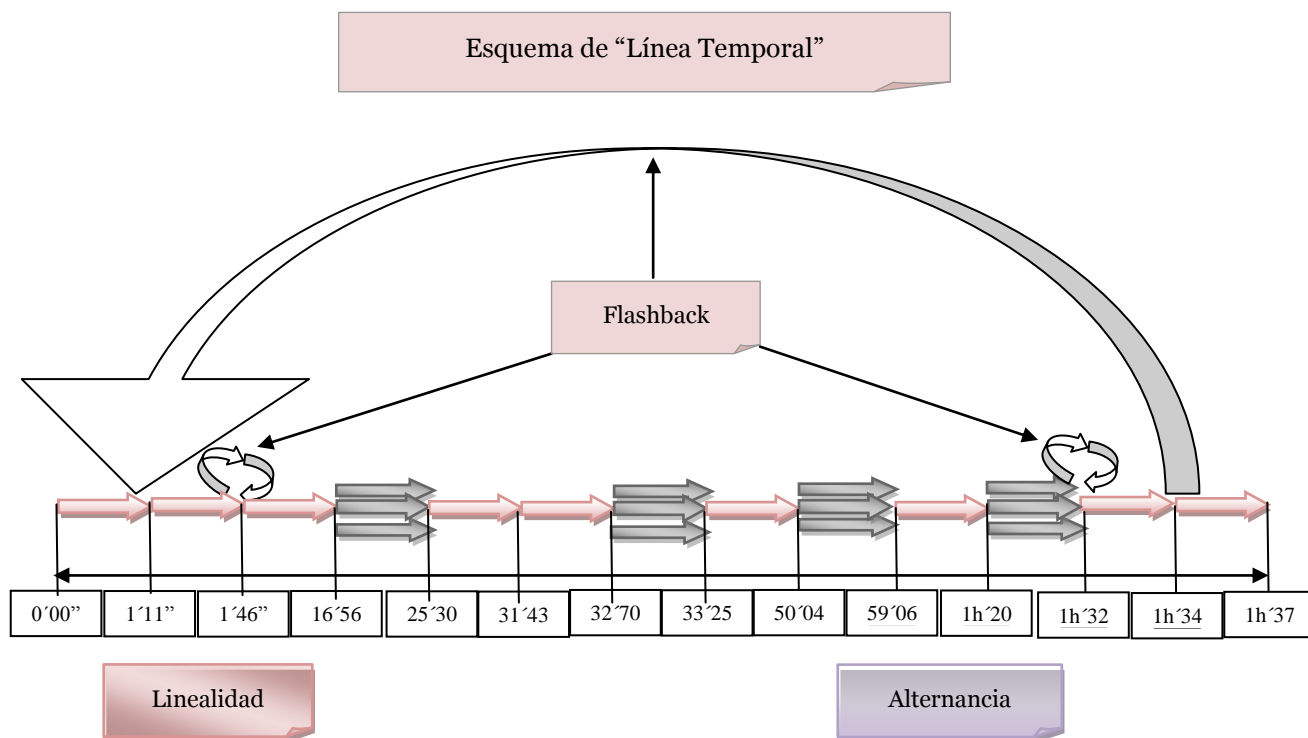


Gráfico 2. Elaboración propia

El tiempo cinematográfico desde la perspectiva cualitativa o dramática tiene dos variables importantes a tener en cuenta: la condensación y la distensión temporal.

La condensación (hechos que tienen una mayor duración en la vida real que en la representación ficcional), se suele utilizar en los momentos en que los acontecimientos discurren en los tiempos débiles, en el paso de un escenario a otro, por ejemplo, tras el final del pacto llevado a cabo entre *Remy* y *Linguini*, con el

fundido a negro que indica un cambio evidente de secuencia y la llegada al día siguiente al restaurante, para lo que se incorporan los conceptos de elipsis temporal.

La distensión, por el contrario, muestra acontecimientos que en la realidad se suceden en menor tiempo, dándoles una trascendencia y potenciando la dramática para que el espectador sienta la tensión de los personajes y los acontecimientos. Es significativo por ejemplo, la escena en la que *Linguini* es incapaz de tirar a *Remy* al río incumpliendo la orden recibida.

En otras ocasiones llega incluso a detener la imagen (la presentación de *Remy*, o la de su hermano o en el momento en que *Linguini* descubre a *Remy*, una rata, está cocinando) o ralentizarla (cuando le cae el bolígrafo a *Anton Ego* al recordar su infancia motivado por la degustación de la comida).

Pero en las escenas en las que el tiempo se sobredimensiona para enfatizar la tensión dramática son de destacar por ejemplo, la de la cocina del restaurante la primera vez que llega *Remy* a él y es descubierto, o la persecución de *Skinner* a *Remy* una vez que éste ha descubierto los papeles. En todos los caso se utiliza para incidir los planteamientos éticos que conlleva o bien para destacar la lucha del bien y el mal o los planteamientos de dudosa ética.

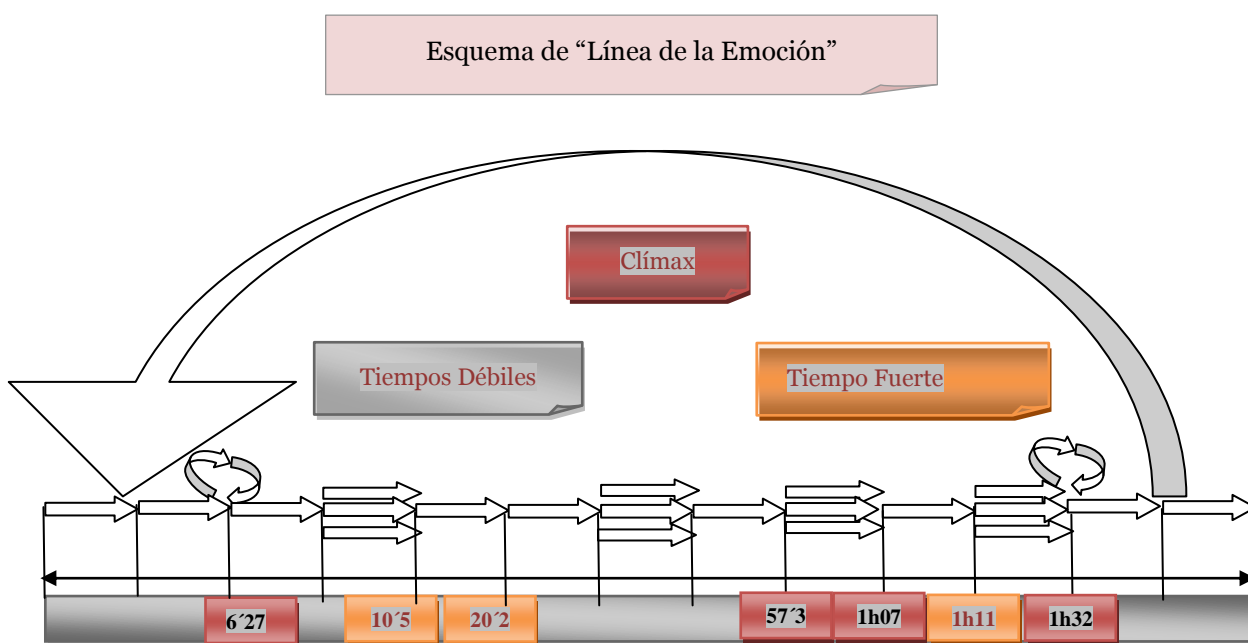


Gráfico 3. Elaboración propia

Es una película construida en torno a un ritmo con tiempos débiles y fuertes con escenas en las que los acontecimientos van elaborando el discurso que comienza a elevar la tensión hasta llegar a diversos clímax narrativos de diferente intensidad, pudiendo citar como el más importante de toda ella la recuperación de la línea vital perdida por *Anton Ego*, por medio del gusto y con él sus recuerdos de la infancia, llevando la narración al desenlace -1h.32 minutos-. Estas cuestiones categorizan el ritmo narrativo, visual y dramático de la narración. Si se piensa en las categorías que pueden encontrarse para definir dicho elemento se asumirá que el ritmo está

construido en base a dos parámetros diferentes dependiendo de la línea temporal. Toda la parte central del relato constituida por el desarrollo argumental mantiene un ritmo sintético puesto que la música es el elemento de unión de las diferentes escenas. Pero tanto el planteamiento como el desenlace está construido en torno a un ritmo increscendo puesto que los diálogos, que se anteceden a la imagen establecen la unión dando la coherencia final al relato con la voz del narrador, de *Remy*.

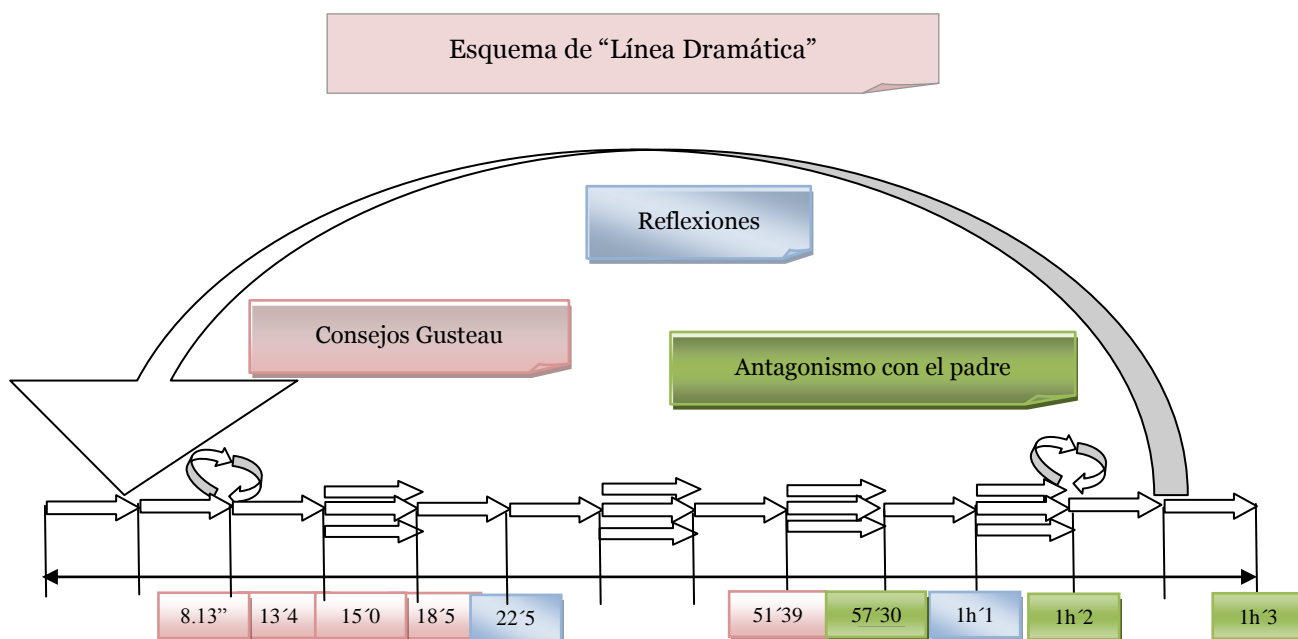


Gráfico 4. Elaboración propia

La línea dramática introduce al espectador en otro ámbito de lectura relacionado con el mensaje que tiene de fondo toda la historia estableciendo el nexo de unión con los planteamientos iniciales de la actual investigación, que no es otro que el de que mientras en la mayoría de las películas se busca supeditar la historia al discurso, en esta lo que se persigue es justamente lo contrario; acercar el discurso a la historia, dar trascendencia al plano de la historia a través del discurso e incorporar los conceptos éticos en los puntos fuertes planteados en esta línea estructural dramática.

El personaje protagonista *Remy* es un ser insignificante que se ha hecho a sí mismo, por sus propios medios y en contra de lo que le han enseñado en su familia, ha aprendido a leer y con ello a cocinar, que es su pasión, a darle una trascendencia a sus inquietudes. En definitiva pretende superarse y salir de la miseria en la que vive. Su *alter ego*, su conciencia o su inquietud, que viene personificada por el dibujo de *Gusteau*, con el que mantiene conversaciones metalingüísticas, es el que en la parte primera de la película le impulsa a salir adelante y a superarse:

“No permitas que nadie ponga tus límites en función de tu procedencia, el límite es tu alma”

Y sólo aparecerá de nuevo en dos momentos de desánimo correspondientes con casi el desenlace de la película.

Las otras dos líneas de reflexión se establecen con su padre y con *Luigini*. El padre quiere seguir la tradición, sin pensar nada más que en lo que le corresponde; al ser el jefe del clan debe protegerlos y todo lo externo a ellos es malo y peligroso. Su funcionamiento viene motivado por el miedo en todos sus aspectos y dimensiones. Sin embargo le da ciertos consejos que serán fundamentales en el trasfondo del discurso;

“hay que proteger a los nuestros *Remy*, a la hora de la verdad sólo ellos te ayudarán”.

Dada la tenacidad que demuestra el protagonista, finalmente el padre accederá a superarse y con él se beneficiará todo el clan.

La tercera línea igual de importante que las anteriores es la del valor de la amistad que viene de la mano de *Linguini*.

La superación de uno mismo, al apoyo de la familia y el valor de la amistad son los tres elementos metaficcionales que establecen la relación con los valores éticos que se presentan en el trasfondo narrativo. Esta relación, tan poco frecuente, entre el discurso y la historia, permite que la propuesta ética adquiera mayor visibilidad y, por tanto, mayor relevancia.

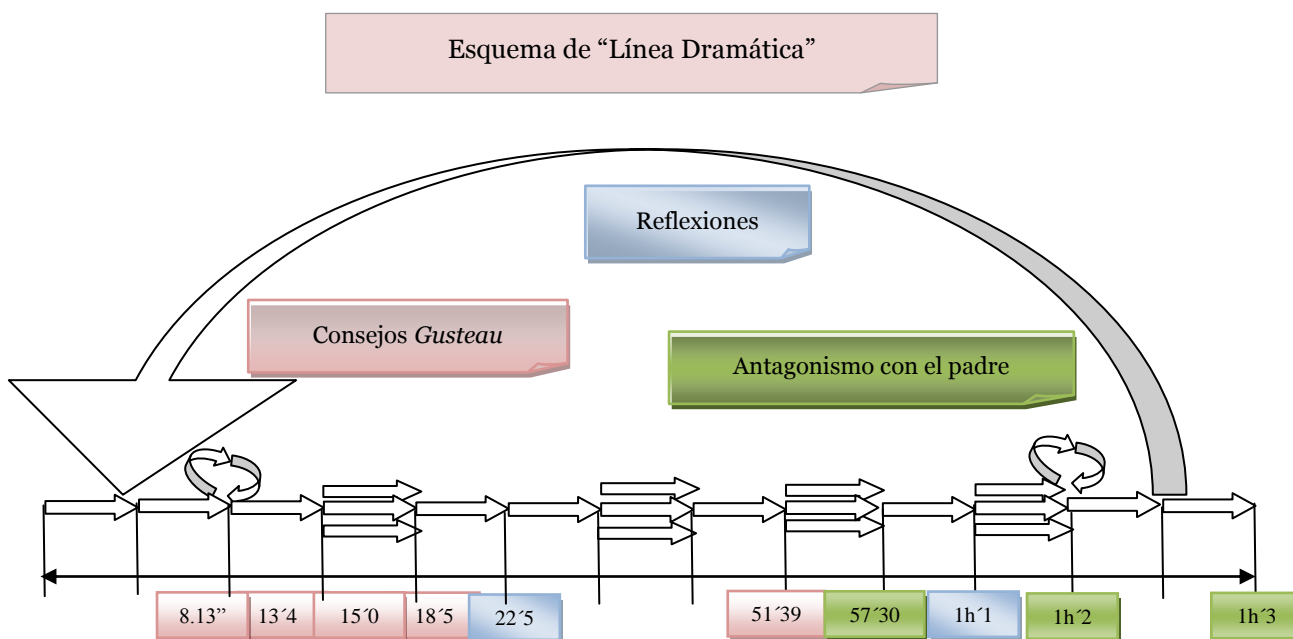


Gráfico 5. Elaboración propia

Las conversaciones que lleva a cabo con el dibujo de *Gusteau*, por tanto, introducen la variable metalingüística –Gráfico 5-, puesto que la variación en la línea temporal se produce no por medio del relato, ni por las estructuras temporales sino por el proceso de pensamiento de reflexión que *Remy* lleva a cabo al plantearse sus inquietudes vitales y generalmente al margen de las influencias externas.

Gusteau ejerce una función de “alter ego”, “alma”, “conciencia” o la diatriba interior que todo ser humano reflexivo tiene ante los acontecimientos de su vida. Le plantea siempre la otra alternativa, le anima a continuar, le da consejos para que nadie le coarte sus intenciones y que no se deje llevar por lo establecido. Lo que le llevará a plantearle dilemas morales por los enfrentamientos familiares que le suponen.

“El mundo metaficcional surge cuando se rompen los marcos de la narración y se producen interferencias entre el mundo de la enunciación y el enunciado, esto es, entre el plano del narrador, o del autor y lector, y el de los personajes”, analiza Cifre Wibrow (2005: 57-58).

Otro elemento clave para entender la función que cumple el metalenguaje es entender cuál es el pacto ficcional. Estamos ante una película de dibujos, atravesadas normalmente por la fantasía o no verosimilitud. En esta película lo que se plantea es que no sólo los discursos naturalistas o realistas sirven para la vida. Aquí la fantasía y la imaginación del discurso (película de dibujos), coinciden con la importancia que la imaginación juega en la historia.

Ratatouille no es un filme que pretenda hacer una reflexión de lo que es el cine, de su esencia o de su capacidad mimética y analógica, sino que utiliza la metaficción para dar consistencia a un discurso aparentemente fantástico y de simple entretenimiento. Por tanto, no emplea la metaficción para hacer más visible al enunciador, sino para fortalecer su discurso, hacer que tenga más calado;

“comparten una serie de rasgos caracterizadores de lo que se ha denominado el Modo de Representación Moderno y que convierten en sus películas en exponente de un cine reflexivo: supeditación de la historia al discurso, autoconciencia lingüística, ruptura de la continuidad narrativa (apertura del guión al azar, a los tiempos muertos, a los episodios inconexos, anulación de la causalidad), presencia de las marcas de enunciación reveladoras de un autor implícito que concibe la construcción del filme como escritura, etc.” (Pérez Bowie, 2005: 130).

3. El cambiante proceso de distribución

Ratatouille rompe los moldes tradicionales también en esta fase del proceso puesto que introduce de forma generalizada la importancia que tienen en la actualidad las redes sociales haciendo que las películas se mantengan vivas sin límites de caducidad, por el contrario a los procesos tradicionales de distribución y exhibición. Y es más introduce el concepto de película abierta puesto que por medio de las citadas redes, incorporan más elementos motivadores para el consumo del film, nos referimos al merchandising*, juegos y demás cuestiones vinculadas a la misma.

El proceso emisor – receptor en lo que al cine se refiere ha ido evolucionando con el transcurso del tiempo. Muy sintéticamente se puede decir que la tradicional forma de distribución, históricamente, finalizaba su proceso con el visionado de la película por parte del espectador.

Posteriormente, la distribución adquirió nuevas fórmulas con la aparición de un nuevo canal: la cinta magnética (alquiler y/o compra de la película). Las nuevas tecnologías han permitido mejorar este sistema con la aparición, primero, del DVD o,

más tarde, del Blu-Ray (mejor calidad de sonido e imagen) y se han visto favorecidas, sobre todo en el apartado promocional y del feedback, con Internet.

3.1. Internet como medio de promoción

La promoción de un film puede realizarse antes, durante y después de la proyección de la película. En el caso de Ratatouille se puede decir: “La película está realizada por ordenador con animaciones en 3D, producida por Pixar y distribuida por Walt Disney Pictures. En esta película, como está sucediendo con muchas, no se ha seguido el proceso productivo y de distribución y exhibición tradicional del cine (propios de la postmodernidad), fundamentalmente lineal: producción, realización, distribución y exhibición durante un tiempo determinado.

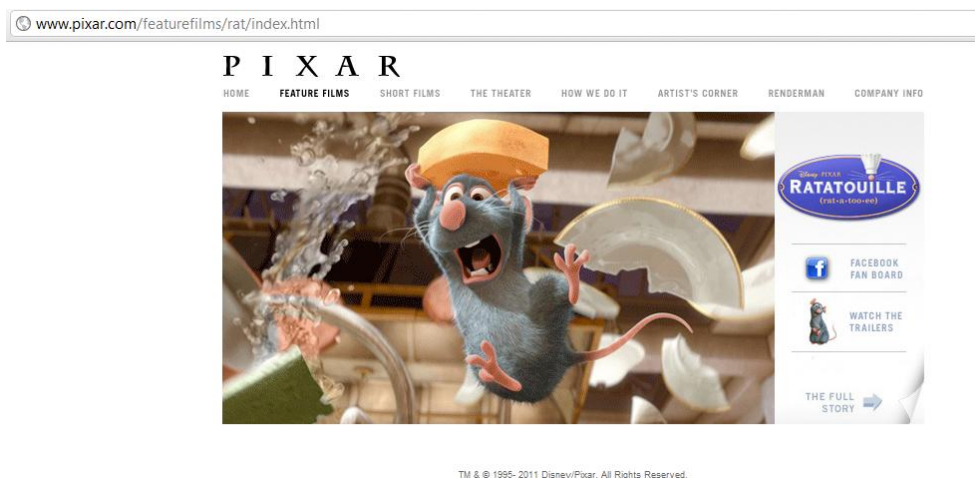
En esta película el sistema ha cambiado y se ha dinamizado. La tradicional linealidad aquí descrita ha dejado paso a la dimensión interactiva. Finalizada la película y antes incluso de su distribución comienza el lanzamiento con una potente promoción en la que se incluye la realización del típico merchandising (camisetas, afiches, cartelería variada, cromos...), la venta de DVD, Blu-Ray, vídeos (<http://www.disney.es/ratatouille/#partners>), promoción en las redes sociales, juegos (<http://www.disney.es/ratatouille/#games>), etc., toda una serie de estrategias que, además de introducir el producto en la vida cotidiana de los espectadores, sirve para que la necesidad de consumo en el espectador no termine en el visionado de la película, sino que continúe el proceso con la adquisición de los diferentes productos ofertados” (Gutiérrez y Acle, 2011).

Dentro de la Red, el mejor espacio promocional es el de la propia página web oficial de una determinada película. En el caso de Ratatouille, esta película cuenta con dos páginas web; cada una de ellas pertenece a las dos productoras: Pixar Animation Studio y Walt Disney Pictures.

3.1.1. Web en Pixar Animation Studio

Desde la página web de Pixar Animation Studio, se puede acceder al argumento de la historia, conocer cómo se fraguó la idea y otra serie de información más concreta (por ejemplo, de los personajes). También hay un link para poder visionar el tráiler de la película además de un enlace que lleva a ver una serie de vídeos (Imagen 1):

Imagen 1: Vídeos colgados en la página web de *Pixar Animation Studio*



3.1.1.1. *Página oficial de Facebook*

Actualmente, la página oficial de Facebook, cuyos contenidos, como se acaba de mencionar, aparecen en la de Pixar Animation Studio, están referidos a publicaciones directas en el muro (post oficiales), comentarios a éstos, galerías de fotos, vídeos o información de la propia película, además de, en la sección de información, cuatro enlaces principales a las páginas oficiales en Facebook, en Twitter, en su propia página (www.pixar.com), a un enlace desde el que poder jugar online con juegos relacionados con la película así como poder comprar la propia película.

La página oficial en Facebook tiene más de 2.300.000 fans (número de personas que ha pulsado sobre el botón ‘me gusta’ en la página oficial de la película en Facebook).

La página se ha configurado por el administrador para permitir realizar comentarios sobre post oficiales pero no se permite que el usuario escriba directamente en el muro. A modo de ejemplo, durante el periodo de 12 meses comprendido entre noviembre de 2010 y octubre de 2011, se encuentran los siguientes datos (Tabla 1):

Periodo: Noviembre de 2010 – Octubre de 2011 (datos obtenidos el 2 de noviembre de 2011)				
Fecha	Comentario Oficial	Comentario &..	Nº personas que les gusta el comentario	Nº de comentarios del post oficial
10/12/10	You've provided the perfect ingredients for our recipe... 100 million page Likes across our Disney Facebook network. Thank you all for having such great taste.	Vídeo	1.873	343

24/6/11	Mater is heading to France tomorrow in Cars 2 . Maybe you'll be able to recognize some of the locations from Ratatouille...	Foto	2.538	292
29/6/11	"Oh, I'm detecting nuttiness, all right."	Foto	5.254	672
4/8/11	What's your favorite thing to cook all by yourself?	Foto	4.748	1.693
16/9/11	Giving Gusteau that ghostly glow.	Foto	1.839	135
28/10/11	Remy's favorite chef made a carified cameo in Cars 2. See if you can spot "Gastow's" when you bring home Cars 2 on Blu-ray Combo Pack next week!	Foto	2.460	174

Como se puede apreciar a través de estos datos, esta red social permite observar cómo la película sigue 'viva' transcurridos más de cuatro años desde que fue estrenada. Este tipo de post oficiales, además de seguir contribuyendo a la promoción de la película en sí – incitando a la participación del usuario directa o indirectamente–, permite además promocionar a la productora, promocionar otras películas de la productora, aparte del foro que puede existir en la propia página oficial de *Facebook*, dicha participación también se puede producir en otras páginas oficiales de *Facebook* de los personajes, como en las de Linguini (Imagen 2) y Remy (Imagen 3):

Imagen 2: Página oficial de *Linguini* en *Facebook*



Imagen 3: Página oficial de Remy en Facebook

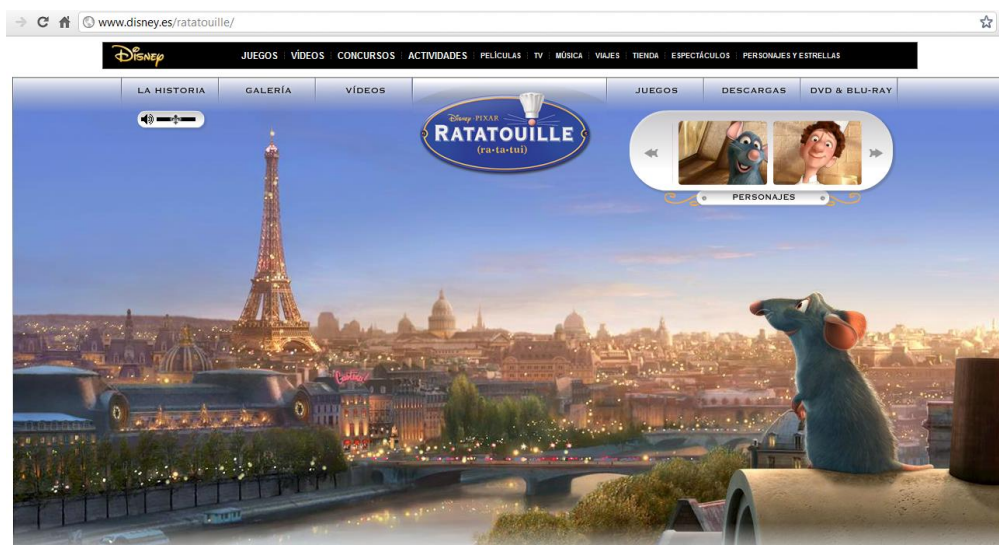


3.2. Web en Walt Disney Pictures

La página web relativa a Ratatouille existente en Walt Disney Pictures (Imagen 4) también tiene un marcado cariz interactivo y se pueden visitar las diferentes secciones: la historia (argumento), los personajes, galería de imágenes, vídeos o juegos. Asimismo hay otra sección en las que se narran curiosidades, bajo epígrafes de 'Explorar...': '-... la cocina'. '-... el apartamento'. '-... la oficina'. '-... la cadena de mando'

También existe una sección de descargas, desde la que se pueden 'bajar' fondos de escritorio o iconos para MSN. Otra sección es la que lleva por nombre 'DVD & Blu-Ray', en la que existe un acceso directo desde el que se puede realizar la compra de la película.

Imagen 4: Página web oficial de Walt Disney Pictures



4. Conclusiones

La historia se desarrolla en una pequeña granja que se supone francesa por la ambientación musical que ofrece la banda sonora. Es un día lluvioso y una explosión sale del interior de la misma; es un tiro. La cámara se acerca hacia una ventana y un cristal se rompe al salir disparado un ratón bajo un libro. “Este soy yo” *Remy*. Una voz en off, la del protagonista Remy, sitúa al espectador en un tiempo pasado, hasta que el pasado y el presente se unen una vez comienza la fase del desarrollo argumental. Y para que el espectador tenga constancia de ello, detiene la imagen y la congela. Cuando pasado y presente se unen la historia relatada por el protagonista cobra una temporalidad tradicional, o sea lineal, cerrando el bucle abierto en el retroceso temporal. Esta inicial ruptura está planteada a modo de prólogo coincidente con el planteamiento narrativo, en donde se presentan parte de los personajes protagonistas y el lugar del desarrollo de la acción. Cerrado el bucle, desaparece la voz en off.

Los personajes establecen una nueva línea de metalenguaje. El protagonista mantiene conversaciones constantes con su alter ego, su yo interino personificado en su modelo en el cocinero *Gusteau*, *Linguini* comienza de limpiador de basura en el restaurante casi obligado por la carta de recomendación que lleva de su madre fallecida, que dice haber sido amante de *Gusteau*, también fallecido, resultando finalmente ser su hijo.

El mensaje “todo el mundo puede cocinar” es equiparable a todo el mundo puede llegar a ser lo que quiera a través del concepto de superación personal, estableciendo de esta manera una evidente vinculación con el espíritu que existe en el trasfondo fílmico, puesto que se trata de una producción de la industria “americana”, del “american way of life” que impregna el espíritu nacional norteamericano; cualquier persona puede conseguir lo que quiera en “américa”.

Los nombres son metafóricos con lo que retrotraen a otros conceptos que conllevan estructuras internas diferentes, por ejemplo *Anton Ego*, *Linguini*, *Gusteau*, *Skinner*...

El concepto de crítico como vampiro, que vive de otros extrayendo hasta la última gota del trabajo ajeno a modo de divertimento establece un giro final con la reflexión que hace el propio *Anton Ego* en su casa ataúd de vampiro, redención que queda reflejada en eliminación de ojeras, modernidad en la vestimenta, incorporación de gorra tipo francesa....

Los colores que aderezan las sensaciones del protagonista cuando intenta enseñar a su hermano el gusto y lo que supone paladar la comida establece un nuevo metalenguaje en este caso propio de la productora llevando a la primera época de la Disney en la película *Fantasia* que en realidad lo que hacían era ilustrar animadamente las onomatopeyas de los dibujos animados (comics), estableciendo de esta manera un guiño nuevo a la proveniencia inicial de la animación.

El espíritu francés que subyace a toda la película con la música ilustrando las escenas más representativas de París establece de nuevo una figura metafórica reiterativa, a modo de retruécano, para trasladar al espectador al lugar de la representación.

La televisión por la que aprende a cocinar *Remy* es en blanco y negro, lo que ubica temporalmente la historia; la casa de la señora es antigua dado que su televisor sólo se ve en blanco y negro. Sin embargo la vida va en color como el proceso de

aprendizaje del protagonista que es progresivo, avanza con el tiempo, dado que también ha aprendido él solo a leer.

El ascenso de los bajos fondos hacia el conocimiento es muy evidente en la primera secuencia donde tras la presentación del personaje protagonista, *Remy*, es expulsado de su vivienda por la torpeza del hermano, junto con toda su colonia a un lugar desconocido. A él le salva el libro que ha aprendido a leer y comprender para poder elevarlo a la consecución de su ideal.

El caso de *Ratatouille* sería el de la interrelación, ya que el cómo se cuenta la historia y las estrategias metaficcionales, tienen que ver con el qué se cuenta, con la propia historia. Al ser una película con profundidad, lo que encontramos son estrategias que apoyen dicha profundidad.

La línea temporal establece una nueva estructura metafórica al ir enlazando tiempos no lineales. Como es obvio, aquí no está el problema de la frontera entre la ficción y la realidad, sino de la ficción como discurso para la vida, que en parte es lo que plantean algunos de los autores en la *Nouvelle Vague*. Sin embargo, sí hay un punto en el que coinciden ambos discursos: crítica al exceso de razón, exaltación de los sentidos, exaltación del discurso paratópico frente al discurso convencional, etc. la metaficción en *Ratatouille* es un intento de escapar a la trivialización de la animación. ¡La metaficción al servicio de la narración!

La principal conclusión en cuanto al proceso posterior es que Internet es un perfecto espacio de promoción y un instrumento que ha contribuido al cambio en el transcurso productivo de una película cinematográfica, como se puede observar en el caso concreto descrito. Dicho proceso productivo no finaliza con la exhibición de la película en las salas de cine sino que continúa mucho más allá. Sirva como ejemplo el caso expuesto: cuatro años después de su estreno, la película *Ratatouille* sigue siendo visible... en buena medida, gracias a la Red y, especialmente, gracias a la Web 2.0. Su presencia en *Facebook* permite que, cada cierto tiempo, los espectadores recuerden que la película sigue existiendo y el *feedback* que produce tiene como consecuencia que el film no caiga en el olvido.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARISTÓTELES (2008): *Ética a Nicómaco*. Madrid: Alianza. Clásicos de Grecia y Roma.

CIFRE WIBROW, Patricia (2005): "Metaficción y postmodernidad: interrelación entre dos conceptos problemáticos" en Antonio J. Gil González (coord.), *Metaliteratura y metaficción. Balance crítico y perspectivas comparadas*, Revista *Anthropos*, 208 Barcelona.

GUTIÉRREZ SAN MIGUEL, Begoña (2006): *Teoría de la narración audiovisual*. Madrid: Cátedra. Col. Signo e Imagen.

GUTIÉRREZ SAN MIGUEL, Begoña y ACLE VICENTE, Daniel (2011): "La película *ratatouille* como producto de consumo: de la metaficción a la transmodernidad" en *Actas Icono14 - nº 8 II Congreso Internacional Sociedad Digital | 10/2011 | Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías*.

ISBN: 978-84-939077-5-4 | C/ Salud, 15 5º dcha. 28013 – Madrid | CIF: G -
84075977 | www.icono14.net. Pag.877-888.
<http://www.bubok.es/libros/208282/Actas-del-II-Congreso-Internacional-Sociedad-Digital-Vol-II>

KANT, Imanuel (1983): *Pedagogía*. Madrid: Akal. Primera Edición.

(2002): *Lecciones de ética*. Barcelona: Crítica

(2008): *Fundamentación par una metafísica de las costumbres*. Madrid: Alianza Filosofía.

PÉREZ BOWIE, José Antonio (2005): “El cine en, desde y sobre el cine: metaficción, reflexividad e intertextualidad en la pantalla”, en Revista *Anthropos*, 208. Barcelona.

PÉREZ BOWIE, José Antonio (ED) (2010): “Reescrituras fílmicas. Nuevos territorios de la adaptación”. Salamanca: *Ediciones Universidad*.

Referencias Web:

-<http://www.pixar.com/featurefilms/rat/> [Ratatouille en Pixar Animation Studio]

- <http://disney.go.com/disneyvideos/animatedfilms/ratatouille/> [Ratatouille en Walt Disney Pictures]

-<http://www.facebook.com/PixarRatatouille> [Ratatouille en Facebook]

-<http://www.facebook.com/RatatouilleRemy> [Remy en Facebook]

-<http://www.facebook.com/RatatouilleLinguini> [Linguini en Facebook]