



A partir del documental *Rat Film* (Theo Anthony, 2016), que se proyectó dentro del ciclo de cine organizado en el marco de la Bienal Ciudad y Ciencia, Ana Useros analiza algunos ejemplos de cómo se declina en el cine el carácter metafórico de la rata, desde *Ratatouille*, que la racializa sin reparos, a *Barbie*, que abraza su faceta de cobaya, hasta *Rat Life and Diet in North America*, rodada en 1968 por la cineasta canadiense Joyce Wieland, la única de estas películas que de verdad va de ratas.

ESTUDIADO SIMULACRO

IMÁGENES DE *RAT FILM* © MEMORY

ANA USEROS

Había venido de visita la familia lejana, y las mayores, quienes lo éramos y quiénes fingíamos serlo, nos tomábamos un café y nos contábamos las novedades, quitándonos la palabra, celebrando todas las anécdotas. Mi primo Pablo, que debía de tener entonces cinco o seis años, correteaba aburrido y reclamaba nuestra atención. «Mira a ver si hay alguna película que te apetezca ver, que Ana tiene muchísimas», le sugirió su madre, más con la idea de que se distrajera un rato que con la esperanza de que encontrara algo de su gusto en mis estanterías repletas de cosas raras. Allí estuvo el chiquillo, concentradísimo, hasta que llegó con un DVD en la mano, gritando: «¡Centauros del desierto!» [título original *The Searchers*, John Ford, 1956]. Mientras cogía el disco que me entregaba con los ojos brillantes de emoción, traté de adivinar los motivos de su alegría desbordante. Barruntaba yo que no tendrían mucho que ver con la peli. Le dije con mucha seriedad: «Pablo, los centauros... son una metáfora». Se quedó quieto. Se podían ver los engranajes de su pensamiento trabajando a toda pastilla. Finalmente, agachó la cabeza y masculló muy triste: «Eso quiere decir que no salen centauros. ¿verdad?».

La reseña más valorada de *Rat Film* en Letterboxd empieza con una advertencia: «¡Ey, las ratas son una metáfora! Una que no sé

si me gusta, ¡pero una metáfora!»¹. ¿Quiere eso decir que no salen ratas? No exactamente. Alguna sale, aunque muchas menos de las que dan a entender el título y el cartel de la película, y casi todas son ratas domesticadas: mascotas o crías. En el fondo, esa es la intención que subyace bajo la advertencia: que el título de la película no espante de antemano a la gente a la que, en general, no le gusta ver ratas, ni en la vida ni en el cine. *Rat Film* es una película documental en la que coexisten varios deseos que rozan lo contradictorio. Un primer deseo, que su autor, Theo Anthony, cita como el inicial, fue captar con cierta distancia objetiva la excentricidad humana. Conocemos así a quienes crían ratas para alimentar a las serpientes que son parte de su *show*; visitamos a quienes las tienen como mascotas y nos muestran lo que deben hacer para acondicionar su hogar para albergarlas con respeto y seguridad; un fanático de las armas nos enseña su arsenal especialmente diseñado para asesinarlas, y acompañamos a una pareja que pasa las noches tratando de pescar ratas en las calles de Baltimore.

Pero ya sabemos que las ratas, en realidad, no se cazan, como los conejos, ni se pescan, como los salmones. Las ratas se exterminan,

¹ Se puede consultar aquí: <https://letterboxd.com/theblogsfear/film/rat-film/>.

una metáfora, como nos cuenta Jonathan Burt en un libro fascinante² incluso para quienes no nos gustan ni nos interesan los animales. La rata, en la cultura occidental y desde tiempos remotos, se ha visto siempre como la gemela turbia del ser humano, su espejo deformante, la encarnación de lo humano si a lo humano se le restara lo que más nos enorgullece. Son el símbolo de la suciedad, de la pobreza, de la reproducción masiva, de la plaga y de la enfermedad, de la invasión. Son una connotación racista con patas. Son una metáfora desafortunada y por eso no deben salir demasiado en *Rat Film*.

En cambio, el gran clásico del cine ratil, *Ratatouille* (Jan Pinkava y Brad Bird, 2007), aprovecha plenamente la condición metafórica de la rata gracias a la tradición de antropomorfizar a los personajes animales propia del cine de animación. Mediante este proceso, el personaje adquiere humanidad a la vez que conserva los rasgos prototípicos que hemos adjudicado simbólicamente a los animales, ya sea de manera literal o irónica (el rey león o el león cobarde). Las expresivas ratas con nombre, sentimientos, talento, humor y pasiones de *Ratatouille* heredan todos los prejuicios asociados a su especie y que, como ha demostrado Javier Sáez en un artículo magistral³, se identifican explícitamente con todos los prejuicios asociados al pueblo gitano. El resultado es, como suele serlo en nuestra transmisión cultural, la reproducción fiel del racismo, edulcorada con momentos de excepcional tolerancia: «Vamos a enseñaros, niños y niñas, todas las cosas feas que la gente piensa de las ratas y que aún no habíais pensado, vamos a contaros que estos prejuicios tienen cierta razón de ser, pero tenéis que pensar también que las ratas tienen su corazoncito, que hay ratas excepcionales y que no todas las ratas...».

La cualidad metafórica de la rata se duplica, nos cuenta Burt, porque resulta que comparte multitud de procesos fisiológicos con el ser humano. Esa característica, sumada a su pequeño tamaño, a su fácil manejo y a su formidable capacidad de reproducción, que asegura poder obtener en poco tiempo numerosos ejemplares homogéneos y reemplazables, la convirtieron en el animal preferido para la experimentación científica de todo lo relacionado con lo humano, excepto, una vez más, de lo que más nos enorgullece como humanos, es decir, el lenguaje y la cultura. En psicología, la investigación con ratas se emplea para cuantificar la posible respuesta humana ante determinados estímulos. Surgen figuras nuevas: el laberinto, el laboratorio.

Esas figuras están también en *Rat Film*. Aparecen en los mapas de la segregación racial, en las imágenes generadas a partir de Google Earth para reconstruir partes de Baltimore (a falta de dron, nos dice Anthony) y en dos secuencias más, aparentemente desvinculadas del resto de la narración. En la primera, descubrimos unos dioramas, conservados en un museo local, que una excéntrica millonaria americana, apasionada de la criminología, construyó con sus propias manos y con todo detalle para reconstruir escenarios de crímenes reales. En la segunda, visitamos su contrapartida en tamaño natural: un apartamento donde también se reconstruyen crímenes violentos y que sirve como escenario de prácticas para aspirantes a policía. Estas dos secuencias, que se apartan completamente del

supuesto «tema» de la película, tienen la virtud de sumar a la primera connotación de la rata —la racista— la segunda, la de ser objeto de experimentación. En la película de Anthony, poco a poco, el ser humano empieza a parecer una cobaya. La segregación racial, que adopta la forma de barreras insalvables entre unos barrios y otros, se visualiza mediante mapas que recuerdan a los laberintos de los crueles experimentos de Watson. Se cita otro experimento clásico, que medía el grado de violencia mutua al que llegan las ratas (ergo los seres humanos) cuando se les raciona el espacio físico. La recreación de las calles, a partir de Google Earth, nos muestra a las figuras humanas fotografiadas recorriendo ese laberinto. La película se convierte por momentos en una escenificación de la mirada científica, a lo que contribuye también su banda sonora de música electrónica, la voz en *off* distanciada y monótona...

La rata, en la cultura occidental y desde tiempos remotos, se ha visto siempre como la gemela turbia del ser humano, su espejo deformante, la encarnación de lo humano si a lo humano se le restara lo que más nos enorgullece.

¿Se podría empezar una crítica de *Barbie* (Greta Gerwig, 2023) diciendo: «¡Las muñecas son una metáfora!»? Es cierto que no salen muñecas. Pero las muñecas no son metáforas, son más bien lo contrario. Son eso que se llama significantes vacíos, en los que nos proyectamos nosotras y nuestros deseos. Pero, en cambio, sí se podría decir que *Barbie* es una película-experimento. De la misma manera que

Ratatouille usa sin reparos la metáfora racializada de la rata y, haciéndolo así, la escamotea, *Barbie* abraza sin vacilación la forma experimento, de tal forma que la invisibiliza; mientras que, en ambos casos, *Rat Film*, consciente de las trampas y las contradicciones, explicita esos mecanismos y sus ambigüedades en un gesto a medio camino entre la disculpa y la impotencia.

La estrategia que Mattel ha diseñado para resignificar a su producto estrella —Barbie—, que incluye la financiación de estudios científicos sobre las bondades de jugar con muñecas en el desarrollo de la empatía en la primera infancia⁴, así como la creación de una línea audiovisual en la estela del universo Marvel o DC, se ha construido a partir de una premisa/eslogan: la muñeca Barbie empodera a las niñas⁵, porque jugar con ella les permite visualizar su vida como una elección libre de profesión, a cada cual más glamurosa, desde pediatra hasta astronauta.

Dejemos de lado, para no enfadarnos, esta nueva aparición del finalismo que azota la teoría educativa: la idea de que la educación, e incluso el juego, es algo que se hace «para el futuro» y que lleva aparejada la idea culpabilizadora y consumista de que toda decisión o circunstancia de la primera infancia tiene un peso decisivo en el futuro de nuestras criaturas. Centrémonos en el «experimento» Barbie. En los estudios publicados, a las niñas y los niños que juegan «libremente» con las muñecas se les coloca un casco en la cabeza que registra sus reacciones neuronales. En la película, esas niñas y su juego son justamente lo que desaparece y, con su desaparición, se borra la imagen del experimento⁶. Queda su rastro, en esa imagen fugaz de Margot Robbie saliendo de su casa como si volara, sujeta por la mano invisible de la niña que la maneja, pero, por el resto, esa figura esencial para la tesis de la película —la niña que juega con Barbie— no existe. Desaparecen las manos que mueven a las muñecas por el espacio, las voces que

2 J. Burt, *Rat*, Londres, Reaktion Books, 2005.

3 J. Sáez del Álamo, «*Ratatouille*, un gitano en la cocina», *El Salto*, publicado el 20 de septiembre de 2023. Se puede leer en <https://www.elsaltodiario.com/el-rumor-de-las-multitudes/ratatouille-un-gitano-cocina>

4 «Exploring the Benefits of Doll Play Through Neuroscience», artículo publicado en *Frontiers in Human Neuroscience*, 1 de octubre de 2020. Se puede consultar aquí (en inglés) <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fnhum.2020.560176/full>.

5 En este vídeo de YouTube se desarrolla la idea de ese eslogan: https://www.youtube.com/watch?v=RxIoEH1oe_A.

6 Excepto en el prólogo/tráiler, parodia de 2001: *Una odisea en el espacio*, donde justamente se plantean los términos originales del experimento.

le proporcionan el diálogo, los gestos de cariño hacia las muñecas. La invisibilidad es tal que la Barbie rara se presenta como una anomalía. Tenemos, en cambio, a la adolescente que ya no juega, a la madre que ha vuelto a jugar, a los diseñadores y directivos de la compañía, a la creadora de la muñeca... La película se pregunta explícitamente qué ocurre cuando se amplía el cuarto de juegos, cuando entra en escena la subjetividad adolescente y adulta, qué ocurre cuando el patriarcado se cuela de la mano de las muñecas varones, qué ocurre cuando se confronta con la estructura empresarial o con la mente creadora de la muñeca.

La mano invisible de la autoría de la película (no confundir con la de la directora) pasea a la muñeca por todos estos escenarios (apenas hay una secuencia en la que Barbie no esté presente), la hace interaccionar con ellos, la lleva a todas partes, hace como si se preguntara: ¿se pueden, entonces, extrapolar las conclusiones del experimento original, llevado a cabo en la atmósfera controlada del laboratorio, en las condiciones reales? De esta manera, la fascinante historia del uso del cine como plataforma de venta de los objetos de consumo alcanza aquí un hito nuevo. *Barbie* combina todas las estrategias conocidas: al ya añejo *product placement*, que aquí es omnipresente, a la moda ochentera de dotar de una historia narrativa al juguete, a semejanza de las adaptaciones de cómics, se suman esa tendencia contemporánea a mitificar el proceso de creación de un producto (*Air*, por ejemplo) y lo que me parece la aportación específica de *Barbie*: el *product testing* (¿funciona el producto? ¿Cumple con lo prometido en su promoción? ¿Es adaptable a las circunstancias de sus potenciales compradoras?).

Es decir, ¿el experimento valida la premisa? Pregunta trampa en la que ha caído buena parte de la crítica, discutiendo apasionadamente sobre unas supuestas hipótesis y conclusiones y olvidándose de hablar de la película. La verdad es que *Barbie* ni siquiera cuestiona la premisa, solamente plantea que es insuficiente. La confirmación del experimento está trucada, porque, en realidad, no se ha salido de los límites del laboratorio, todo se ha planteado y resuelto dentro de las fronteras de *Barbieland*, el viaje al exterior únicamente ha servido para traer nuevos parámetros a la investigación. La atmósfera controlada del laboratorio permite que la película haga esas cosas que se han percibido como audaces: formular hipótesis, plantear

contradicciones, apuntar paradojas, hacer metacomentarios y referencias múltiples a la alta cultura y a la cultura popular, mencionar la palabra «patriarcado» en una película *mainstream*. Pero la conclusión timorata se reduce a que se deben añadir más muñecas: muñecas gordas y muñecas «normales», muñecas varones con profesiones asignadas⁷, dar carta de ciudadanía a las muñecas raras. El *product testing* sirve para pedir que se incorporen nuevas funcionalidades al producto, algunas ya previstas por la empresa. En cuanto al mundo real... En el mejor de los casos, es impredecible e incontrolable, y en el peor, se asemeja mucho a *Barbieland*. Y, en realidad, aquí no parece interesarle demasiado a nadie.

En una escena de *Rat Film*, los pescadores de ratas, con toda su pompa y aparejo preparado, se apuestan en un cruce, más ocupados en presumir de sus hazañas ante el director que en atender a su caña. Al fondo, discreta e inadvertida, una rata cruza la calle y desaparece. Acabamos de ver a la única rata libre de toda la película, escapando con gracia y astucia. Dan ganas de gritar: «¡Mira, una rata!». Su presencia nos produce un paradójico sobresalto y, la verdad, una alegría expansiva, como cuando vemos una

estrella fugaz. Dan ganas de seguirla y que nos saque del laberinto.

Aquella tarde en mi casa, la alegría de Pablo se debía a que, por un instante, creyó que realmente iba a ver un centauro por primera vez en su vida. Quería un centauro de verdad, no una «peli de centauros», no una peli de animación, ni un muñeco centauro. Esperaba un documental. Esperaba aquello que el cine nos ha prometido desde que Muybridge diseccionó con su ayuda el movimiento de las patas de los caballos. Esperaba ver. Es posible que Pablo aún no se hubiera siquiera cuestionado si los centauros existían o no, únicamente sabía que nunca había visto uno y que quería verlo. Ese deseo yo no se lo podía conceder. Pero si hubiera mostrado interés por las ratas, no le habría propuesto ver *Rat Film*, que es una metáfora y no salen ratas, le habría propuesto ver *Rat Life and Diet in North America* (Joyce Wieland, 1968).

Y eso que este cortometraje se presenta a sí mismo como una película-metáfora. Las ratas, una vez más, asumen el lugar de los seres humanos, en este caso de los objetores de conciencia que

Edmund, trabajador del servicio municipal de desratización de Baltimore, la única figura que podríamos llamar «personaje» en esta película y, en cierto modo, su centro moral, dice: «Esta ciudad no tiene un problema de ratas, tiene un problema de humanos».

7 Por ahora, se le ha añadido una profesión a Ken: futbolista.





huyen de ser reclutados para la guerra de Vietnam, y de la policía (el gato, claro), y acaban encontrando un paraíso frágil en Canadá. Aunque da la sensación de que esa explicación está ahí para poder decir algo en los catálogos de los festivales. En realidad, *Rat Life...* va de ratas. Wieland las filma de cerca, con la textura cálida de la película en 16 mm (esa que se escoge en *Barbie* para recrear, no el mundo «real», sino la experiencia subjetiva de la vida); con ellas y con los objetos que pueblan una mesa, platos, teteras, manzanas, compone bodegones con el parpadeo de la vida; filma su piel mojada, o a contraluz, en la oscuridad o bajo el sol. Comen todo el rato: pan, cerezas, flores de colores restallantes. Se acercan al cristal de la ventana que les impide salir, al gato que acecha detrás de ese cristal. Huyen escogiendo los paisajes en los que sus colores se camuflan mejor y finalmente alcanzan una libertad frágil y pasajera. Nos miran, tiemblan continuamente, como si lo que nos parece miedo no fuera una emoción molesta de la que deshacerse, sino una forma de relacionarse con el mundo.

Vinciane Despret⁸, que ha sido la guía clandestina de este artículo, dice que en los experimentos científicos tenemos la manía de no

mirar ni atender la subjetividad de los animales con los que experimentamos, que nos empeñamos en no relacionarnos con ellos para no contaminar una supuesta objetividad. Y se puede hacer así, claro, pero eso nos impide descubrir maravillas desconocidas que no sean únicamente las respuestas prefijadas a nuestras hipótesis de partida. Dice que merece la pena empezar a pensar como las ratas o, mejor dicho, empezar a pensar cómo pensar con las ratas. Se pueden hacer películas-experimento, claro que sí; se pueden hacer películas que reproduzcan acriticamente nuestras metáforas transformadas en clichés o que las cuestionen desde un plano teórico. En ese sentido, *Rat Film* es como uno de esos experimentos que cuenta Despret, en los que salta una anomalía, como cuando de repente el humano sospecha que la cobaya posee una voluntad propia, y la virtud de la película es que tiene la honestidad de no ocultar esas fallas en el discurso preestablecido. Pero todas estas películas podrían ser cualquier otra cosa: podrían ser artículos, conferencias, infografías o una colección de memes. *Rat Life and Diet in North America* solo puede ser una película, o sea, un lugar de encuentro.

8 Vinciane Despret, *Quand le loup habitera avec l'agneau*, Paris, La Découverte, Les Empêcheurs de penser en rond (col.), 2002 [*Cuando el lobo viva con el cordero*, Sebastián Puente (trad.), Buenos Aires, Cactus, 2023]; *Penser comme un rat*, Versailles/

Montpellier, Éditions Quae, 2009; *Que diraient les animaux, si... on leur posait les bonnes questions?*, Paris, La Découverte, 2012 [*¿Qué dirían los animales si... les hiciéramos las preguntas correctas?*, Sebastián Puente (trad.), Buenos Aires, Cactus, 2018].

BIENAL CIUDAD Y CIENCIA 2023

CICLO CINE DE NATURALEZA CONTEMPORÁNEO

22.02.23 > 26.02.23

PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA DOCUMENTAL RAT FILM

ORGANIZA AYUNTAMIENTO DE BARCELONA • CBA • FECYT