

Cloverfield de Matt Reeves La cámara, la experiencia

CAMILO DUQUE ZULUAGA¹

Artículo recibido el 5 de mayo de 2020, aprobado para su publicación el 31 de octubre de 2020

Resumen

Al interior del subgénero cinematográfico *Metraje Encontrado* y del cine trágico, este trabajo hace una reflexión sobre la película *Cloverfield* la cual se centra en la revisión de elementos como: modos de representación, verosimilitud e intertextos, y destaca otros como la tragedia, la muerte y la monstruosidad. Se resalta una narrativa dramática donde el amor, en un ataque monstruoso que destruye la ciudad de New York, es un pretexto para movilizar el relato.

Palabras clave: Metraje Encontrado, Cine de terror; Estudios sobre cine; Narrativa dramática; Amor.

Cloverfield by Matt Reeves The camera, the experience

Abstract

Within the sub-genre of found footage and tragic cinema, this paper reflects on the film *Cloverfield*, which focuses on the review of elements such as: modes of representation, verisimilitude and intertexts, and highlights others such as tragedy, death and monstrosity. It highlights a dramatic narrative where love, in a monstrous attack that destroys the city of New York, is a pretext to mobilize the story.

Keywords: Found footage, Horror films; Film studies; Dramatic narrative; Love.

Tony Hawk's Pro Skater One, el primer juego de una de las sagas más importante de Europa sobre *Skateboarding*, es una producción (*THPS1*) especial no solo en términos de *e-game*, de deporte virtual, sino por el papel que desempeña la cámara en su realización. En calidad de videojuego presenta un espacio o escenario lleno de rampas y barandas donde se realizan diferentes acrobacias. Para el jugador la experiencia inicia con un plano general del personaje,

1 Estudiante del Programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas. Correo electrónico: creacamiloduque@gmail.com

el cual es seguido virtualmente por todo el circuito con el fin de producir un efecto de alta velocidad. Se destaca la cámara en tanto no usa un eje rígido, puesto que su eje es el cuerpo del *Skater*, personaje que hace giros de 360°, cambia su centro de gravedad de un momento a otro y realiza muchas piruetas a una gran velocidad. Esto produce un efecto perceptual diferente al que caracteriza a la cámara en el *futbol play* que es de mayor rigidez.

Cloverfield (Reeves, 2008) ofrece una experiencia muy similar a lo que puede tener quien juega *THPS1*. Algunos fragmentos de los 40 minutos iniciales del filme dan paso a cierta intermitencia percutiva debido al uso central del recurso de cámara subjetiva. Todo este tipo de recursos están al servicio de la estrepitosa acción del filme en que los protagonistas tratan de sobrevivir ante un ataque indeterminado (monstruoso, no cabe duda) a la ciudad de Nueva York. La cámara, en calidad de elemento narrativo, está a disposición del cuerpo y los movimientos del personaje que la porta en mano mientras escapa. Tomas rápidas, inestables y sin enfoque juegan un papel central para sugerir al espectador la crisis en que se encuentran los personajes, la experiencia incómoda y no esperada. Es de tener en cuenta que en el cine de *Metraje Encontrado* (para algunos un subgénero del cine de terror) supone un cambio en las expectativas del espectador de cara a otro modo de representación. El *Metraje Encontrado*, así, se caracteriza por alcanzar verosimilitud a través de recursos que lo acercan al documental ocultando la ficción de base.

También interesa el uso de cámara subjetiva en tanto permite diversas formas de ocultamiento de los personajes para generar terror, en este caso el o los monstruos que tienden a estar sugeridos. Para la cámara subjetiva es difícil focalizar en cuadro la monstruosidad, dado que los personajes entran en pánico. Los planos, así, se tornan inestables impidiendo que el monstruo sea identificado. Esto, claro, es una virtud en términos de terror.

El ritmo en el cine es un elemento central. En *Cloverfield*, el pánico de los personajes contribuye, en tanto portadores de la cámara, a la tensión narrativa. Debido a la función de la cámara, dicho ritmo se ve desbordado. La cámara está entregada al cuerpo y acción de un personaje. El personaje portador de la cámara es un personaje inestable, acelerado, inseguro, algo intenso, sumido en el pánico y de poco autocontrol, por lo tanto, siempre se muestra un film con una continua tensión. No obstante, es necesario un grado de distensión para lograr el goce estético. Ahora, se podría argumentar que, al buscar una fuerte verosimilitud, otras emociones desaparecen ante el pánico.

El argumento: amor y muerte

El filme tiene un evidente tono trágico. En términos de teoría actancial, el sujeto, los auxiliares y el objeto mueren de manera dramática. Estos personajes dan pie a una narrativa que oscila entre la fragilidad del amor y la presencia de los monstruos. ¿Cuál es el argumento principal de la película? La historia de monstruos no es más que una excusa para crear un ambiente, un contexto adverso, que tiene relevancia como un recurso para un buen drama y un ejercicio visual de alto impacto. El amor es el tema central, tal vez el único, rasgo que moviliza

el desarrollo narrativo, pero ¿este amor realmente permite una conexión con la película? Se diría que no. Aunque el filme se valga de recursos como el viaje al pasado de los personajes, mediante imágenes pregrabadas dentro de la memoria de la cámara de mano, no se logra hacer del amor una forma de enganche para el público. Se observa una tendencia a que el espectador se identifique con dificultad con el sentimiento (amor) de los personajes. El amor y sobre quienes reposan el argumento pierde virtud, tal vez, debido a las características del discurso que establece el *Metraje Encontrado*.

El *Metraje Encontrado* genera altos grados de verosimilitud, como se ha mencionado antes, naturaliza la narración. Pero, las preguntas que emergen sobre *Cloverfield* (dado este subgénero) en torno a su narrativa son ¿Se trata más del modo de narrar que de la historia? ¿Se pueden omitir los momentos épicos? En especial porque dichos momentos, para una historia de este tipo, enaltecen los personajes mientras enfrentan situaciones límite, y se tornan icónicos dentro de la cultura cinéfila. En *Cloverfield* se hace más impactante el beso que le da el monstruo a la cámara por comerse al personaje portador, que el beso que pudo existir cuando los personajes, separados, se encuentran y reconocen la cercanía de la muerte. Como se señaló, ante un ataque a la ciudad de New York, este monstruo (del tamaño de un rascacielos) se muestra como el personaje central; historia contada por el camarógrafo de un grupo de amigos que celebran la despedida de uno de ellos y los momentos terroríficos que viven en su intento por sobrevivir. El monstruo es representativo de una trama de muerte y destrucción, una trama de ruina. Es de anotar que, si bien el *Metraje Encontrado* es innovador en términos narrativos, a la vez, sus parámetros, pueden ser restrictivos para materializar cierto tipo de historias.

En *Cloverfield* hay tres personajes auxiliares que encuentran la muerte de forma esporádica. Una de ellas es la del portador original de la cámara, la cual no termina de convencer en términos afectivos. La cámara naturaliza el amor y la muerte. La cámara desvirtúa el amor produciendo una sensación que no es, quizás, del agrado del público porque dicha conexión desaparece. Sin embargo, respecto a la muerte, se observa que, en dichos personajes auxiliares, su deceso es tan espectacular que ofrecen un valor adicional, como un buen silencio después de un gran impacto. Del amor se esperaría algo más complejo, que vibre dentro de la historia; de la muerte se esperaría algo concreto, que solo impacte. Una no se da, otra sí.

Filmografía

Reeves, M. (Director). (2008). *Cloverfiels (Monstruoso)*. [Cinta cinematográfica, 85 minutos]. Estados Unidos: UIP Duna, Netflix, Vudu, FandangoNow.