

MIEDO BORRADOR

MONSTRUOS DE CIENCIA FICCIÓN EN LA CIUDAD DEL ALMA

Vicente Domínguez

[zoe@uniovi.es](mailto:zoe@uniovi.es)

---

## RESUMEN

**A** partir de los conceptos de símil y metáfora en la épica homérica y la estética aristotélica, el artículo analiza en profundidad las relaciones entre la película *Cloverfield* y el imaginario del monstruo invasor como amenaza a la seguridad de la ciudad, con los atentados terroristas del 11-S como telón de fondo. El autor incide en la presencia de una escritura audiovisual que privilegia la emoción y el registro sentimental –a través de la teoría platónica del alma– como vehículos íntimos de la ficción, todo ello en permanente cotejo con las sombras del miedo y su capacidad borradora en tanto que grandes metáforas de la monstruosidad contemporánea.

## PALABRAS CLAVE

Estética, Filosofía, Cine, Ciencia ficción, Símil, Metáfora, Monstruo, Alienígena, Miedo, Ciudad, Alma, J. J. Abrams, *Cloverfield*, *Monstruoso*, 11-S, Terrorismo, Estados Unidos, Nueva York, Música pop, Memoria, Videocámara, Grabación, Borrado.

## ARTÍCULO

*Cloverfield* is fantasy. The movie is meant to be entertainment — to give people the sort of thrill I had as a kid watching monster movies. I hadn't seen anything that felt that way for many years. I felt like there had to be a way to do a monster movie that's updated and fresh. So we came up with the YouTube-ification of things, the ubiquity of video cameras, cell phones with cameras. The age of self-documentation felt like a wonderful prism through which to look at the monster movie. Our take is what if the absolutely preposterous would happen? How terrifying would that be? The video camera, we all have access to; there's a certain odd and eerie intimacy that goes along with those videos. Our take is a classic B monster movie done in a way that makes it feel very real and relevant, allowing it to be simultaneously spectacular and incredibly intimate.

JJ. Abrams (Declaraciones a Rebecca Winters Keegan "Cloverfield: Godzilla goes 9/11", *Time*, Jan, 16, 2008)

### 1. SÍMIL Y METÁFORA

Agamenón, con su espada, acaba de mandar al Hades a Ifidamante. Coón, hermano de éste, arremete contra Agamenón, y le atraviesa el antebrazo con su lanza. Instantes después, la cabeza de Coón reposa separada del cuerpo sobre el cadáver de Ifidamante. La herida que ha recibido Agamenón le permite momentáneamente seguir con su funesto trabajo. Pero cuando la sangre deja de brotar le sobrevienen dolores tan agudos que se verá obligado a abandonar por ese día el campo de batalla ¿De qué modo saber cómo puede ser el dolor que siente Agamenón? ¿Con qué intensidad duele una herida que atraviesa de lado a lado el antebrazo? Homero lo compara con los penosos dolores que producen los dardos punzantes que las Iliíadas, divinidades del parto, lanzan a las mujeres cuando dan a luz. Con este símil, cualquiera, hombre o mujer, puede ya imaginarse con precisión la intensidad del dolor de la herida que sufre Agamenón.

Homero, en la *Iliada* sobre todo, utiliza reiteradamente el recurso estilístico del símil, y lo hace con una función cognitiva y no meramente estética. En efecto, con el símil se da a conocer lo

desconocido, bien porque esté alejado del entorno y actividades cotidianos de quien escucha, bien porque se trate de algo intangible, como la voluntad o el coraje. Y viajamos de lo conocido a lo desconocido por el camino de la semejanza. En resumen, el símil es un mecanismo de producción de conocimiento mediante una comparación de dos cosas heterogéneas, una fácil e inmediatamente cognoscible y la otra no, basado en la percepción de una cierta semejanza entre ambas en algún sentido.

La capacidad de percibir semejanzas entre cosas heterogéneas es el fundamento para hacer buenas metáforas pues, como estableció Aristóteles en su *Poética*, "hacer buenas metáforas (*metaphéreïn*) es percibir la semejanza" (*Poe.* 7-8). Y añade Aristóteles que la destreza para hacer buenas metáforas no se puede tomar prestada de nadie, sino que depende del talento propio.

La metáfora, en la doctrina clásica de Aristóteles, pues, supone el símil, es decir, requiere necesariamente la captación de una semejanza entre cosas heterogéneas. Y la producción de la metáfora es una forma peculiar de nombrar. En efecto, Aristóteles define la metáfora como "la traslación de un nombre ajeno" (*Poe.* 1457 b 6). Es decir, mediante la metáfora nombramos una cosa con el nombre de otra. Esta traslación de nombres también es un mecanismo de producción de conocimiento de la cosa nombrada con el nombre que no le es propio. Aristóteles distingue cuatro clases de metáfora. Aquí sólo me interesa la clase de metáfora "según analogía".

En *Ética Nicamaquea* (*EN.* 1131 a 31-32), Aristóteles define la analogía como una "igualdad de relaciones", y precisa que requiere, al menos, cuatro términos. En su *Poética* precisa que llama analogía siempre que hay una semejanza (de relación) entre el segundo y el primer término y el cuarto y el tercero. Consideremos estos cuatro términos: "atardecer", "día", "vejez" y "vida". Es obvio que hay una semejanza en la relación que existe entre el "atardecer" y el "día" por un lado y la que existe entre la "vejez" y la "vida" por otro, en el sentido de que tanto "atardecer" como "vejez" expresan la caducidad próxima de dos cursos del tiempo heterogéneos, el del día y el de la vida respectivamente. Esta semejanza de relaciones ("caducidad inminente") entre cosas heterogéneas, esta analogía entre las etapas del día y de la vida, justifica que se pueda hablar del "atardecer de la vida" o de la "vejez del día". Obviamente, no se está hablando con términos propios de los fenómenos de la vida y del día, pero percibimos sentidos nuevos de ambos que no producen los usos apropiados o esperables de "atardecer" y "vejez". En este sentido, el nombrar algo con un nombre diferente, es decir, una metáfora, constituye un mecanismo de producción de conocimiento.

## 2. CATACLISMOS DE LA CIUDAD DEL ALMA

Platón, en la *República*, asimiló su ciudad utópica (*Kalipolis*) al alma (*psyché*) del ser humano, tal como la concebía, compuesta por tres partes diferentes. El filósofo griego llevó su símil hasta el extremo de establecer un isomorfismo radical entre el alma y la ciudad en cuanto al número de sus partes y las funciones relativas. Desde Platón, en la tradición occidental, está permitido hablar de la ciudad del alma (y del alma de la ciudad).

La comparación entre el alma y la ciudad no es gratuita o prescindible puesto que nada hay tan intangible en el ser humano, y por tanto, necesitado de símiles para que podamos conocerlo y comprenderlo, como el alma, el lugar donde “duelen” las traiciones y los engaños, a la que “hieren” las palabras insidiosas o mezquinas, y la que queda “destrozada” o “arruinada” por la frialdad, la indiferencia o el desprecio de la persona amada.

El símil entre el alma y la ciudad ha sido un recurso utilizado con frecuencia por el cine para mostrar estados del alma mediante la descripción de ciudades recorridas, vividas y habitadas (y viceversa). Por eso podemos comprender al instante lo muy perdidas en la traducción que están dos almas simplemente arrojándolas a las calles de un lejano Tokio hermético e incomprensible para ellas. O entender el eclipse del alma a través de la contemplación de una zona en expansión de Roma que va difuminándose muy lenta y magistralmente ante nuestros ojos hasta que quedan cegados por la oscuridad de la noche que los envuelve.

La comparación del alma con la ciudad, en todo caso, es un símil que nos permite imaginarnos los “colapsos” del alma de alguien contemplando el derrumbamiento, la destrucción y el colapso de la ciudad por la que vaga o huye sin dirección.

Por otro lado, ninguna emoción tiene tanta capacidad de colapsar la armonía del alma como el miedo, “la emoción más primitiva y más fuerte de la humanidad” (“the oldest and strongest emotion fo mankind”), como escribió H.P. Lovecraft en *Supernatural horror in Literature*.

Aristóteles definió el miedo (*phóbos*) en su *Retórica* como una “aflicción o confusión de la imaginación cuando está a punto de sobrevenir un mal destructivo o aflictivo” (*Ret.* a 21-22). Por

supuesto, el miedo para el filósofo griego es una de las emociones que se producen en el alma, y como toda emoción destructiva va acompañada de "dolor" (*EN* 1105 b 21-23).

Pero el "miedo" es tan intangible e invisible como el lugar que habita, el alma. Por tanto, para saber qué es, y cuáles son sus obras, necesitamos imaginárnoslo, ponerle cara. Y eso hizo también ese genial "fabricante de imágenes", en palabras de Platón (*eidólou demiourgós*, *Rep.* 599 d 3), que fue Homero.

En Homero, *Phóbos*, que aún es sólo la personificación de la huida, bordea el contorno del escudo de Atenea, en su faceta de diosa depredadora de la guerra. En el interior de ese contorno "*phóbico*" está grabada la cabeza de Gorgona. Las Gorgonas, una de las cuales es Medusa, representan para los griegos, como dice Jean-Pierre Vernant, "el extremo del horror". Pero Vernant es más explícito aún: «Cualesquiera que fueran las modalidades de distorsión empleadas, la figura [de las Gorgonas] siempre muestra cruces de lo humano con lo bestial, asociados y mezclados de distintas maneras. La cabeza alargada y redonda recuerda una cara leonina, los ojos están desorbitados, la mirada es fija y penetrante, la cabellera es concebida como melena animal o erizada de serpientes, las orejas son grandes y deformes –en ocasiones como las de una vaca–, la frente suele mostrar cuernos, la boca abierta en un rictus ocupa todo el ancho de la cara y muestra varias hileras de dientes con caninos de león o colmillos de jabalí, la lengua se proyecta hasta salir de la boca, el mentón es peludo y barbado, profundas arrugas surcan su piel» (Jean-Pierre Vernant, *La muerte en los ojos. Figuras del Otro en la antigua Grecia*, Barcelona, Gedisa, 1996: 44). No debe extrañar, pues, que Homero, en la *Odisea*, diga que la cabeza de Gorgona produce un "monstruoso terror" (*Od.* XI 634). Y, como sabemos por Ovidio (*Metamorfosis*, IV 779-785), quien mira cara a cara el rostro de Medusa con su melena de serpientes se convierte en estatua de piedra, se queda de piedra, paralizado. Si Medusa es para el cuerpo del hombre lo que el miedo para su alma, se comprende que el miedo intenso, súbito e insoportable petrifique el alma.

"Alma" y "ciudad", y "miedo" y "monstruo", dos símiles, y cuatro términos. El miedo, indudablemente, es propio del alma, y los monstruos cinematográficos de la ciencia ficción siempre se encaminan hacia las ciudades. Si existe una "semejanza" de la relación que hay entre el miedo y el alma por una parte, y los monstruos cinematográficos de la ciencia ficción y la ciudad por otra, entonces ya tenemos los cuatro términos que, al menos, se necesitan para construir metáforas "según analogía", como exige Aristóteles. Sin duda, dicha "semejanza" de relación existe y es obvia:

la capacidad destructiva. El miedo destruye el alma. Y los monstruos de la ciencia ficción destruyen las ciudades. Nos expresamos entonces metafóricamente cuando hablamos de ciudad atemorizada, pero también de los monstruos que acechan nuestras almas. El miedo intenso e incontrolable destruye al alma igual que los monstruos de la ciencia ficción cinematográfica arrasan las ciudades.

Por tanto, nada tan adecuado para contar el colapso del alma desencadenado por el miedo, ambos intangibles, como recurrir al imaginario cinematográfico colectivo de destrucción de ciudades assoladas por monstruos prehistóricos, radiactivos, mutantes y otras criaturas vivientes gigantescas. Y eso hace *Cloverfield*, relatar la catástrofe emocional que asola a su protagonista, Rob, y "mostrar" el estado de destrucción en el que queda su alma a causa del miedo. Pero como el miedo no se puede ver, es intangible, no queda más remedio, si queremos hacernos una idea aproximada de cómo es de intenso y destructivo, que hacerlo por analogía, con una metáfora "según analogía". Y la metáfora, rigurosamente construida de acuerdo con los estrictos términos establecidos por Aristóteles, es ésta: *Cloverfield* nos muestra "los monstruos del alma de Rob".

### 3. EL COLAPSO DE UNA CIUDAD INTERIOR: LAS CRIATURAS MONSTRUOSAS DEL ALMA DE ROB.

En su crítica del 16 de enero de 2008, Richard Corliss escribió en *Time* lo siguiente:

"An explosion shakes the earth. Flames spark through the night sky like fireworks. It's either July 4th or Sept. 11th. More like the latter, because devastation and hysteria have engulfed lower Manhattan. Then, in flash glimpses, we see the cause of the carnage. A scaly tail, long as a city block and wide as a boulevard. A furtive figure 25 stories big. Whatever the thing is, it's alien, it's odd-looking and it's royally pissed.

Most horror and monster stories follow a simple format: "What if [insert worst thing you can imagine]...?" In the junky, fitfully frightening, virally marketed new movie ..., the "if" is the worst thing you can remember. To wit: What if a previously unknown agent of evil were to destroy a world-famous New York City edifice? Not the World Trade Center, this time, but the Statue of Liberty — the Lady's head is tossed like a used beer can onto a lower Manhattan street. And the Statue decapitator is not a team of al-Qaeda operatives but a scaly, 300-ft. monster, an American Godzilla.

*Cloverfield*, sin duda, es una película de ciencia ficción con criaturas prehistóricas o extraterrestres. Como dice Hud "Ocean is big. Dude. All I'm saying is a couple of years ago, they found a fish in Madagascar that they thought had been extinct for centuries (...) Maybe it erupted from an ocean trench, you know? Or a crevasse. Crevice. It's just a theory (cita a *Godzilla*, "Gojira", Ishiro Honda, 1954). I mean, for all we know, it's from another planet and it flew here." Hud se está refiriendo a la criatura gigantesca que con sus movimientos demoledores y destructivos está causando tantos estragos en Nueva York como ocasionó el monstruo prehistórico despertado por una explosión nuclear en el Ártico de *The Beast from de 20000 Fathoms* ("El monstruo de tiempos remotos", Eugène Lourié, 1953). Pero la ciudad también padece la plaga de miles de repugnantes animales con pinta de insectos himenópteros de un tamaño de metro o metro y medio armados con amenazantes y ponzoñosas pinzas, bichos algo más pequeños que las hormigas mutantes de *Them!* ("La humanidad en peligro", Gordon Douglas, 1954). *Cloverfield* esconde fotogramas de los monstruos radiactivos de estas dos películas, además de uno de *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933).



*The Beast from de 20000 Fathoms* ("El monstruo de tiempos remotos", Eugène Lourié, 1953)



*Them!* ("La humanidad en peligro", Gordon Douglas, 1954)



*King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933)

Pero *Cloverfield*, como película de monstruos de ciencia ficción, es, cuando menos, atípica, porque el argumento central no tiene que ver en absoluto, ni siquiera tangencialmente, con el argumento paradigmático de películas arquetípicas del género como las citadas *Godzilla*, *The Beast from de 20000 Fathoms* o *Them!* En efecto, en las películas de monstruos que amenazan a una ciudad o a la humanidad entera todo el argumento gira en torno a los esfuerzos y los medios desplegados por los gobiernos, asistidos por científicos (siempre hay un científico eminente que informa a las autoridades), para derrotar al monstruo. En *Cloverfield* no hay políticos, ni autoridades, ni científicos



por ninguna parte. Sólo el ejército. De hecho, el argumento de *Cloverfield* no plantea ni desarrolla canónicamente la aparición de la amenaza de un monstruo radiactivo, prehistórico o extraterrestre y los medios que se ponen para derrotarlo o aniquilarlo. No obstante, *Cloverfield* se construye con el imaginario del cine clásico de monstruos radiactivos de ciencia ficción, más el imaginario procedente de la realidad de ciudades devastadas por atentados terroristas que ha construido la televisión. Así es, la imagen del comportamiento de las masas aturdidas huyendo como peregrinaciones desorientadas de zombies avanzando a través de nubes de polvo y una lluvia de papeles flotando lentamente hacia el suelo que vemos en *Cloverfield*, como cualquiera se dará cuenta al instante, procede del imaginario colectivo surgido tras los atentados en Nueva York del 11-S, un imaginario que se ha creado y nutrido a la vez de imágenes grabadas espontáneamente por miles de personas que se vieron inmersas en el corazón de la catástrofe, y reiteradamente difundidas por todas las televisiones del mundo.

*Cloverfield*, como ya he dicho, es el relato de la catástrofe emocional que asola a Rob, y “muestra” el estado de destrucción en el que queda su alma a causa del miedo.

Rob es un joven triunfador que está a punto de partir hacia Japón para ocupar la vicepresidencia de una multinacional nipona. Rob bebe los vientos por Beth McIntyre, una joven preciosa, encantadora, y tiene un hermano, Jason, cuya novia es Lily.

Casi al principio de la película asistimos a la fiesta que Lily, Jason y Hud, amigo de Rob, han organizado secretamente en su apartamento como despedida. Es una fiesta muy numerosa de jóvenes amigos, buen ambiente y música. Llega Rob, y tras los momentos de sorpresa al encontrarse la fiesta, pregunta a Jason si Beth va asistir, a lo que su hermano contesta que sí. Hablan, y al poco aparece Beth. Pero viene acompañada de otro joven, Travis, lo que contraría sin duda a Rob. No obstante, Rob se acerca hasta la puerta a saludar a Beth, y tras un educado cruce de palabras, cada uno se va por su lado. La fiesta continúa. Veremos entonces a Beth hablar animadamente con Travis y otros invitados. En cambio, Rob permanece sentado solo en un sofá, bebiendo sake, y contemplando, con tristeza, a Beth entre la gente. Luego, en un arranque de determinación, la va a buscar, y le pregunta si pueden hablar. Entonces contemplamos un intercambio de reproches entre ambos. Primero Beth, enfadada, le dice a Rob: “You never even called me, Rob!”. Y Rob responde: “You go and bring some guy to my party?” A lo que Beth contesta: “Hold on! You haven’t talked to me in weeks!” En ese momento aparece Hud, y ya no escucharemos más de la discusión. Luego,

cuando Hud le comenta a Jason que ha encontrado a Rob y a Beth discutiendo, deciden ir en busca de Lily porque suponen que algo sabe. Tras resistirse levemente, Lily cuenta el gran secreto: "Rob and Beth slept together".

Beth, después de la discusión, retorna a la fiesta, y va en busca de Travis para irse. Al salir, se cruzará con Rob. Entonces ella le dice, en tono poco cariñoso, "Good luck in Japan, Rob", a lo que él contesta, mirando al suelo, "God luck tonight, Travis". El gesto de Beth ante esta respuesta es de sorpresa e incredulidad.

Lily, Hud y Jason se han dado cuenta de todo. Entonces Lily convence a sus amigos para que vayan a hablar con Rob. Él trata de convencerles de que no pasa nada, aunque su cara refleja una nada disimulable angustia emocional. Entonces mantienen esta intensa conversación:

Hud: She was heartbroken

Rob: Look, there's no "together". It's just her and me, two separate things. It's better if we just stay friends.

Jason: ... not that i feel like I'm not good enough for her! No, stop, stop! I didn't say "feel", Rob. You're not good enough for her. That's it. That's fact. That's science. Beth McIntyre is, like, from a whole 'nother planet, man. She's beautiful. She's charming. And you... I love you, but let's face it, you're kind of a douchebag. And going to Japan is not gonna fix that. She's crazy about you, bro. Like, right now, as you are.

Hud: And you're in love with her.

Jason: But you got to go after her.

Rob: It's not that simple.

Jason: No, it is that simple, Rob.

Hud: Come on, man. Don't be scared.

Jason: It's about moments, man. That's all that... You got to learn to say, "Forget the world", and hang on to the people that you care about the most.

Cuando Jason acaba de decir esto suena la primera explosión y se produce una gran sacudida. Ahora analicemos la música que suena en la fiesta de Rob.

Salvo la música de los créditos finales, "Roar!", una composición de Michael Giacchino que rinde homenaje a la obertura de Akira Ifukube que acompaña a los créditos iniciales de *Godzilla*, la única música que escuchamos a lo largo de *Cloverfield* es la que suena en la fiesta. Es decir, toda la música de la película es *diegética*. Y estas son algunas de las canciones, con partes de sus letras:

*West Coast*, de Coconut Records:

For a second there i thought you disappeared  
It rains a lot this time of year  
And we both go together if one falls down  
I talk out loud like you're still around  
And i miss you I'm going back home to the west coast  
I wish you woulda put yourself in my suitcase  
I love you  
Standin all alone in a black coat  
I miss you  
I'm goin back home to the west coast  
And if you shake her heart enough she will appear

*Beautiful girl*, de Sean Kingston:

Youre way too beautiful girl  
Thats why itll never work  
Youll have me suicidal, suicidal  
When you say its over  
(...)  
Oh when you took my heart  
Thats when we fell apart

Coz we both thought  
That love lasts forever (lasts forever)  
(...)  
Now were fussin  
And now were fightin  
Please tell me whydefine  
Im feelin slightin  
And i dont know  
How to make it better (make it better)  
Youre datin other guys  
Youre tellin me lies  
Oh i cant believe  
What im seein with my eyes  
Im losin my mind  
And i dont think its clever (think its clever)

*Do I have your attention*, de The Blood Arm.

I can't control all of this for long.  
You can't keep changing the words to my songs.  
'Cause when you shake, I shake and when you dance, I break  
and then I brace myself to sing it again.

Come on girl, one last time  
let me know you're still alive  
Let me know that it's not all in vain.

Do I have your attention,

Do I have your attention,

Did I fail to mention this situation is a mess?

Conversations never end, but maybe I'm deluded.

Do I have you attention right now?

Suenan también la deliciosa *Taper Jean Girl* y *Pistol of Fire* de Kings of Leon, *Give up the Funk*, de Parliament, *Seventeen years*, de Ratatat, *Wraith pinned to the mist and other games*, de Of Montreal o *Policewoman*, de The Ride. No hay ninguna duda. La gran mayoría de las canciones que se escuchan en la fiesta, hablan de lo mismo: de la situación de Rob y de Beth o, más exactamente, de cómo ve Rob su situación respecto a Beth. Pero, ¿cuáles son los temas musicales de Rob?

Justo un instante antes de que Rob llegue a la fiesta, está sonando *Got your moments*, de Scissors for Lefty, un título que anticipa lo que su hermano Jason le comentará más tarde en el balcón: "It's about moments, man. That's all that... You got to learn to say, "Forget the world", and hang on to the people that you care about the most"

*Got your moments*, Scissors for Lefty:

I'll never ever get you

mrs. complete enigma

but you seem to have your moments

that really matters

hey!

chorus:

I don't love you but I love, love, love you

and I don't miss you but I miss, miss, miss you

inconsistent, rollercoaster this is

no expectations

I love your moments, moments anymore.

Cuando volvemos a ver a Rob está sonando *My kind of lover*, de Locksley:

Though you left me behind, you're still on my mind.

Yeah!

Well you've been gone for so long, girl.

Yeah!

But I keep hanging on, girl.

Yeah!

Until you tell me I'm wrong, oh girl.

If you'd only be, lying here with me.

Then I'm sure you'd know, then I'm sure you'd see.

There's a place for us, at least I think there was.

(...)

You're just my kind of lover (time to love her)

You're just my kind of lover, my kind of lover.

My kind of lover

La fiesta continúa, y de pronto empieza a sonar *19-2000*, de Gorillaz. ¿Quién está a punto de aparecer? La bella (the beast and the beauty), Beth.

Cuando, tras la desilusión en la que Rob se sume al ver llegar a Beth acompañada, lo encontraremos sentado contemplando a Beth, suena *The underdog*, de Spoon. Y es que Rob, en ese momento, se siente como el perdedor (*underdog*: a loser or predicted loser in a struggle or contest):

I know you think that it ain't too far

But I hear the call of a lifetime ring  
felt the need to get up for it  
oh you cut out the middleman  
get free from the middleman  
You got no time for the messenger,  
got no regard for the thing that you don't understand,  
you got no fear of the underdog,  
that's why you will not survive!  
(...)  
but can I get out from under it?  
Can I gut it out of me?  
It can't all be wedding cake  
It can't all be boiled away  
I try but I can't let go of it  
Can't let go of it

Más tarde, cuando Rob va a buscar a Beth para intentar inútilmente aclarar las cosas, suena *Disco Lies*, de Moby:

You said you want me that was just a lie  
You said you love me that was just a lie  
All i needed was someone who could keep me warm at night  
You tried it baby but didn't work and now i know that this is gonna be  
the end  
How could you lie  
  
You said you need me that was just a lie  
You said the truth once that was just a lie

All i needed was someone who could keep me warm at night  
You tried it baby but didn't work and now i know that this is gonna be  
the end  
How could you lie

All i needed was someone who could keep me warm at night  
You tried it baby but didn't work and now i know that this is gonna be  
the end  
How could you lie

Naturalmente, es muy difícil que cualquiera, al ver por vez primera la película, sea capaz de reconocer todas estas canciones. Y, desde luego, lo que ya resultará una auténtica quimera es una especie de “espectador ideal” que no sólo las reconozca, sino que además recuerde automáticamente las letras. Pero no menos cierto es que cualquiera puede convertirse en un “espectador ideal” la segunda o la tercera vez que decida asistir a la fiesta de Rob si se tiene un mínimo un deseo por comprender, una conexión de banda ancha a internet, y la elemental convicción de que un libro sólo se lee cuando se relee dos, tres, cuatro veces, y una película sólo se comienza a ver cuando se ve por segunda, tercera o por la vez que sea.

De todas formas, en el instante en el que la fiesta queda interrumpida abruptamente, justo cuando Hud acaba de decirle a Rob que no tenga miedo, y Jason que es el momento de arriesgarse a iniciar una relación con la mujer de sus sueños, habremos podido entrever dos cosas: el alma afligida de Rob, y su miedo.

Después de la explosión que sacude la ciudad, todos abandonarán el edificio. En adelante contemplaremos el miedo que atormenta a Rob en el alma a través de una ciudad sumida en el caos que se derrumba ante los ataques de una criatura monstruosa, y cuyos habitantes sufren los ataques letales de unos insectos enormes y repugnantes.

Rob, Hud, Lily, Marlene y Jason se hallan en medio el puente de Brooklyn en su huida. Entonces se produce el hecho que introduce en la acción lo que Aristóteles llama en su *Poética*



técnicamente *peripéteia*, peripecia, “el cambio de la acción en sentido contrario”. Una llamada de teléfono de Beth a Rob determina el cambio radical del sentido de la marcha real de Rob, una marcha que es una doble huida (*phóbos*), física y emocional. En cualquier caso, no será en el preciso instante en el que recibe la llamada de Beth cuando Rob comience a caminar en sentido contrario al que llevaba pues en ese instante, una sacudida hace que el puente de Brooklyn se colapse desencadenando una huida despavorida de nuevo hacia Manhattan entre la multitud que se halla en la plataforma. En el hundimiento del puente, pierde la vida Jason, no lo olvidemos, el hermano de Rob. Cuando por fin detienen su carrera quienes han salvado la vida, aún sin aliento, Hud no deja de decirle a Rob, que siente lo de Jason. Rob está aturdido, pues acaba de perder a su hermano. Pero... ¿en quién piensa Rob, ahí, en medio de la calle, con la mirada perdida, de pie justo debajo del rótulo bien visible de SEPHORA, la multinacional francesa de tiendas de cosmética con nombre bíblico que explica así en su web: “Símbolo de elegancia, de alegría y de libertad, es el nombre, en la tradición bíblica, de la esposa más bella de Moisés. Es una joven, inteligente, audaz, libre y generosa...”?

Uno está en su derecho a pensar, y seguro que acertará, que el nombre de SEPHORA aparece ahí por una simple razón de *product placement* o *embedded marketing*, sobre todo si tenemos en cuenta que *Cloverfield* es una película que verán millones de personas. Pero el “efecto poético”, que Umberto Eco define como “la capacidad que tiene el texto de generar lecturas siempre distintas, sin agotarse jamás del todo”, resulta totalmente legítimo: Rob, que acaba de perder a su hermano, no puede dejar de pensar en Beth, la mujer elegante, alegre, hermosa, joven, inteligente, libre, generosa..., de la que está perdidamente enamorado. El nombre de SEPHORA colocado ligeramente sobre la cabeza de Rob es una doble marca, una marca comercial, y la marca que nos indica inequívocamente en quién piensa Rob. No en su hermano, sorprendentemente. Su única preocupación, lo sabremos al instante, es conseguir una batería para su móvil y poder hablar de nuevo con Beth. La conseguirá participando del pillaje de una tienda de electrónica que hay enfrente de SEPHORA, en una escena ya familiar también en nuestro imaginario creado por la televisión cuando difunde imágenes de saqueos de comercios a causa de largos apagones que inhabilitan alarmas y cámaras de seguridad o disturbios incontrolados.

Rob escucha, por fin, dentro de la tienda de electrónica, el mensaje que le ha dejado Beth en su buzón de voz. Está en grave peligro. Y está en peligro en el lugar más peligroso de todos, el

lugar del que todos huyen. Entonces, al completarse el hecho que había quedado en suspenso en el puente, la llamada de petición de auxilio de Beth, se consuma la “peripecia”, el cambio de la acción en sentido contrario: de una huida de un peligro se da un giro de ciento ochenta grados, y se emprende una marcha hacia el peligro. Por lo demás, como dice Aristóteles, toda peripecia sucede verosímil o necesariamente. En este caso, puede objetarse que el giro de la acción resulta poco verosímil en el plano de lo real. Pero si el espacio que está recorriendo Rob es un espacio emocional, la peripecia se produce según la insoslayable y autoritaria necesidad dictada por Eros.

Rob, bajo varias televisiones sintonizadas con distintas cadenas que retransmiten en directo los acontecimientos, decide ir a rescatar a Beth. A pesar del inmenso riesgo, Lily, Hud y Marlene lo acompañarán. Da comienzo aquí, en el sentido más clásico, la tarea del héroe en pos del rescate de la mujer amada en peligro. Y es que Rob no puede soportar la idea de que Beth no sepa que la ama profundamente. Rob y Lily avanzan en medio de la oscuridad de un túnel de metro, y mantienen esta conversación:

Rob: I just can't stop thinking about how the last thing I said to her was "Good luck tonight, Travis"

Lily: She Knows you didn't mean that. When I think of some the things I said to Jason... (lo cierto es que no podemos saberlo, es sorprendente esta declaración de Lily)

Rob: No, that's different

Lily: Why?

Rob: Jason knew you loved him.

Después de superar inmensos peligros, Rob encuentra a Beth inconsciente, y con su pecho atravesado por un hierro de forjado. Por fin abre los ojos, y ambos mantendrán este diálogo, en un tono dulce y susurrante:

Beth: - Are you really here?

Rob: Yeah, I'm really here

Beth: Rob? You came back for me

Rob: of course, I came back for you.

De todas formas, los esfuerzos de Rob habrán sido inútiles porque, tras rescatar a Beth, no conseguirán huir. Demasiado tarde para encontrar una salida. Ha pasado el momento. Los dos, solos (Hud ha muerto golpeado por la criatura, y Lily ha logrado huir en otro helicóptero), quedarán sepultados bajo los cascotes de piedra del puente bajo el que se habían refugiado. Tras una huida (*phóbos*) de pesadilla, en la que Rob ha soñado los peores sueños, (ratas entre los pies, decirle a tu madre que tu hermano ha muerto), al final, los insectos de pinzas mortíferas y la criatura monstruosa han enterrado bajo toneladas de escombros el alma de Rob. Esos monstruos son la cara del miedo que habita en la ciudad del alma de Rob.

Pero si el miedo y el alma son intangibles (una reducción científicista del miedo a la adrenocorticotropa), necesariamente también es intangible el modo de obrar del miedo sobre el alma. Por tanto, nuevamente sólo mediante símiles y metáforas podremos hacernos una idea de cómo trabaja el miedo.

#### 4. EL MIEDO, LA GRABACIÓN BORRADORA DE LA FELICIDAD DEL ALMA

Sócrates, en el pasaje fundacional de la metáfora del alma (o la mente para Locke en su *An Essay Concerning Human Understanding* de 1690) como una *tabula rasa* (según Santo Tomás de Aquino, el intelecto humano, en el principio es “sicut tabula rasa in qua nihil est scriptum”, *Summa theologiae* I, q. 79, a 2), le pide a Teeteto que le acepte la imagen de que en nuestras almas hay una tablilla de cera. Esta tablilla de cera, dice Sócrates, es un regalo de Mnemosyne, la diosa de la mitología griega personificación de la memoria. Y añade que si deseamos recordar algo que hayamos visto u oído o nuestros pensamientos, aplicamos esas sensaciones o pensamientos sobre la tablilla, y “los grabamos, como si estampáramos la seña [marca o sello] de un anillo”. Pues bien, lo que hayamos grabado, lo recordamos y lo sabemos mientras permanezca grabada la imagen. Pero todo aquello que sea borrado o que no haya llegado a grabarse lo olvidamos y no lo sabemos (Platón, *Teeteto* 191 c8 – e1).

Platón, pues, establece con suma precisión un símil entre la memoria del alma y una tablilla de madera recubierta de cera por una de sus caras, y, por otro, entre las sensaciones que

percibimos y nuestros pensamientos y las imágenes o señales materiales que pueden grabar su impronta sobre unas tablillas de cera. Además, para Platón existe una “semejanza en la relación” entre las sensaciones visuales y sonoras y nuestros pensamientos, y los sellos de los anillos y las tablillas de cera. Esta semejanza de relaciones diferentes e irreductibles entre sí que mantienen cosas heterogéneas puede expresarse como la “capacidad de grabación”, la de las sensaciones y pensamientos sobre la memoria del alma, y la de los sellos de los anillos sobre las tabletas de cera. Naturalmente, si lo que vemos y oímos y pensamos tiene la cara monstruosa del miedo, entonces la memoria de nuestra alma queda grabada, impresionada con la efigie de una criatura monstruosa; en la memoria de nuestra alma, cada vez que accedamos a ella, sólo podremos recordar lo que allí quedó grabado como un bajo relieve, y la habita ominosamente, la imagen de una criatura monstruosa.

Platón fue un visionario en muchos sentidos. Pero el símil entre la memoria del alma y una tableta grabable de cera nos retrotrae a una visión del futuro, nuestro presente más reciente, sencillamente fascinante. En la actualidad, nuestra vida está siendo grabada, cada vez más y más, en tablillas, no de cera, sino digitales, en tarjetas de memoria, en *memory sticks* o *memory cards*. Marshall McLuhan, otro visionario, escribió en *Understanding media* (1964) que “Our new electric technology is not an extension of our bodies but of our central nervous systems”. La conclusión es inmediata: las tarjetas o soportes de memoria digitales son, en un sentido real, extensiones eléctricas de la memoria de nuestra alma. Y aquello que tiene capacidad de grabar o impresionar estas inesperadas extensiones eléctricas de la memoria de nuestra alma es esa otra extensión eléctrica también de nuestra alma, la cámara digital de vídeo. Así es, las cámaras de vídeo digitales, tras captar a través de su ojo (Vertov fue otro visionario) imágenes del exterior, las conducen y procesan a lo largo de circuitos eléctricos, grabándolas finalmente en las tarjetas de memoria digitales, símil perfecto del proceso por el que nuestras lentes orgánicas captan imágenes y las guían hacia el nervio óptico a través del cual serán transportadas como electricidad hasta la memoria de nuestra alma. La cámara de vídeo digital sustituye al anillo con sello. Pero hay una diferencia fundamental. La cámara de vídeo no es un objeto con capacidad de grabar más una imagen, como el anillo con sello, sino que es sólo el objeto con capacidad de grabación. Es decir, las imágenes grabables posibles son potencialmente infinitas, y por tanto, las imágenes grabadas serán también infinitas. Y si lo que uno graba es el miedo, éste se almacenará en la extensión eléctrica de la memoria de nuestra alma con la cara del monstruo del imaginario personal de quien hace la

grabación, que en el caso de esa grabación de una cinta de video digital que es *Cloverfield*, es el del fantástico Hud (el único del grupo al que la criatura monstruosa le dispensa los honores de matar directamente, y no colateralmente).

Se puede describir el dispositivo narrativo de *Cloverfield* de la siguiente manera: una grabación de vídeo borra, a medida que se va realizando, una grabación previa. Al principio no sabemos muy bien si las imágenes de situaciones heterogéneas que hemos contemplado a los pocos minutos de iniciarse la película son simples *flashbacks*. Pero en un momento determinado de la fiesta, Hud se acerca a Rob, mientras le graba, y le pregunta qué le pasa. Rob le dice que no es nada, pero de repente se queda mirando hacia el objetivo y le hace a Hud esta pregunta: "Is that my camera?" Hud le contesta que no sabe, que se la pasó Jason. Entonces Rob insiste: "Did you switch the tape? Because I had a tape in there" En ese momento Hud para la grabación para mirar la cámara, y vemos unos segundos de la grabación que se está borrando. Entonces Hud le dice a Rob: "Tape was in here when I got it. Why? Rob, why?" Rob agita la cabeza con un leve gesto mezcla de frustración, melancolía y fastidio, y le responde "No, it doesn't matter... it doesn't... It's stupid" Ahora ya podemos comprender que la escena con la que se inicia *Cloverfield* pertenece a una grabación de Rob. Al final sabremos que todos los brevísimos cortes que se producen en la grabación de la noche terrorífica que es *Cloverfield* pertenecen en su totalidad al día de la primera grabación. Por tanto, lo que vemos a lo largo de toda la película corresponde a dos días diferentes. Aunque al mirar con atención los códigos de tiempo de las dos grabaciones, perfectamente visibles, comprobaremos al instante que, en total, las dos grabaciones completan exactamente un día natural completo, es decir, 24 horas.

*Cloverfield* comienza con una secuencia en la que Rob está grabando el interior de un elevado y lujosísimo apartamento de un rascacielos en Central Park, donde pronto descubriremos que ha pasado la noche con Beth. Rob nos dice que son las 6:42 a.m. Y el código de tiempo sobreimpreso (señal de que estamos viendo una grabación), aunque comienza en las 6:41, a los pocos segundos ya marca "APR 27 6:42" (anécdota: fecha de nacimiento de Matt Reeves, director de *Cloverfield*). Durante toda la secuencia permanecerá en pantalla el código de tiempo de grabación de la video cámara. Están radiantes y tranquilos. El propio Rob ya nos lo ha hecho saber tras informarnos de la hora: "it's already a good day". Es la felicidad. Se dicen tonterías el uno al otro mientras se pasan la cámara, juegetean, y hacen planes para pasar el día. Al final de esa escena

sabremos que irán al parque de atracciones de Coney Island. Y a partir de ahí, poco a poco, nos daremos cuenta de que ese amanecer de Rob ha sido un sueño hecho realidad. Comienza un día único, el primero, irreplicable, siempre el mejor y más especial.

*Cloverfield* acaba con otro breve fragmento de la grabación de ese día. Oímos la señal de que la cinta está a punto de terminarse, y Rob, que abraza a Beth, mientras los dos miran hacia la cámara, la avisa: "All right, we're almost out of tape. We got, like, three seconds left. What do you wanna say? What do you wanna say?". Siguen felices y radiantes. Se intercambian miradas y sonrisas con arrobos. Beth piensa durante un instante. Fija los ojos en la cámara, y dice "I had a good day". Entonces mira a Rob, y apoya su cabeza en su hombro. Nuevamente ha aparecido el código de tiempo de grabación. Son las 6:17 p.m. Fin.

Cuando Jason toma la cámara de su hermano para grabar la fiesta de despedida de Rob, el 23 de mayo, casi un mes después del día de Coney Island, son las 6:43 p.m. Es decir, la segunda grabación, realizada casi en su totalidad por Hud, y que coincide, salvo un par de minutos, con el metraje de *Cloverfield*, comienza casi a la misma hora que terminó la grabación que se irá borrando a medida que la de Hud vaya avanzando. El último plano de la segunda grabación tiene lugar debajo de un puente de Central Park. Rob y Beth están solos de nuevo. Pero ahora no están en una rica, elevada y lujosa habitación con impresionantes vistas, más cerca del cielo, sino que se ocultan en la "habitación" de los pobres, debajo de un puente, a ras de tierra, sin vistas, sin cristaleras, sin sábanas de seda y luces alógenas, sin fresas con las que jugar. Entonces Rob vuelve a coger la cámara para grabarse a sí mismo como había hecho durante todo el 27 de abril, y dice estas palabras justo cuando escucha la sirena, señal de que quedan dos minutos para el gran bombardeo de toda la zona, y para el final de la grabación: "My name is Robert Hawkins. It's 6:42 a.m. on Saturday, May 23". Tras unos instantes cargados de miedo, el túnel se derrumba sobre ellos, y sólo habrán tenido un segundo para decirse el uno al otro "I love you". Un principio y un final, pues, simétrico, dos mismos espacios –un dormitorio- y dos mismas personas sólo manifestando en primera persona sus emociones ante la cámara; pero esos dos espacios, esas dos personas y las emociones que expresan son radicalmente opuestas, el anverso y el reverso, el haz y el envés, la luz y la oscuridad de las 24 horas que hacen un día. Un principio y un final, pues, simétricos, pero radicalmente opuestos a la vez, oposición que se funda y recorre de la sola mano del miedo.

Las dos grabaciones suman un día natural completo, 24 horas, con su día y con su noche, con su luz y con su obscuridad, con su espacio de la vigilia y con su espacio del sueño, el espacio natural de las pesadillas. Lo dice bien claro Rob en un momento de su viaje a través de su noche de monstruos, "this is like a nightmare, you know?". Las dos grabaciones se oponen, pues, según oposiciones polares evidentes: día/noche y luz/obscuridad. El día es el espacio y el tiempo de la luz, de la consciencia, y la noche el espacio de la obscuridad, del miedo, y, por supuesto, del sueño, justo donde habitan las pesadillas más tenebrosas, pues los sueños son los dominios del miedo. En todo caso, no existen dos grabaciones, sino que al final queda una sola, la que vemos, grabación borradora de la felicidad del alma de Rob, es decir, las imágenes digitales y metafóricas de su miedo. Y la grabación del miedo avanza borrando una grabación previa, pulsando *record* tras colocarnos al principio de lo previamente grabado, grabando monstruos borradores sobre imágenes felices grabadas en la memoria de nuestra alma.

Primera Grabación: De 6:42 a.m a 6:17 p.m  
(27 de abril)

*Primera toma*



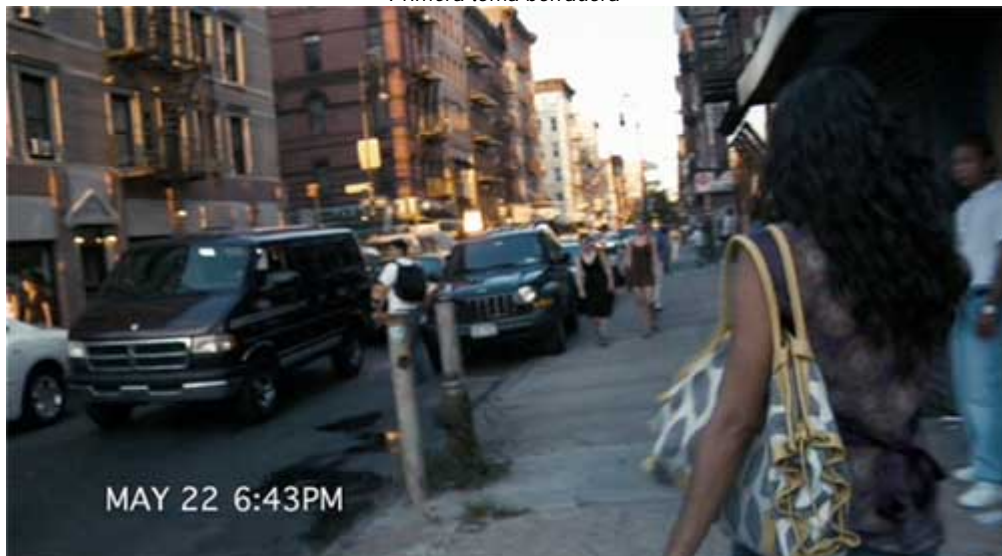
Rob inicia a grabar con su cámara, y dice: *"It's six forty two am... it's already a good day"*

*Última toma*



Segunda Grabación (borradora): De 6:43 p.m a 6:42 a.m  
(De la tarde del 22 de mayo al amanecer del 23 de mayo)

*Primera toma borradora*





*Última toma borradora*



Rob toma la cámara para decir las últimas palabras antes de que se acabe la grabación: *It's 6:42 a.m on saturday, May 23. Approximately seven hours ago, something ateacked the city. I don't know what it is. If you found this tape... I mean, if you're watching this right now, then you probably know more about it than I do"*

## VICENTE DOMÍNGUEZ

**P**rofesor titular de la Facultad de Filosofía de la Universidad de Oviedo, de la que es actualmente Decano. Autor de libros como *Los Dioses de la ruta del incienso: un estudio sobre Evémero de Mesene*, coordina el Programa de Doctorado *Filosofía: Problemas filosóficos del presente* de la misma universidad y es coordinador de la sección Universo Media del Festival Internacional de Cine de Gijón. Como investigador, su interés se centra en las relaciones entre cine y pensamiento, y ha coordinado diversas publicaciones colectivas sobre los vínculos entre cine, filosofía y literatura: *Pantallas depredadoras. El cine ante la cultura visual digital*, *El dolor. Los nervios culturales del sufrimiento*, *Tabú. La sombra de lo prohibido, innombrable y contaminante*, *La edad deslumbrante* o *Imágenes del mal*. Escribe y colabora en diversas publicaciones, tanto en el ámbito propiamente filosófico como en el registro audiovisual.