

# La sombra del coloso

Figura y fondo en el género de monstruos gigantes

Carles Roche Suárez

---

TESI DOCTORAL UPF / 2015

DIRECTORA DE LA TESI:

Dra. Núria Bou Sala

DEPARTAMENT DE COMUNICACIÓ





## Agraïments

Un seguit de gent m'ha acompanyat mentre perseguia i aprenia a entendre els éssers fantàstics. Totes aquestes persones, *monstres gegants* a la seva molt especial manera, m'han regalat la seva amistat descomunal, la seva immensa saviesa i un amor sense mesura.

Vull donar, en primer lloc, les gràcies a Núria Bou, directora de la tesi, per creure-hi i per moltes més coses impossibles d'expressar en una sola frase.

Al *colossal* Xavier Pérez, per la seva generositat, el seu incessant estímul intel·lectual, la seva amistat i el seu mestratge, en tots els sentits del terme.

A Ivan Pintor, Gonzalo de Lucas, Manuel Garín, Alan Salvadó, Jordi Balló, Fran Benavente, Glòria Salvadó, Núria Aidelman i, en general, a tots els companys del grup de recerca CINEMA de l'UPF, tots ells *monstres gegants* del pensament que en un moment o altre m'han il·luminat amb el seu talent, la seva erudició, els seus comentaris i consells i sempre, sempre, el seu bon humor.

A tots els alumnes que en un moment o altre m'han permès parlar de monstres a classe i m'han ajudat a entendre'ls i estimar-los millor.

A Gino Frezza, per les rutes napolitanes *alla ricerca di Silver Surfer* (*disegnato da John Buscema, ovviamente!*).

A Salvador Bernabé, guia imprescindible pels camins de l'aventura i el fantàstic.

A Marcos Ordóñez i Pepita Galbany, per les nits immenses d'altres temps, per mi tan presents avui com el primer dia.

A Albert Muray, per les hores d'adolescència *heavy* viscudes amb Alien, amb l'enèsima relectura d'*El dia dels trífids* i amb tota mena de criatures i amenaces alienígenes.

A Daniel Fernández, AKA *Daniel Ausente*. Sense el seu imprescindible *blog ausente*, aquest treball no hagués arrencat mai.

A mis padres, Ana y Francisco, por todo.

A mi hermano Santi, por descubrirme de pequeño los estremecimientos del fantástico y por despertar en mí el amor por la poesía.

A mi hermano Javier, por hacerme creer en la belleza, el orden y la armonía.

A mi tía Blan y a Francis, por mi primer Godzilla, visto con ellos en un paisaje de torres de alta tensión en Cornellà, una noche indeterminada de mediados de los 70.

A la Rosa Giner i l' Adolf Pastor, pel seu suport incondicional i per l'estímul, la tenacitat i l'indestructible esperit de lluita que m'han contagiats, dels quals ja no em sabré deslliurar mai.

A l' Arnau Pastor, la Gemma Arcas, el Toni Torres, la Mar Miguel... i a tots els amics i les amigues que generosament s'han quedat moltes tardes al parc amb els meus fills mentre jo treballava en la tesi.

A Javier Tomeo, per haver escrit un dia que *los monstruos son difíciles ejercicios de amor*.

I, en general, a tots i cadascun dels *kaijus* que –espectral parada de figures estimades– han desfilat davant dels meus ulls tots aquests anys.

(També, i amb el permís de Guillermo del Toro: a Ishirō Honda i Ray Harryhausen.)

Als meus fills Maria i Pau, per ser com són, per ensenyar-me dia a dia l'ofici de ser pare i, també, per preguntar-me *quan sortirà el monstre...*

I a la Raquel, figura i fons dels meus dies.

## Resumen

Partiendo de los conceptos de figura y fondo, procedentes del campo de la teoría del arte, el trabajo investiga en primera instancia su posible aplicación al ámbito de lo cinematográfico, vinculándolos al discurso más amplio sobre la representación geométrica del espacio (perspectiva) entendida como *forma simbólica* de aprehensión de la realidad. Para ello, el trabajo interroga un género popular en el que se declinan de manera especialmente fructífera los temas de la figura y fondo como es el cine de monstruos gigantes, cuyo primer momento de esplendor gira entorno a los años 50 y 60 del siglo XX, era de apogeo y crisis de los modelos tradicionales de representación. En la segunda parte del trabajo, se plantean algunos interrogantes hermenéuticos alrededor del resurgimiento de la figura del monstruo gigante en la cultura audiovisual contemporánea, su función estética en el contexto digital y su conexión con las nuevas formas de representar la realidad en el género fantástico, así como la paralela –y aparentemente paradójica– conversión del gigante en *signo íntimo* para la conciencia del espectador.

## Abstract

Taking as a starting point the Figure/Background division as established in art theory, this work tries first to reframe it within the cinematographic studies, and to link it to wider aspects of geometric rendering of space (the Perspective System) as a *symbolic form* of apprehending reality. In order to do so, this work addresses a popular film genre where the Figure/Background issues are central: the giant monster movies that had their Golden Age in the 50's and 60', a time when traditional models of representation came to a crisis with the arrival of modern cinema. In the second part of this work, hermeneutic analysis is put into work to address the comeback of the giant monster in contemporary audiovisual culture, its aesthetic function in our digital era and its connection with new forms of representing reality in science fiction cinema, as well as the apparently paradoxical conversion of the giant monster in a sort of *intimate sign* for the viewer.



## Prefacio

La idea del presente trabajo surge en el marco de un inicial interés por las figuras de la inmensidad y la distancia, intuitas como claves para explicar en términos espaciales una cierta idea de la melancolía o, mejor aún, del *extrañamiento* que parece penetrar la expresión visual contemporánea. Desde finales del siglo XX, la *puesta en distancia* como recurso expresivo parece impregnar buena parte de la estética contemporánea, tanto en el territorio de la creación artística de élite como en el de la cultura popular; en ambas ramas se aprecia el brote de lo que Anthony Vidler denominaría *patología espacial*, y que cabría definir como una inflexión extrema en la problemática relación que, desde el advenimiento de la modernidad, mantiene el individuo con el espacio, con el territorio que la sociedad ha provisto para dar acogida a su existencia.<sup>1</sup> Parecía evidente que, desde la crisis abierta en el seno del Romanticismo con respecto a las categorías de habitabilidad de un espacio súbitamente amplificado por el voraz racionalismo (Pascal, abrumado por el silencio de los espacios infinitos) en el que Dios es un latido que, alternativamente, lo llena todo para inmediatamente después dejar sentir la diástole de su inmenso vacío (una conceptualización que categorías como lo colosal y lo sublime, tal y como las plantea Kant, tratan de ordenar y dotar de sentido), la relación entre el individuo, convertido en eje central de la praxis artística y cultural, y el espacio como representación simbólica de

---

<sup>1</sup> VIDLER, A. *Warped Space. Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*. Cambridge, Massachusetts/London, England: The MIT Press, 2001.

las coordenadas existenciales en que viene a moverse, ha sido una fuente de productividad artística a la par que una verdadera *herida abierta* en el seno de las categorías de percepción y conceptualización del cosmos de lo humano. En un trayecto jalonado de traumáticos giros conceptuales, que arranca de la sublimidad romántica para pasar al colosalismo en la visión del urbanismo moderno, posteriormente contrarrestado por la furiosa anarquización de la perspectiva y el aniquilamiento de la concepción tradicional del espacio de la mano de las vanguardias – con el surrealismo a la cabeza–, y el final divorcio entre una concepción sacralizada del gran espacio –la que aflora, entre otros, en la generación de pintores expresionistas abstractos de la década de los 50–, por un lado, y, por otro, de una concepción apocalíptica y soterradamente irónica de ese mismo gran espacio que caracterizaría a la posmodernidad (el espacio como *chiste vacío* en el que sólo se escucharía la hueca risotada de un demiurgo aciago), la historia de las relaciones entre el individuo y el espacio aparece, en las artes plásticas y en el cine, como un campo saturado de claves para alcanzar una mejor comprensión del mapa mental de la contemporaneidad.

Distancia, abandono, ruptura de escala, amplificación épica, sublimidad, melancolía, terror, ironía, soledad... la estética de la representación de la inmensidad parece tener tantas puertas de acceso que pronto se hizo patente que la investigación no podía tratar de abarcarlas todas en abstracto y a la vez. Hacía falta, para poder empezar a recorrer este apasionante territorio, alguna entidad que hiciera las veces de *figura*, una figura que pudiera, siquiera



ocasionalmente, encarnar ese singular y multiforme vértigo subjetivo que envuelve a todo lo relacionado con la vivencia y representación de la inmensidad, eso que, por definición, *supera al sujeto* y lo deja en situación absoluta de indefensión, pendiente del frágil hilo de su propia insignificancia y pequeñez.

Muchos son los géneros, artistas, tendencias, movimientos, que de un modo u otro abordan ese *mal del espacio*, esa distancia casi insalvable entre individuo y colectividad que acecha al ciudadano contemporáneo. En cierto momento del trayecto, sin embargo, nos pareció que, para tratar un tema tan vasto, podría ser un camino fructífero –estimulante a la par que saludablemente desmitificador– elegir como eje del discurso una de las encarnaciones más festivas y lúdicas de la inconmensurabilidad en el imaginario popular del siglo XX: el monstruo gigante. Verdadero paradigma esencial del *conflicto de escala* en el imaginario pop, el monstruo gigante (ya sea en su estallido fundacional –precedido por algunos muy estimulantes brotes iniciales– con la mítica *King Kong* como en las desbordantes constelaciones míticas de grandes seres mutantes radioactivos del cine norteamericano de serie B en los años 50, o en la *gran familia Godzilla* que imperó en el cine de ciencia-ficción japonés de los años 60, en su subgénero de monstruos descomunales englobado bajo el apelativo de *kaiju eiga*) constituye, a nuestro entender, una de las encarnaciones más asombrosas y complejas, a la vez que insobornablemente populares, del juego simbólico entre esos dos grandes conceptos de la imagen que son la *figura* y *el fondo*, así como una poderosa representación del *gran espacio*, la representación plástica del vacío y de los

conflictos de escala que ha dado la historia del cine. En dicho género se anudan, como veremos, de manera única el tema del espacio y del cuerpo, del fondo y la figura, tejiendo una peculiarísima trama entre irracionalista y melodramática en la que se sostiene, en un delicado equilibrio, una muy singular sensibilidad primitivista e incluso directamente *infantil* (pues todo lo que rodea al gigante engrana muy directamente con importantes aspectos de la psique infantil, en especial en el tratamiento de conceptos tan esenciales para el ingreso en el universo adulto como el *duelo* y la pérdida), todo ello combinado mediante una fascinante formulación plástica de un cosmos estructurado en forma de auténtico *espacio monstruoso*, un universo plagado de derrapes hacia lo irracional, un incongruente paisaje onírico que, bajo la arquitectura de lo maravilloso, deja traslucir, sin llegar a afirmarla del todo pero tampoco negándola, una imagen poderosa y *muy adulta* de ciertos traumas contemporáneos cuyos fundamentos trataremos de recorrer a lo largo de estas páginas. En este sentido, en la última parte de nuestro trabajo, llevaremos a cabo un desmontaje de los mecanismos que subyacen las visiones contemporáneas del monstruo gigante, deteniéndonos en el modo en que distintas películas recientes –relecturas actuales del género clásico– han ido aportando, film a film, elementos clave a su comprensión y a la lectura histórica y evolutiva de sus elementos.

### **Marco teórico y metodología**

En nuestro recorrido, nos serviremos de herramientas analíticas de diferente calado, cuyo abanico parte de las consideraciones sobre

los conceptos de *figura* y *fondo* como casos esencializados de la descripción del espacio y la perspectiva en la praxis artística tal y como la entienden teóricos clásicos como Rudolf Arnheim, Ernst Gombrich y Erwin Panofsky. En esa misma línea, el ejercicio de síntesis teórica desarrollado por Hubert Damisch en su volumen *El origen de la perspectiva* nos ha hecho vislumbrar lo que, de continuarse, podría llegar a ser una tentativa de aplicación sistemática del paradigma perspectivo al análisis de formas visuales no pictóricas: tarea demasiado amplia para el trabajo que ahora nos ocupa, y de la cual retendremos, como principal herramienta de análisis, la idea de una lectura en clave psicoanalítica de la perspectiva entendida no sólo como *forma simbólica* en sentido panofskiano, sino –en una extensión polémica y no exenta de riesgos–, como verdadera expresión del *orden simbólico* en la acepción lacaniana del concepto.<sup>2</sup> En este sentido, y ligado con el tema de la representación del espacio tridimensional, nos han sido también útiles las propuestas lanzadas por Anthony Vidler, especialmente en su obra *The Warped Space*, acerca de las *patologías del espacio* que se hacen presentes con el cambio de siglo y el advenimiento de la ciudad moderna a principios del siglo XX: partiendo de las obras de Georg Simmel y Siegfried Kracauer, su recorrido por conceptos como el *extrañamiento espacial* y el tratamiento de patologías como la *agorafobia* y *claustrofobia* entendidas como claves de una sintomatología del espacio específicamente moderna, nos han ayudado a cernir algo mejor la *Weltanschauung* del género de los monstruos gigantes en general.

---

<sup>2</sup> DAMISCH, H. *El origen de la perspectiva*. Madrid: Alianza Forma, 1997.

Asimismo, y ya desde los primeros pasos de nuestras investigaciones, despertaron un profundo interés en nosotros las sugestivas tesis sobre figura y fondo como ejes de la expresión visual postuladas por Pierre Schneider en su *Petite histoire de l'infini en peinture*: en especial, su distinción entre *grund* y *abgrund*, esto es, entre el fondo entendido en un sentido narrativo tradicional, como escenario para la acción, y el fondo entendido como vacío inaferrable que pone en peligro la integridad misma de la representación, llevando la figura que lo habita a *otro orden*, que ya no es el de la narración sino el de la trascendencia y lo inmanente; los fértiles planteamientos de Schneider han sido, desde el principio, uno de los principales culpables de que nos hayamos sumergido de lleno en el apasionante material escogido para el análisis. Asimismo, algunos elementos proporcionados por el ámbito de los estudios culturales y del psicoanálisis del folklore, como los esbozados por Susan Stewart en su tratado *On Longing: Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*,<sup>3</sup> o las incisivas tesis lanzadas por el medievalista Jeffrey Jerome Cohen, tanto en su vertiente de editor (la sugestiva recopilación de artículos *Monster Theory*) como en su obra íntegramente dedicada al universo de los gigantes medievales *Of Giants*, han abierto puertas y ventanas al edificio teórico cuando más falta hacía.<sup>4</sup> También hemos llevado muy cerca a lo largo del

---

<sup>3</sup> STEWART, S. *On Longing. Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*. Durham, Duke University Press, 1993.

<sup>4</sup> COHEN, J.J. *Of Giants. Sex, Monsters, and the Middle Ages*. Minneapolis, University of Minnesota Press, cop. 1999

COHEN, J.J. (ed). *Monster Theory. Reading culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996.

recorrido, en nuestro bagaje especulativo, los sólidos elementos de iconología proporcionados por Jordi Balló en su curso de doctorado *Cinema i iconologia*, cristalizados en el fértil concepto de *motivo visual* como elemento vertebrador y aglutinador de los múltiples lenguajes de la imagen; gracias a sus enseñanzas, nos hemos atrevido a convocar en apoyo de ciertos tramos de nuestra investigación obras y elementos muy alejados del campo cinematográfico: en concreto, algunas obras planteadas desde el canon de lo fotográfico o desde la fantasía del cómic que, a nuestro juicio, arrojan una enriquecedora luz sobre nuestro material de estudio. Asimismo, y aunque el presente trabajo no recurra explícitamente en su superficie a dichas herramientas teóricas en su articulación y desarrollo, es necesario mencionar el incesante acompañamiento subterráneo de las tesis del mitoanálisis y la antropología de lo imaginario esbozada por Gilbert Durand y ofrecida por la mano rectora de Núria Bou dentro y fuera del marco de sus cursos de doctorado.

Asimismo, es importante destacar que en términos metodológicos el presente trabajo se ha visto fuertemente marcado por las peculiares características que presenta, en tanto que poliédrico objeto cultural, su destacada figura protagonista: el monstruo. Cuerpo cruzado de infinitos repliegues y facetas secretas, el monstruo es, como hemos ido descubriendo a lo largo de nuestro recorrido, objeto especular por excelencia, capaz de reflejar todas aquellas ideas, conceptos, sentimientos y sistemas de pensamiento con los que se cruza. Híbrido por excelencia, el monstruo contesta con su inagotable caudal de significados culturales a todas las

tentativas de análisis que tratan de fijarlo y descubrir su cartografía secreta. De este modo, hemos podido comprobar, de manera casi invariable, que toda metodología de análisis resulta fructífera cuando se trata de analizar al monstruo: éste responde siempre, siempre proyecta nuevos destellos, nuevas luces de conocimiento a su alrededor. De manera clásica, podemos leerlo psicoanalíticamente o bien abordarlo desde el prisma de los estudios culturales o desde un prisma más político o sociológico (como signo de grandes traumas colectivos o del combate interno de los estereotipos individuales en conflicto con las imágenes de lo colectivo consensuadas por la comunidad). O bien podemos diseccionarlo en clave de género popular o lanzarnos a escrutar las peculiaridades de los dispositivos formales que lo ponen en escena; objeto fantasmático y hermenéutico por excelencia, y a la vez signo fuertemente material poderosamente marcado por la corporalidad, admite toda suerte de lecturas; podemos leerlo en clave iconológica, siguiendo la tradición que lleva de Panofsky y, especialmente, Aby Warburg a esa contemporánea *ciencia de las imágenes* tal y como la formula Georges Didi-Huberman, o bien librarnos a una febril lectura formalista de la constelación de signos visuales que rodean su plasmación; adentrarnos en el laberinto de sus conexiones mitológicas o bien enlazar lo formal y lo mitocrítico para leerlo en clave espacial (como en las apasionantes páginas que le ha dedicado Michael Yevzlin). Son, todos ellos, otros tantos instrumentos de análisis que nos parecen igualmente válidos para definir los contornos difusos del monstruo y lo monstruoso en las artes visuales. En este sentido, el hibridismo esencial del monstruo

halla su necesario reflejo en la interdisciplinariedad del métodos que admite para analizarlo: sólo situándonos a cierta equidistancia de todas esas escuelas metodológicas encontraremos –o al menos ésa es nuestra tesis aquí– un punto de vista lo suficientemente abierto y hasta cierto punto fiel a la naturaleza proteica, múltiple y cambiante del monstruo.

### **Objetivos: algunos interrogantes**

¿Cómo se representa al monstruo en el cine? ¿En qué sentido la presencia de un monstruo dentro de un film plantea un desafío a los cánones de la representación y la construcción del espacio cinematográfico? ¿Es el cine de monstruos gigantes, por las peculiares características de sus protagonistas, un caso especial dentro de la historia de la construcción del espacio cinematográfico? ¿Dónde encajaría la figura del monstruo gigante en la historia de las representaciones de la inmensidad, de lo sublime romántico a la ironía posmoderna, como inflexión puramente moderna del tema? ¿Cómo se relaciona el género de los monstruos gigantes con la encrucijada histórica en que ve la luz, con el nacimiento de una nueva conciencia en el tratamiento del espacio característica de la modernidad? ¿Cuáles son las relaciones del cine de monstruos gigantes con el *extrañamiento espacial* que, según autores como Simmel o Kracauer, caracteriza la experiencia cotidiana del ciudadano del siglo XX enfrentado a los espacios urbanos de la gran metrópolis contemporánea? ¿En qué sentido

enfrenta el monstruo gigante nuestras preconcepciones sobre el esquema visual que subyace a las imágenes?

Hemos creído que el género de monstruos gigantes era un campo privilegiado para plantearse todos estos interrogantes porque acompaña al cine a lo largo de su historia, pero sobre todo en sus grandes momentos críticos: el primer gran estallido del género, al filo de 1930, discurre simultáneamente a una encrucijada histórica en la que se entrelazan una crisis de valores con el nacimiento de una nueva consciencia en el tratamiento del espacio característica de la modernidad, cuya expresión más pura la encontraremos en las vanguardias, junto con una revolución en la construcción del espacio visual que ofrecen artes populares como el cine y el cómic: la interacción de estas tres líneas de fuerza alimentará el nacimiento de una de los más fulgurantes y productivos iconos del género fantástico del siglo XX; el de la inconmensurable figura antediluviana –pero también futurista– cuya sombra se cierne en silueta sobre la ciudad moderna, amenazando con devolver a un estadio primordial a toda la civilización y la tecnología que son el orgullo de nuestra época.



# Índice

	Pág.
Resumen.....	v
Prefacio.....	vii
Marco teórico y metodología	
Objetivos: algunos interrogantes	
A modo de prólogo	7

## ***INTRODUCCIÓN. FIGURA Y FONDO COMO ELEMENTOS DE RETORICA VISUAL EN EL CINE. UNA APROXIMACIÓN***

### **FIGURA Y FONDO, MODOS DE APREHENSIÓN DEL RELATO VISUAL**

De la pintura al cine	27
<i>Grund/Abgrund</i>	29
¿De dónde viene la locomotora Lumière?	31
El expresionismo alemán: el fondo como amenaza a los personajes	40
Keaton o el fondo intercambiable	43
La desmesura como eje de la relación figura-fondo: el ejemplo de <i>El Navegante</i>	47
La distorsión del espacio	52
El binomio figura-fondo frente al discurso de la perspectiva	56
El discurso de la perspectiva en el arte en el siglo XX	57
El discurso de la perspectiva en el análisis cinematográfico	61
La crisis de la figura y el espacio a finales del cine mudo	65
Figura y fondo en los géneros: algunos apuntes	68
El musical, o la felicidad de perderse en el fondo.	69
El western – el fondo (el horizonte) en infinito retroceso	76
La doble amenaza de la multiplicidad y el vacío	78
King Kong, tragedia de la figura y el fondo	82
Domesticar el infinito. Las trampas del deseo, siete décadas después	91

## ***PARTE I. EL MONSTRUO, O LA AMENAZA A LA REPRESENTACIÓN. LA ESTÉTICA DEL MONSTRUO EN EL CINE***

### **CAPÍTULO 1. SOBRE MONSTRUOS COMO ISLAS DE SOLEDAD**

Etimologías del monstruo	97
Estética del monstruo gigante	100
El monstruo gigante y la victoria sobre lo irrepresentable	102

## CAPITULO 2. LO MONSTRUOSO GIGANTESCO: EL CASO GODZILLA.

Godzilla, sol negro de la posguerra	113
La primera aparición de Godzilla	115
Godzilla y la ruptura de la escala	120
Un gesto de planificación	132
El aprendizaje de lo inmenso	136

## CAPÍTULO 3. FORMAS DE REPRESENTACIÓN DE LO MONSTRUOSO GIGANTESCO.

La organización del espacio en el cine de monstruos gigantes	139
I. La parcelación del espacio	140
a) El fragmento	140
b) El encuadre dividido	154
c) Montaje y geometría del caos	160
II. Velocidades	166
El choque de velocidades	166
Pulso discontinuo y anulación del suspense	167
III. Profundidades	177
Destrucción de la profundidad	177
Apoteosis de la miniatura	182
IV. La perspectiva invertida	192
El experimento de Brunelleschi	211

## ***PARTE II: EL TIEMPO DE LOS METASUEÑOS. APROXIMACIÓN A LA CONTEMPORANEIDAD DE UNA FIGURA***

### CAPÍTULO 1. LO QUE REGRESA. LA *NACHLEBEN* DEL MONSTRUO

Una iconología de lo inconsistente	224
Iconología/s	232
Un “modus legendi” para el monstruo: las siete tesis de J.J. Cohen	234
Por qué hoy, por qué el monstruo gigante	243
(Necesaria) Presencia	245
El retorno de la presencia: <i>Alien</i> , o el desocultamiento del ser	251
La intensidad como aventura	260

### CAPÍTULO 2: VIAJE POR LA CONTEMPORANEIDAD DE UN GÉNERO

Ver desaparecer al monstruo	263
Lo que colma: el monstruo gigante es hijo del vacío	265
El monstruo gigante como encarnación visible del sentimiento invisible	267

El monstruo gigante en la contemporaneidad	279
Regreso de lo sublime: <i>El retorno de Godzilla</i> (Gojira, 1984)	283
<b>CAPITULO 3. ASPECTOS DEL MELODRAMA</b>	
Epifanías de lo femenino: de <i>Godzilla contra Biollante</i> a la trilogía <i>Gamera Shōwa</i>	298
La que sabe controlar al monstruo	304
Complejidad simbólica de un género	316
Monstruos atraviesan océanos	318
Hipérboles de lo femenino: el caso Alien	320
Alien como <i>woman's film</i>	321
El enclaustramiento figurativo	328
Un laberinto para el monstruo	331
<b>CAPÍTULO 4. EL TIEMPO DE LOS METASUEÑOS</b>	
Aspirador metagenérico remix, o la contorsión como modelo: <i>Godzilla Final Wars</i> (2004)	334
La intimidad, ese monstruo gigante: <i>Big Man Japan</i> (2007)	341
Deconstrucción documental del mito	341
Esperando al monstruo gigante	345
Una teratología contemporánea del espacio	352
Una estética de la demolición	357
<b>CAPÍTULO 5. EL LUGAR MÁS ALTO</b>	
Ciudad pánico, o la intimidad: <i>Cloverfield</i> (2008)	363
“A Coney Island of the mind”	366
<b>CAPÍTULO 6. LOVIN' THE ALIEN</b>	
Paisaje con monstruo gigante al fondo: <i>Monsters</i> (2010)	380
En las afueras, o el Nuevo Orden Espacial	383
<b>CAPÍTULO 7. EL CINE SE VE CON EL CUERPO</b>	
Tecnoandróginos: <i>Pacific Rim</i> (2013)	395
La perspectiva es hermafrodita	412
El extraño caso del monstruo gigante	413
<b>CAPÍTULO 8. EL HERALDO DEL VACÍO</b>	
Plano/contraplano con la bestia: <i>Godzilla</i> (2014)	427
Bajo las aguas, o el gigante íntimo	432
<b>CONCLUSIONES. TABULA RASA</b>	
Al conjuro de un nuevo espacio	435
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	



*Mi cabeza no humana se asoma a la ventana;  
con ojos de dragón veo pasar a los hombres,  
con boca de volcán asisto a un resplandor de crepúsculo,  
con manos minerales y cuerpo de cristal retorcido  
estoy en una casa humana.*

Juan Eduardo Cirlot, *Blanco* (1961)

*A mysterious object throwing light on a scene of destruction.*

(diálogo de *Godzilla vs. Mothra*)

*Me quedé así, inmóvil, deseando poder decir algo.*

Ray Bradbury



## A MODO DE PRÓLOGO

### Umbral: Duermevela sobre las aguas



*“Obligado a darle un nombre lo llamo Grande.  
Grande, esto es: que desaparece.  
Que desaparece, esto es: lejano.  
Lejano, esto es: que vuelve”.*

Lao-Tse<sup>6</sup>

Una mujer sentada frente al mar. Contempla la inmensidad con rostro vacío, la mirada perdida en la distancia. Un primer plano nos muestra sus cabellos, movidos por la brisa, ondeando sobre sus facciones. Lleva un largo vestido verde. Su figura, recortada ante un paisaje de rocas, parece un cuadro de Caspar David Friedrich. Al

---

<sup>5</sup> Izquierda: fotograma de *Godzilla contra Mechagodzilla* (Mechagojira No Gyakushu, Ishirô Honda, 1975). Derecha: *Half Awake and Half Asleep in the Water* (Fotografía de Asako Narahashi, 2003)

<sup>6</sup> Citado por Juan Eduardo CIRLOT. *En la llama. Poesía (1943-1959)*. Madrid, Siruela, 2005, pág. 677.

fondo, brilla el sol. En el lugar en que ella se encuentra, sin embargo, reina una densa sombra. Entretanto, en el contraplano, la superficie del agua centellea quieta, inmóvil. Al fondo, en el horizonte, se vislumbra la pequeña silueta de un submarino. Corte al interior de la nave. Unos hombres examinan un extraño diagrama en el que se intuye la figura de un robot. Conversan sobre algo que no comprendemos: están buscando algo. Dan la orden de sumergirse. Fuera, mientras tanto, la mujer sigue mirando fijamente las aguas. De repente, un golpe de zoom nos aproxima con violencia hasta un primerísimo primer plano de su ojo; al hundirnos en su retina brota la imagen del submarino bajo las aguas. Instantes después, el submarino que bucea en las profundidades se ve envuelto en una gigantesca sombra oscura que se cierne sobre él, lo estrecha en mortal abrazo y, en un suspiro, lo hace estallar. En un segundo, bajo la terrible presión del monstruo, la nave implosiona y se deshace como un globo de aire. Así se cierra el breve prólogo de la última película de la serie clásica de Godzilla: *Godzilla contra Mechagodzilla* (Mekagojira No Gyakushu, Ishirō Honda, 1974). Acaso una de las pocas películas de la historia del cine cuya acción transcurre en el interior de una lágrima.

Casi treinta años después, una mujer se sumerge en el agua, en las costas del Japón. Lleva una cámara fotográfica en las manos. No es la protagonista de ninguna película, ni piensa en ningún monstruo de ciencia ficción que pueda apoderarse de ella y arrastrarla a las profundidades. Tiene en mente crear una obra artística, una serie fotográfica basada en la sencilla experiencia de



sumergirse en las aguas del océano. Pero se mueve impulsada por un estímulo no muy distinto al que llevó a los creadores de *Godzilla contra Mechagodzilla* a urdir su extraordinaria fábula: la incomparable vena fantástica que recorre el imaginario audiovisual japonés y que ha dado algunas de las joyas absolutas al universo de las ficciones populares del siglo XX. Aunque, insistimos, su propósito sea, en principio, el de crear una obra fotográfica artística y documental. Detengámonos un momento en ella.

### **Una última mirada sobre el mundo**

En el reino de las imágenes fijas, no resulta fácil convocar una experiencia puramente terrorífica partiendo de elementos próximos y cotidianos sin recurrir a complicados artificios escénicos ni tramoyas del sentido. En su enigmática serie *Half awake half asleep in the water* (2003), la fotógrafa japonesa Asako Narahashi sumerge al espectador en una desasosegante y turbia experiencia de terror entreverada de placer estético mediante la puesta en funcionamiento de un único y poderoso dispositivo dislocador de transparente simplicidad que recorre la serie de principio a fin: emplazar el punto de vista de la cámara a ras de agua, y, desde allí, contemplar el mundo cotidiano en la distancia. Desde luego, ante esta súbita dislocación de nuestra mirada sobre lo conocido, podemos pensar que, como el personaje de *Wakefield* de Hawthorne, la fotógrafa ha *cruzado la calle* y se ha dispuesto a observar su antiguo entorno desde una atalaya nueva, una atalaya melancólica –pues la melancolía, y no otra cosa, es y siempre será la médula de lo

fotográfico. Aunque lo más lógico sería, seguramente, dejarse llevar por la primera impresión, que es la que sintetiza uno de los primeros valedores de la artista, el fotógrafo y estudioso de la fotografía Martin Parr, al decirnos que con su elección del punto de vista la autora nos introduce de inmediato en la angustiante visión subjetiva de alguien que se ahoga;<sup>7</sup> el primer encuentro con esas imágenes hace instantáneamente evidente que esa mirada proyectada desde el agua es, rotundamente, una “última mirada” lanzada a la orilla por alguien a punto de ser engullido por las aguas, una suerte de documental en primera persona de una Ofelia que quiere mostrarnos *qué es lo que se ve desde allí*.

El título de la serie, que podría traducirse como “Duermevela sobre las aguas”, parece apoyar sin conflictos esta evidente lectura (aunque su ambigüedad, como ya hayan indicado algunos críticos, reside en situarse en un hipnótico término medio entre el placer de dejarse flotar tranquilamente y la urgencia de una mirada asediada por el peligro). Esa lectura trágica vendría sustentada en una transparente red de signos visuales como son la desestabilización del horizonte, o la conversión –por efecto de la proximidad– de las olas en inmensas montañas, olas-montaña que parecen estar a punto de tragarse el paisaje contemplado (aunque en

---

<sup>7</sup> Oigamos lo que Parr tiene que decir al respecto: *"These photographs make me shudder with fear. This is because I am a non-swimmer, and I imagine it is scenes like this that I might witness at the moment before my head finally goes under the water. One final look at the world. We are surrounded by water and land, and much of the history of landscape photography has used these two familiar ideas as a starting point. Yet I have never seen these two components put together in such a compelling way"*. (Martin Parr, introducción a *Half Awake Half Asleep in the Water*, Nazraeli Press, Tucson 2007).

realidad en ninguna de estas imágenes haga acto de presencia una climatología amenazadora: de hecho, muchas de las tomas parecen capturadas en días perfectamente plácidos, en los que las aguas resplandecen bajo el sol centelleante; aunque, eso sí, se levantan como montañas ante la mirada del espectador). Así pues, de manera ambigua y sesgada –pero cada vez más inquietante y persuasiva, conforme se van examinando una a una las imágenes–, la reiteración del dispositivo proyecta en el espectador la idea borrosa de una inminente catástrofe. Tanto cala la sensación en el ánimo del espectador, que, llegado cierto punto, y trascendida esa primera experiencia melancólica para entrar en el reino de las evocaciones abstractas (toda fotografía, contemplada durante el suficiente tiempo, termina perdiendo para el espectador algo de su anclaje como huella de la realidad y se adentra en el reino de las fantasmagorías y ficciones) ya no sería capaz de decir con certeza si la catástrofe es individual –esto es, que al mirar la imagen está fundiendo su mirada con la visión subjetiva de alguien que se ahoga– o bien colectiva, y que, en una inversión de posiciones, lo que está teniendo la oportunidad de ver, desde el punto de vista de un espectador lejano –un naufrago, tal vez–, es el espectáculo del una civilización que se hunde: según cómo se mire, las imágenes de Narahashi pueden muy bien dar la impresión de que lo que se sepulta bajo las aguas no es el individuo que mira sino la comunidad entera (algo hay en estas visiones que evoca un tsunami que estuviera a punto de barrer de un solo vuelco el mundo conocido).

Todo el ominoso sentido de la obra de Narahashi que hemos elegido para iniciar el presente trabajo reside en haber sabido convocar, por medios puramente visuales, una experiencia de índole *liminar* que nos sitúa, con grado en extremo convincente de subjetividad, ante un escenario vacío en el que se dibujan algunos grandes miedos intemporales pero también muy actuales: no sólo el miedo a la propia desaparición, sino un terror apocalíptico cifrado en la llegada de una destrucción que golpearía de forma inesperada y fatal (especialmente persuasivas son, en este aspecto, las imágenes de aviones diminutos que, por la ausencia de perspectiva, parecen estar a punto de sepultarse bajo gigantescas olas), así como el miedo a la pérdida de asideros simbólicos y referentes culturales (imagen del templete anegado por las olas, o del mismísimo monte Fuji, icono entre los iconos para la cultura japonesa, en lo que podría parecer –y probablemente sea–, una cita directa del célebre grabado de Hokusai *La ola*, posible embrión iconográfico oculto de esta inolvidable serie).

Las fotografías de Narahashi emplean el agua como telón, como un velo que se descorre para dejarnos ver lo que no sabemos si son nuestros últimos atisbos de un mundo que se nos escapa o bien jirones vislumbrados de un paisaje colectivo a punto de sucumbir: el éxito de su estrategia consiste en haber ensayado una sencilla pero escalofriante *puesta en distancia*, en la que la muerte (sea la del individuo o la de la civilización) se encarna en una estampa no exenta de hipnótica y obsesionante belleza, y lo impregna todo como retórica de la separación y la distancia: estar

muerto –estar a punto de morir– es, parece decirnos Narahashi, estar viendo desde la lejanía todo aquello a lo que jamás regresaremos.

Flota, en las pesadas imágenes de *Half asleep...*, una omnipresente masa acuática desenfocada en primer término. Esas aguas borrosas –que podrían corresponder a la tipología de aguas pesadas, densas y oscuras de las que hablaba Gaston Bachelard– fortalecen, por supuesto, la vivencia subjetiva de cada imagen, al hacernos sentir en su vaga imprecisión de formas la íntima y fría proximidad con la masa de agua; al fin y al cabo, y si uno lo piensa bien, jamás solemos ver el mar desenfocado. Y es que, en fotografía, como en todas aquellas artes basadas en la reproducción óptica de la realidad, el desenfoco tiende a ser por lo general la marca *del fondo* de la imagen: es la figura en primer término la que suele acaparar los privilegios de la nitidez y el enfoque, mientras que el fondo es el que por lo común se pierde y se diluye en un magma difuso de formas. Queda aquí instaurada, pues, en términos ópticos, una vivencia *profundamente otra* del espacio; pese a la aparente calidez de sus texturas y su aliento solar, algo está, lo sentimos, *profundamente mal* en estas imágenes: el mar, que para el grueso de la tradición iconográfica constituye una de las encarnaciones más diáfanos de la idea de *fondo*, se troca aquí, en deslumbrante giro conceptual, en improbable *figura* que llena el primer término de la imagen. Una figura, sin embargo, desenfocada, como suele estarlo el fondo. ¿Figura o fondo? ¿Qué transgresión acontece aquí a través de esa dislocación visual? El espectador no tarda en descubrir –pero cuando lo hace ya es demasiado tarde–

que, seducido por la cámara de Narahashi, ha *caído en el fondo* de la imagen. Sumergido en el fondo de la imagen pese a encontrarse fuera de ella, todo aquello que hasta entonces era para él *figura* de su experiencia cotidiana (edificios, casas, monumentos, toda la categoría habitual de referentes humanos) queda súbitamente convertido en eso que hemos dado en llamar *fondo de la imagen*. Operación a la que no es en modo alguno ajena la insidiosa eliminación del *término medio* como tal, extirpado del encuadre por efecto de la elección del punto de vista: en ninguno de los ejemplos de la serie existe espacio transicional alguno que abra un camino y comunique el muro de agua que va llenando angustiosamente el marco hasta mitad del encuadre con los dispersos iconos de nuestra civilización, perdidos atrás como juguetes flotando a la deriva en un incalculable *espacio aparte*. Ese espacio vislumbrado en la distancia, fatalmente, ha dejado de ser el nuestro, y es ahora *otro*, radical y sin remisión posible. Y esa perspectiva ausente –rota– por efecto de la elección del punto de vista despoja de todo realismo tridimensional las imágenes y las decanta decididamente del lado de lo fantástico.

La radical estrategia de inversión en los parámetros representativos que se apunta en *Half awake half asleep in the water* podría evocar, de forma muy precisa, la inversión de perspectivas (esta vez no visuales, sino simbólicas) que solemos asociar al género fantástico en sus diferentes expresiones, y probablemente no sería descabellado adscribirla al motivo visual de la *invasión*, que caracteriza buena parte de los relatos y la

iconografía de lo fantástico y la ciencia-ficción. Eso que aquí está invadiendo la mirada podríamos definirlo como *lo inmenso*; inmensidad cifrada en la masa acuosa sin límites que poco a poco parece ir invadiendo el cuadro y obstruye monstruosamente la mirada, erigiéndose en muro vertical que, de modo muy literal, encarna lo Real que anega al sujeto, acometiéndolo de forma inesperada (tanto da si las visiones que atraviesan las fotografías de Narahashi nos sitúan desde los ojos de un accidentado como si lo que pretenden sugerir es el último aliento de un suicida). Esa visión de lo siniestro inundando la mirada recopila, pues, en su seno una múltiple inversión de categorías: la figura y el fondo, lo grande y lo pequeño, lo próximo y lo lejano, lo nítido y lo desenfocado, la miniaturización y lo gigantesco... Todas ellas constantes, como veremos, en el tema que habrá de ocuparnos a lo largo de este trabajo.

Tomando, pues, la serie de Narahashi como punto de partida iconográfico para un trabajo que busca indagar en algunos temas fundamentales de la representación de ciertas especies de lo monstruoso en clave visual, quisiéramos cerrar este prólogo proponiendo una *tercera lectura* para estas imágenes, una tercera lectura *ajena* a toda intención de su autora pero cuya fertilidad creemos poder probar en las próximas páginas. Y es que, en su poderosa capacidad alucinatoria, estas imágenes extienden sus tentáculos en el pensamiento del espectador y parecen estar anunciando algo más que una simple posición de la mirada, ese punto nodal de la subjetividad humana; en su hechizante

liminaridad, parecen estarnos contando algo más. Más allá de encarnar, alternativamente, la tragedia íntima de la propia desaparición o bien un distante atisbo de la catástrofe colectiva desde la precaria posición del náufrago, estas imágenes, instaladas y fijadas en ese lugar de la mirada que, como sea, parece ser definitivamente el lugar de la muerte (por más que esa posición pueda contener en sí algo de paradójicamente reconfortante, como señalaba el historiador Kotaro Izawa imprimiendo un sesgo de benéfica nocturnidad durandiana al discurso de la autora), estas fotografías escritas desde una femenina idea de la muerte que parece aspirar a matar al espectador, transformándolo en “pulso herido que ronda las cosas del otro lado”,<sup>8</sup> como quería el poeta, mediante el sencillo método de ubicarnos en “un espacio previo a la razón y que no ha pasado por la perspectiva” (Jean Paulhan: citado por Schneider), van a ser nuestro primer asidero teórico. Y por eso quisiéramos, ya desde ahora, investirlas de una tercera lectura: la de que sean imágenes que evocan un *nacimiento*. Pero, ¿quién nacería en esas imágenes? Porque el ser que surgiría a la luz, ese *sacrificado a la luz* cuya mirada atestiguarían estas fotografías, no podría ser un ser humano cualquiera. Estas imágenes, que de repente podrían ser leídas como testimonios del momento en que se rasga el velo materno y, desde un inmenso espacio amniótico, se contempla el mundo por primera vez, no pueden corresponder a la

---

<sup>8</sup> F.G. Lorca, “Poema doble del lago Eden”, *Poeta en NY*, 1929. Tomamos la cita lorquiana del revelador artículo de Iván Pintor Iranzo “Los desnudos y los muertos. La representación de los muertos y la construcción del otro en el cine contemporáneo. El caso de M. Night Shyamalan”, publicado en *Formats. Revista de comunicació audiovisual*. Barcelona, UPF, 2005, en la que se esboza esa poética del *otro lado* que encaja a la perfección en el impulso fantástico que alienta bajo las fotografías de Asako Narahashi.



mirada de una persona común, pues las personas comunes no nacen en el mar. Quizá convenga ver ese nacimiento desde otra óptica. Una óptica, desde luego, inconcebible desde los códigos del realismo fotográfico que les ofrece su interpretación primera, pero perfectamente plausible –creemos– como fabulación fuertemente enroscada en su cuerpo visible (y más aún si se tiene en cuenta el contexto cultural japonés en que ha cristalizado este trabajo, con la increíblemente fértil tradición iconográfica de lo fantástico que recorre de principio a fin la creación japonesa, ya desde sus estratos más populares). Después de haber visto la facilidad con la que en el interior del ojo de una melancólica joven que contempla el paisaje se desarrolla una fulgurante batalla entre un gigantesco monstruo y un moderno submarino militar, ¿sería descabellado investir estas imágenes de un hálito fantástico, y, más allá de crearlas como posición subjetiva *humana* –que es lo que en esencia son–, podríamos verlas como imaginarias elaboraciones de un tercer vértice en la mirada, una *mirada naciente* que no sería entonces ni la del muerto en su inescapable subjetividad ni la del que contempla la muerte en tercera persona, desde la distancia? ¿No sería acaso posible ver nacer, en el seno mismo de estas fotografías, un *tertium quid*, una tercera posición que no correspondería ni a la agonizante visión del naufrago ni a la de un contemplador que presenciara desde lugar seguro la catástrofe? Esa *lectura salvaje* que quisiéramos proponer ahora nosotros postularía que esas instantáneas no son sino extraordinarios planos subjetivos no ya de una mirada humana sino de una *mirada monstruosa*. ¿Qué sucedería si por un momento viéramos esas imágenes no como el

avatar de una posible experiencia *nuestra* sino como la cristalización de una experiencia que, de manera esencial y inalienable, es y no podrá ser otra cosa que radicalmente *otra*? ¿Qué intenciones leeríamos entonces en ellas, qué significado atribuiríamos a esa mirada naciente que emerge desde las profundidades del inconsciente?

El propósito de las páginas que siguen es ahondar en ese camino consistente en entender el monstruo como objeto especular que refleja nuestra propia mirada. La cámara de Narahashi, con esa fidelidad a la experiencia subjetiva que en principio sólo la huella fotográfica presentada como tal es capaz de garantizar en su cruda promesa de subjetividad, nos ha servido para cruzar el espejo y encontrar el camino para pasar *al otro lado*; es como si ahora, a través de ella, hubiéramos obtenido el fugaz privilegio de ver las cosas desde los ojos desfondados del mito, de ese “antepasado contemporáneo” que es el monstruo arcaico que periódicamente renueva su presencia entre nosotros.<sup>9</sup> Lo monstruoso quedaría así entendido como una inconcebible pero muy necesaria posición de la mirada *inhumana* para actualizar la presencia del mundo en nuestro yo y renovar la mirada que proyectamos sobre él; sería posible entonces que, en su rara e insobornable belleza, las imágenes de Asako Narahashi fueran la puerta abierta hacia el distorsionado acto de mirada de ese ser ambiguo e intangible, ese coágulo de terror y repulsión que es el monstruo, y, más concretamente, de la

---

<sup>9</sup> Así lo describió uno de los primeros cultivadores modernos del género, Arthur Conan Doyle, al referirse a las bestias prehistóricas que poblaron su *Mundo perdido*.

apasionante variante de lo monstruoso que pretendemos tratar aquí; una variante que, sin ser específicamente japonesa, ha quedado instalada en el imaginario nipón como uno de sus más poderosos iconos: eso que los japoneses denominan *daikaiju*, o monstruo de descomunales proporciones que una y otra vez brota en mitad del tejido de la civilización contemporánea y, cada vez más, de sus ficciones fantásticas. Un *daikaiju*, que, emergiendo desde el fondo del contraplano de todo lo conocido y cotidiano, parecería estar aquí avistando, en virginal primera mirada subjetiva, nuestras ciudades desde el mar oscuro e inconsciente del origen que es su posición natural, mientras se apresta a aplastarlo todo ritualmente bajo su inmenso peso mitológico. El postulado inicial de este trabajo es que tal sustitución de la mirada es viable, que es dable encontrar, en las representaciones visuales del monstruo gigante (esa peculiar encarnación de la inmensidad y, en última instancia, de lo infinito en el espacio finito de una pantalla), el material simbólico que puede llenar una posición aparentemente vacía desde la que contemplar jirones de una ciudad, la nuestra, entrevistados desde la lejanía como algo irreconocible y, por lo tanto, prestos a ser contemplados y entendidos *por vez primera*. El monstruo, pues, como estimulante tercera presencia más allá de los lugares, objetivos y subjetivos, de lo humano y que marcaría entonces una nueva posición, un nuevo lugar en la trigonometría de las miradas con que abrazamos el mundo que nos rodea; un nuevo ángulo desde donde contemplar el espacio cotidiano de otra manera, ese espacio sobre el que se cierne el ominoso pero estéticamente necesario peso de una amenaza que es la amenaza de la destrucción de todo lo

conocido. Pues lo que define al monstruo es su liminaridad ontológica, como nos señala J.J. Cohen:

*Because of its ontological liminality, the monster notoriously appears at times of crisis as a kind of third term that problematizes the clash of the extremes –as “that which questions binary thinking and introduces a crisis”<sup>10</sup>*

Ese monstruo que cuestiona el pensamiento binario e introduce una crisis permanece, como señala Cohen, velando en las fronteras de lo posible. Y ese es justo el lugar en el que hemos querido descubrirlo ahora. Quiere, por otra parte, la tradición que todo monstruo atesore una revelación que ofrecer, y el monstruo sólo puede ofrecerla de un modo, el único que conoce, a través de su único argumento, que es el argumento de la destrucción. En este sentido, las desviaciones anteriormente apuntadas con respecto a todos los cánones representativos, a las que hemos dedicado este prólogo introductorio, se entenderían, entonces, desde aquí como otras tantas marcas de lo monstruoso, dislocaciones en ese juego especular con que aprendemos a mirarnos de lejos a través de sus ojos bañados por la luz de la exclusión y la distancia. Hablemos, pues, de eso monstruoso que, con sus contornos gigantescos, limita y define nuestra figura humana ante el telón de fondo del infinito.

---

<sup>10</sup> “A causa de su liminaridad ontológica, el monstruo destaca por aparecer en momentos críticos como una suerte de tercer término que problematiza el choque de extremos: como «lo que cuestiona el pensamiento binario e introduce una crisis»”. COHEN, J.J, *Monster Culture (Seven Theses)*, pág 6. En el texto entrecomillado, Cohen cita a Marjorie Garber, *Vested Interests: Cross-Dressing and Cultural Anxiety* (New York: Routledge, 1992), 11.



Asako Narahashi, *Half Awake and Half Asleep in The Water* (fotografías, 2003)



# **INTRODUCCIÓN**

## **FIGURA Y FONDO COMO ELEMENTOS DE RETORICA VISUAL EN EL CINE**

### **UNA APROXIMACIÓN**





*¿Cómo ocultarse que todo acaba sobre un  
rectángulo de paño blanco colgado en un muro?*

*Robert Bresson*



# FIGURA Y FONDO, MODOS DE APREHENSIÓN DEL RELATO VISUAL

## De la pintura al cine

De hacer caso a Pierre Schneider, el fondo de una imagen es “aquello que hay cuando ya no hay nada detrás”, salvo el vacío, el soporte mismo del cuadro.<sup>11</sup> El soporte, nos dice el autor francés, sirve de fondo; pero no es el fondo. ¿Qué es, pues, el fondo? La respuesta del autor no nos llega de inmediato; no lo hace, al menos, de forma clara. Antes de desciframos su contenido, nos enteraremos, en enigmático giro, de que el fondo es algo que sólo la propia imagen crea: “le fond ne se fait fond qu’en contact avec la figure” (SCHNEIDER: 2001). El fondo es “exhalaison, voire une exsudation spécifique au genre humain” (SCHNEIDER, 2001); algo, en todo caso, cuyo contacto, según el autor francés, “no aprecian demasiado las figuras”; en consecuencia, será tarea de la representación, encarnada en el pintor, el interponer una serie de planos intermedios entre ambas entidades para garantizar que la figura queda inscrita en un lugar que justifica y define simbólicamente su existencia, una realidad pictórica entendida como red simbólica en la que la figura *puede tener lugar*. Será tarea del pintor, pues, dar cuerpo a esa necesidad de la figura e inventar esos planos intermedios que no son, claro está, sino *decorado*;

---

<sup>11</sup> SCHNEIDER, P. *Petite histoire de l’infini en peinture*. Paris, Hazan, 2001.

montañas, un muro, un campo de césped sobre el que se recortan los personajes. En la constitución de ese *arrière-plan* se estará formulando, pues, plenamente el cuadro como cuadro, como teatralizada *mise-en-scène*, soporte y entramado del significado; son esos *planos intermedios* los que dotarán de espesor narrativo y simbólico a la figura hasta entonces aislada como entidad esencial del dispositivo pictórico.

Schneider no se conforma, sin embargo, con establecer el sentido de ese *arrière-plan*, que rápidamente, y de modo sorpresivo para el lector, caracteriza como... figura. Pues no son otra cosa esos estratos interpuestos de imagen sino figuras, grandes figuras inventadas por la necesidad de narrar que, al aproximarse al fondo, tienden a ser coextensivas al mismo hasta cubrirlo y, de ahí, como el propio autor francés se encarga de recordarnos, a excluirlo de la representación. Sería fácil confundir *arrière-plan* y fondo (más de una vez la representación, en un poderoso juego de autoconciencia, jugará a confundirlos y a confundirnos con ellos). Pero, insiste Schneider, no hay que olvidar que el *arrière-plan* es siempre, a su vez, una figura; falso fondo, telón escenográfico encargado de sustituir el desnudo soporte material de la imagen. Una figuración espacial, pues, que en la representación clásica se acogerá a las leyes de la perspectiva para cumplir mejor su cometido de velar, de ocultar, la existencia de un vacío primordial exterior al cuadro. Se trata, pues, de un subterfugio, podríamos decir, un parapeto para evitar entrar en contacto con lo irrepresentable, con aquello indefinido que encarna el fondo entendido como entidad sin fin cuyo contacto con la figura sólo podría ser inevitablemente

destructor a efectos de la trama argumental que se pretende sostener a través del cuadro. Diremos, como precisión de vocabulario, que Schneider propone denominar “*fons perdu*” a ese fondo sin fondo ni final, a ese espacio en el que no hay representación ni es representable, y que no es otra cosa que *un abismo*.

### ***Grund/Abgrund***

La lengua alemana juega con el sonido y sentido de dos vocablos muy próximos como son *Grund* (“fondo”) y *Abgrund* (“abismo”), a los que Schneider se refiere como equivalentes e intercambiables con su propia dupla conceptual *arrière-plan/fons perdu* y cuyo paralelismo aprovecha a menudo a lo largo de su texto para esbozar su argumentaciones alrededor de los autores objeto de su estudio. En ese *Abgrund* terminaría por comparecer una profundidad ilimitada, un desbordamiento de espacio crudo y vacío sobre el cual daría la impresión de que “elles (les figures) sont en perdition” (SCHNEIDER: 2001). Schneider pone como ejemplo los fondos sin fondo del arte cristiano del Medioevo, asociándolo justamente a la idea de que el dogma cristiano propone la encarnación de lo infinito en lo finito. Y de eso justamente se trata, puesto que lo que está buscando el autor francés son los modos en que se opera, dentro de un contexto finito como es el de la imagen en su marco, la transubstanciación de ese espacio finito en uno caracterizado por la infinitud. Pues, como él mismo ha observado, *certaines images ont la capacité de recevoir en elles l’estampille de l’infini* (SCHNEIDER,

2001). Será el caso de la imaginería medieval teocéntrica y también, una vez se haya impuesto y evolucionado siglos después –en el Renacimiento– un sólido espacio perspectivo de carácter antropocéntrico, el de un imaginario posrenacentista donde el abismo empezará, si no a tener cabida (pues, propiamente hablando, el abismo no puede *tener cabida*), sí a filtrarse y a gotear por las rendijas de la representación fuertemente suturada de la mirada clásica. Comparece, pues, en Schneider la mecanicista visión teleológica, propia de las teorías formalistas del arte, de la historia de un medio entendida como el trayecto protagonizado por una representación tridimensional que se levanta contra un muro de abstracción y vacío para, tras experimentar un período de fuertes tensiones y una progresiva fragmentación del coherente cosmos representacional del clasicismo, asistir, con la llegada de la modernidad, al desplome de sus figuras y al desmoronamiento de la ilusión de profundidad, con la consiguiente precipitación final de toda la carga proyectiva simbólica de la pintura en la superficie de la imagen. Pues la pintura, como oportunamente nos recuerda J. L. Brea, es ante todo una cuestión de superficie, y de hecho no puede ser otra cosa (salvo que se la quiera dotar de una *ilusión* de profundidad que, en última instancia, no sería más que eso, ilusión) y en esa superficie es donde finalmente se juega toda su energía simbólica.<sup>12</sup> Frente a esa *superficialidad* esencial de lo pictórico, la fotografía y el cine son, en cambio, artes esencialmente basadas en una representación de la profundidad que vive anclada en el corazón

---

<sup>12</sup> BREA, J. L. “El inconsciente óptico y el segundo obturador. La fotografía en la era de su computerización”. [www.joseluisbrea.net](http://www.joseluisbrea.net), archivo pdf, 2006.

de su dispositivo (pues ambas parten de la cámara, un aparato mecánico *naturalmente dotado de estructuración perspectiva*): su tarea será, en todo caso, dibujar diferentes modalidades de, por así decir, *encajar esa profundidad* inherente a su medio en el seno de su peculiar proyecto narrativo.

### **¿De dónde viene la locomotora Lumière?**

Consideremos, pues, la historia del cine desde esta línea de análisis basada en las relaciones figura-fondo. Se sabe cuándo y a dónde llegó el tren Lumière; nadie explica, sin embargo, *de dónde procedía ese mítico tren*. ¿Lo que estremeció a los espectadores era la posibilidad que el tren surgido de la nada los arrollara, o el reflejo procedente del desconocimiento de su lugar de origen? Plausiblemente, ninguno de ellos debió pensar ni por asomo que detrás del lienzo blanco colgado en mitad de la sala había vía alguna, y que esa vía conducía a *algún lado*. Posiblemente, y como a menudo se ha señalado, la tan comentada reacción de inquietud no fuera más que un puro reflejo pasajero ante la súbita aparición de una imagen en movimiento a gran escala: no fue el tren el que los asustó, sino la propia imagen, en su movilidad y fotográfico realismo, como fenómeno.<sup>13</sup> Pero la aceptación del pacto narrativo que de manera instantánea la película propone a sus espectadores (pacto que fue también *pacto perspectivo*, puesto que la toma, como

---

<sup>13</sup> No debe olvidarse, en relación con el tema que nos ocupará a lo largo de estas páginas, el papel que *la escala* desempeñó en esta inicial sorpresa, o temblor, de los espectadores.

se ha comentado hasta la saciedad, propone un canónico despliegue espacial de lo que luego serían las escalas convencionales de planos en los tratados cinematográficos), la repentina creencia en ese *fragmento visual en bruto* que la pantalla arrojó a la visión de los espectadores –sin creencia, no hubiera existido susto–, esa creencia debió, de un modo u otro, fundamentarse en la difusa percepción según la cual, *más allá* de esas figuras y ese fondo perfectamente reconocibles, había “otro fondo”, algún espacio –aun mental– en el que ubicar el origen de la experiencia. ¿Hubo, pues, en el fugaz sobrecogimiento de los ciudadanos parisinos de finales del XIX una lejana intuición de un insondable *Abgrund* sobre el que las imágenes de la pantalla levantaban su muro de ficción?

Lo cierto es que, en la filmografía de fragmentos de realidad levantada por los Lumière, no se observan ejemplos en los que el fondo (*arrière-plan*) de la imagen deje huecos en la representación. Todos los fondos están llenos, todas las tomas cuidadosamente encuadradas para que el fondo tenga una participación absolutamente *figural* dentro del espectáculo. De hecho, esto se hace presente incluso en los títulos de las películas, que continuamente adoptan la estructura binaria figura-fondo: “Llegada **del tren** a la **estación**”, “Salida de **los obreros** de **la fábrica**”. Los dos polos de la representación quedan cuidadosamente establecidos incluso en la letra que ha de servir para orientar al espectador que acude a contemplar las películas. No quieren dejar huecos los Lumière, no hay en sus películas agujeros posibles en la representación por donde pueda infiltrarse otro espacio que el puramente narrativo. No hay un espacio *de atrás*, un espacio para la



abstracción; una férrea sutura une la figura a su paisaje, el cuerpo y el fondo al que ésta debe permanecer cosida, sujeta. El impulso documental de los Lumière fluye en un poderoso régimen narrativo que busca el efecto de realidad en el maridaje indisoluble entre figura y fondo (efecto que finalmente brota gracias a armas fotográficas paralelas, como son la fragmentación o ese *inconsciente óptico* benjaminiano que convierte cada gesto azaroso de la figura, cada mirada a cámara, en otros tantos poderosos significantes de realidad). Existe en los Lumière una clara conciencia del papel que el fondo desempeña como recurso narrativo vertebrador, como imprescindible barrera artificial que el ser humano interpone entre sí mismo, representado especularmente en su peripecia individual o colectiva en las acciones del cuadro, y ese vacío irrepresentable y sin forma de lo real, que es lo que existe más allá de la frontera de lo humano, aquello cuya representación no puede existir porque carece –aún– de escala para ser mostrado. Un paso antes de entrar en ese territorio trascendente en el que el sentido dejaría de operar, nos dice Schneider, la representación jalona ese final levantando una barrera: una cortina de árboles, una cadena de montañas envuelta en un luminoso cielo de atardecer, el muro de una habitación. Tras ellos, nada. Estos tres ejemplos tendrían en común el ser, en última instancia, puro decorado teatral para el desarrollo de “la acción”: el fondo es el subterfugio de la narración, el cañamazo que permite que la agitación de las figuras se convierta en historia (aunque ésta sea "documental").

En este aspecto, no tendría sentido, como se ha venido diciendo ya desde múltiples perspectivas teóricas, la dicotomía

entre cine narrativo y documental tradicionalmente representadas por Méliès y Lumière. En ambos existiría ese mismo miedo al vacío, esa misma conciencia de fondo: del maridaje entre figura y fondo es de donde debe surgir la magia, sea documental –chispazos de realidad fragmentada apresados al vuelo por el ojo Lumière– o monumental –esa construcción deliberada, pero no menos teatral que la otra, de una narración a base de coser las figuras a un fondo primorosamente modelado en filigrana de lona y pasta de papel. La clave será realista o fantástica, pero una misma fantasmagoría es compartida por ambos: se trata de hablar del hombre, de decir el hombre que se puede cerner, frente a otro polo que es el de un fondo que, como quiere Schneider, está allí para expresar lo Otro, lo ilimitado, ya sea en su forma domesticada y mensurada (*arrière-plan*) como en su desbocada y chirriante penetración por las costuras de la representación (*abgrund*).



El fondo es relato: Lumière y Méliès.

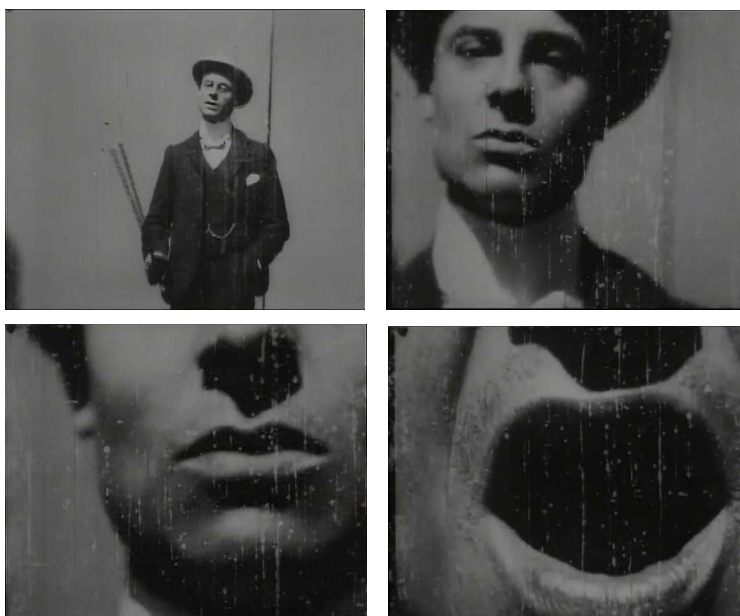
Lo que aquí da comienzo es una historia de frágiles equilibrios, que, pese a su inicial anclaje común en el anudamiento figura-fondo, no iba a tardar en encontrar grietas, estallidos, vértigos, por los que filtrarse hacia el patio de butacas. Será ya en uno de los primeros hitos históricos del cine mudo cuando el *abgrund* empiece a insinuar su presencia; al ver aparecer al pistolero de *Asalto y robo a un tren* (*The Great Train Robbery*, Edwin S. Porter, 1903) apuntando en franca e irredimible frontalidad al espectador, éste no puede asirse a fondo alguno que lo remita de nuevo a la trama.



*Un icono sin fondo: el primer plano del bandido en Asalto y robo a un tren  
(1903)*

Imagen fundacional: desgajado del tejido narrativo del film, el bandido flota en ese espacio indeterminado y sin tiempo que es el espacio del icono.

Por supuesto, no nos encontramos ante un caso único. La explosión de experimentalismo a la que dio rienda suelta naciente cine mudo supuso multitud de ensayos sobre los diferentes regímenes de relación entre figura y fondo. Recordemos el desenfadado uso de este espacio sin fondo en cintas como *Man eating a camera* (1902), de Cecil Hepworth –en la que se subvierte sin ningún pudor la jerarquía entre figura y fondo y el personaje protagonista, que primero aparece recortándose sobre un abstracto fondo blanquecino para acto seguido avanzar amenazadora hacia el espectador hasta englobar el encuadre –esto es, hasta subsumir el fondo en la negrura de su cavidad bucal para luego, tras engullir la cámara y su operador, regresar a su condición figural convertido en un cómico a la par que malhumorado demiurgo de la imagen.





*Viajes a la oralidad. Ida y vuelta entre grund y abgrund en clave de comedia: el cameraman devorado en Man Eating Camera (2002), de Cecil Hepworth*

Hepworth exploró a menudo la interacción entre figura y fondo en varias de sus películas, como *How it feels to be run over* (1900), especie de humorística nota a pie de página al célebre efecto Lumière de *Llegada a un tren...*, en la que una cámara plantada en mitad de una carretera rural registra su propio atropello y donde, de nuevo, la figura principal –el veloz automóvil que, surgiendo del fondo de la imagen, se dirige directamente al espectador– invade el escenario –ese camino en perspectiva con su sugestión de infinitud– hasta fundirse con el entorno y dejar la imagen suspensa en un significativo vacío negro en el que flotan unos cómicos a la par que inquietantes intertítulos –pues parecen directamente arañados sobre el celuloide– en los que,

entrecortadamente, se invoca la catástrofe sucedida fuera de campo.<sup>14</sup> Aquí, el uso de un fondo perfectamente figural –las clásicas líneas de fuga de la carretera que convergen en el centro de la imagen– no impide el poderoso efecto de abstracción de un sencillo recurso que posteriormente será explotado hasta la saciedad pero que aquí es desvelado en exclusiva y con total frescura por el ojo de un experimentador entusiasta e inquieto:



*Conversión de la figura en fondo por amplificación: How It Feels to Be Run Over (Cecil Hepworth, 1900)*

Tras esta bocanada de aire fresco de la mano del experimentalismo desenfadado de los pioneros –y que encontrará su continuidad en las investigaciones formales del cine cómico

---

<sup>14</sup> A menudo se asevera que se trata de los primeros intertítulos de la historia del cine: ¿señal, acaso, de que esa interpelación al espacio del espectador significada por la fusión entre figura y fondo es una herida que requiere la aparición del lenguaje para ser reparada?

posterior-, un punto y aparte en esta historia de los flirteos con el *abgrund* que caracteriza la inventiva del cine mudo lo encontramos en *La pasión de Juana de Arco* (*La Passion de Jeanne D'Arc*, C.T. Dreyer, 1924), en la que el blanco abisal de la pantalla parece asomar por vez primera ante el estupor del espectador, que asiste atónito a un fantasmal e interminable desfile de figuras sin fondo luchando por mantenerse en un ilimitado espacio en crudo que tan sólo se sostiene en el acrobático filo de una loca idea de montaje, a la que el cineasta se aferra en desesperado pulso con lo abstracto. Nunca como entonces se había visto tan descarnadamente en una pantalla cinematográfica el asedio de lo infinito a lo finito, de lo ilimitado en explosivo y visceral combate con el límite del contorno, la figura, la forma. Dreyer, por primera vez, hizo plenamente visible en términos cinematográficos ese enfrentamiento de lo limitado, la figura, con *ce vide que l'homme transporte avec lui où qu'il aille* (SCHNEIDER: 2001). Con Dreyer retorna el fondo perdido de la era bizantina, como metáfora de lo ilimitado.



*La pasión por el fondo sin fondo en Dreyer.*

## **El expresionismo alemán: el fondo como amenaza a los personajes**

Con la llegada del vértigo expresionista, el fondo parece revolverse monstruosamente contra la figura, amenazando con amortajarla y sepultarla bajo un sombrío alud de agresivas cuchilladas de luz cruda. *Caligari/Nosferatu/Golem*: en ellos, el fondo se respira como una tóxica emanación que asedia a la figura. Es el fondo esa sombra que se desprende del decorado, envolvente, amenazadora; esos telones pintados de *Caligari* parecen no sólo exsudar negras atmósferas de preguerra sino, en categoría pura de terror, se tensan hacia los cuerpos que cruzan ante ellos, como si quisieran separarse por unos instantes del soporte que hasta entonces les dio cabida y, tras liberarse de su apoyatura lógica en el espacio, engullir a los personaje en un abismático y fantasmal campo de energía negativa. En ese movimiento en el que el fondo (*grund*) se desgaja del tejido puramente narrativo del film para tomar carta de naturaleza como un personaje más dentro de la trama, se intuye, como una huella en negativo súbitamente visible al trasluz, la fugaz presencia del *abgrund* en toda su espectral desnudez, fondo sin fondo detrás del fondo, impresa de manera indeleble en la retina del espectador.

De este modo traduce la imagen expresionista la imposibilidad del individuo a la hora de acomodarse a un contexto hostil. Pero la crisis entre figura y fondo planteada por el expresionismo no reduce sus estrategias de puesta en escena a ese asedio unidireccional del fondo a la figura; sería demasiado



simplista. El verdadero descubrimiento de la estética expresionista no está en la mera inversión de parámetros, en la que el fondo inicialmente concebido como espacio para acoger a los personajes (tal y como desde el Renacimiento fue concebido en términos de representación) se convertiría en una oscura amenaza para su integridad figural y la coherencia de sus límites figurativos. Lo que verdaderamente está en juego aquí es una fusión de categorías en toda regla: el fondo y la figura dejan de tener unos límites claros, y se contaminan mutuamente en un fluir incesante y venenoso de oscuras energías que recorren el encuadre.



*Desafío a la Gestalt: El gabinete del Dr. Caligari (1920)*

A menudo, en *Caligari*, la monstruosa figura de Cesare se funde con su entorno. Imposible determinar si esa figura de brazos extendidos, cuya oscuridad parece adensarse conforme se hunden en la masa de sombras, es una emanación de las sombras que la rodean o bien es ella misma la que derrama oscuridad a su alrededor en su coreográfico gesto. En el expresionismo, los límites entre figura y fondo se disuelven, la piel y los límites del cuerpo dejan de ser infranqueables; tal es la enfermedad visual de la que se nutren los creadores de imágenes de la época.

No es casual que sea justamente en la el seno de esta estética donde nazca de manera irrevocable para el cine una de sus figuras esenciales: la del monstruo. Fue José Miguel G. Cortés quien estableció que uno de los puntales de la estética monstruosa consiste, precisamente, en la disolución de las fronteras del cuerpo, la indiferenciación entre interior y exterior, la pérdida de los límites reconocibles de objetos y personas y la permanente posibilidad que todo ello conlleva del estallido del informalismo que siempre late alrededor del monstruo.<sup>15</sup> Sobre ese monstruo deberemos volver en posteriores páginas de este trabajo; baste, por ahora, ver cómo en la encrucijada expresiva del expresionismo, empieza a germinar su negra semilla a caballo de ese desdibujamiento conceptual entre figura y fondo (y el consabido colapso de la perspectiva geométrica heredada del Renacimiento que lo acompaña). Ya desde entonces y de manera perenne, las crisis espaciales en las artes visuales de

---

<sup>15</sup> Ver CORTÉS, José Miguel G., *Orden y caos: un estudio cultural sobre lo monstruoso en las artes*. Barcelona, Anagrama, 1997.

ficción del siglo XX vivirán estrechamente relacionadas con la figura monstruosa, cuyo destino será indisoluble del la crisis misma de la representación. Imposible mostrar a un monstruo sin violar las leyes mismas de la imagen que le dan cabida. O dicho de otra manera: todo monstruo lleva inscrita una teratología del espacio que lo acompaña. O al menos esa será la hipótesis y la pregunta que nos conducirá al núcleo del presente trabajo.

### **Keaton o el fondo intercambiable**

Pero, antes de centrarnos en el tema de lo monstruoso, regresemos a la explosiva encrucijada histórica de los años 20 para examinar ahora una nueva corriente narrativa que sacudirá la correcta y fluida relación entre figura y fondo, saturándola de paradojas. La historia del *burlesque* es, en buena medida, la historia de un permanente desajuste (también en términos de escala) entre figura y fondo, una *incomodidad esencial* en el entrecruzamiento del cuerpo y un espacio que nunca termina de acogerla bien del todo. Todo sucede como si, en cierto modo, el fondo *desconfiara* de la figura, quien a toda costa pretende entregarse a él sin lograr la esperada fusión exitosa con un espacio que le ofrezca acogida simbólica en su seno. Uno de sus máximos ejemplos sería, por supuesto, el arte de Buster Keaton. De la tenaz voluntad de Keaton por *conquistar el espacio* en celérica ceremonia de comunión imposible con el fondo, convertido éste en gigantesco eco, en descomunal e insondable *grund* que le da la espalda al personaje, surge la metáfora de un mundo en total desproporción con el hombre (*une monde à la*

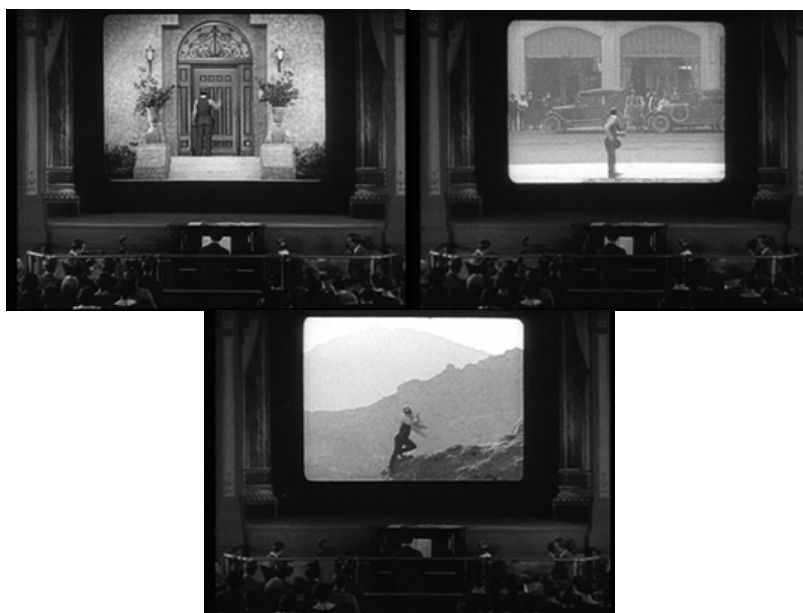
*démésure de l'homme*, como titulaba un artículo sobre el cómico el crítico francés Thierry Cazals)<sup>16</sup>, un mundo que rechaza al intruso tal y como un cuerpo rechazaría un órgano injertado. Keaton es un prototipo de cuerpo extraño enzarzado en desigual lucha con las huestes de anticuerpos que el organismo (social, comunitario) le envía (aunque, en su feroz multiplicación, sean en realidad los otros el virus en proliferación parásita). Del esfuerzo no siempre eficaz de esa, en feliz expresión duchampiana, *máquina soltera* por hallar un lugar en el decorado brota la semilla del *extrañamiento* keatoniano, una de las más virulentas (y jocosas) batallas entre figura y fondo jamás vistas sobre una pantalla cinematográfica. Lo señalaba Thierry Cazals en *Cahiers du Cinéma*: Keaton es el reflejo del ser que no puede resolverse en el simple juego de las apariencias: vestimentas, rituales, trayectorias, épocas, son motivos intercambiables, nunca definitivos (CAZALS: 1987). Vemos ahora que esa precariedad de los signos a menudo es coreografiada, y puede leerse, como una perenne confrontación entre figura y fondo, impregnada de una incesante indefensión, una interminable sensación de peligro que se cierne sobre el protagonista y que es el eje sobre el cual se levanta su obra. Lo mismo da que el espacio se le vuelva súbitamente sólido e impenetrable (como cuando se arroja de cabeza a lo que cree que es un lago pero que en realidad no es más que un burdo decorado pintado que acto seguido se derrumba pesadamente atrapando en sus repliegues al personaje; la zambullida en *trompe-l'oeil* es una de sus figuras de estilo más

---

<sup>16</sup> CAZALS, T. "Un monde à la démesure de l'homme", en *Cahiers du Cinéma*, n. 393. febrero de 1987, págs. 26-31.

consolidadas), o que, tal y como sucede en la celeberrima *El moderno Sherlock Holmes* (Sherlock Jr.1924), la supuesta solidez de la pantalla blanca en la sala cinematográfica se convierta, para el fantasma keatoniano que inopinadamente la penetra, en un puro fluir de espacios perpetuamente mudables, espacios en cascada perfectamente realistas y habitables en los que Keaton quedaría atrapado en una incesante y sisífrica caída, una y otra vez y sin posibilidad de anclaje. La física keatoniana parte del motivo visual de la *caída en el fondo*, y de ahí que sus acciones, como nos recuerda Cazals, no cuadren con los decorados, los cuales siempre se transforman siguiendo otro ritmo, otras leyes, exteriores al intruso. Keaton introduce, mediante ese *otro ritmo*, convocando esas *otras leyes* que sólo pueden ser las de una escenografía gulliverizadora y amenazante, la perplejidad de la figura cuya vivencia del fondo que la consiente es la de un impenetrable misterio, una densa y prolija acumulación de capas de sentido en perpetua y enigmática transformación (ver *The Playhouse*, 1921). Y es que en Keaton, como señala Cazals, el espacio-tiempo es inhabitable, un *universo de locos* en el que en modo alguno puede llegar a cumplirse ese ideal de irónica modestia defendido por Georges Perec, para quien vivir sería “pasar de un espacio a otro sin golpearse”: al Keaton-figura, desde luego, le es imposible pasar de un espacio a otro sin golpearse. Por mucho que se envuelva en un espectacular y muchas veces milagroso manto de indestructibilidad, como a menudo le sucede, el riesgo de impactar contra el fondo le acecha en lo más recóndito de cada plano, aunque una y otra vez invoque el imposible azar que quebranta la norma y, preservando su

intocabilidad, convierte su presencia en el plano en toda una celebración de la excepción como gran misterio de la existencia. Y cuando el tránsito entre espacios es dominado con éxito y pleno control, como en aquella célebre transición de *Seven Chances* comentada por Cazals en la que sencillamente se sienta al volante de su coche y deja que el fondo se transforme de espacio de partida en espacio de llegada, sigue siendo esa fluidez del fondo signo de precariedad, pues en cualquier momento esa misma ductilidad que ahora le ha sido favorable, plegándose a sus deseos, puede volverse irónicamente en contra suya, y sacudírselo de encima, expulsándolo una y otra del fondo como quien se encoge simplemente de hombros para espantar una mosca, que es justo lo que sucede en el ya citado vendaval de oníricos cambios de plano en *El moderno Sherlock Holmes*.



*Riesgos de una trans-figuración del fondo: El moderno Sherlock Holmes*

Significativamente, se dan cita en Keaton la ruptura onírica de escala (tragedia de la desmesura) con el tema lacaniano del trampantojo, que, siguiendo los términos rectores de este trabajo, podríamos caracterizar ahora como precario *grund* protector que, lejos de afianzarse como un decorado seguro, anuncia declaradamente su propia fragilidad y su condición de delgada pantalla que nos separa de lo Real, en un trayecto recorrido en clave cómica entre el espacio de las figuras y ese *abgrund* por una vez invocado de manera jocosa en el inimitable arte keatoniano. Increíble pánico de la figura que, llegado el clímax del peligro, no tiene más remedio que *entregarse con los ojos cerrados al fondo* y a todo lo que éste encierra en su inverosímil condensación de capas y más capas de peligros en cascada: ese plano secuencia que sigue el trayecto de Keaton sobre una motocicleta que nadie conduce y sobre la que se enrosca sin querer ver ni oír nada para no descubrir eso que el fondo le depara, la amenaza muy real que el fondo suspende sobre su precariedad física.

### **La desmesura como eje de la relación entre figura y fondo: el ejemplo de *El navegante* (1924)**

Si invocamos aquí repetidamente la figura de Keaton es porque su concepción del espacio vive casi permanentemente enraizada en la desmesura. Como señala Thierry Cazals,

“Keaton est l’arpenteur de la démesure, alors que Kafka est celui de l’absurde, de la disgrâce. La démesure, c’est ce fossé inherent a

notre manifestation individuelle dans un monde plein de forces gigantesques et contradictoires. La force de Keaton, c'est, alors que tout s'y oppose, de prendre parti pour l'individu" (Cazals: 1987, 29)

De entre todos los tropos endiablados que pueblan su densa geografía creadora, Keaton entendió que la desmesura era el más fructífero para entender la relación entre figura y fondo, esto es, entre el individuo y el mundo. Es así como en *The Navigator* (1924) construye una descomunal metáfora sobre la incipiente vida en común de Rollo (Buster Keaton) y Betsy (Kathryn McGuire), una bisoña pareja de ricos herederos abandonados a su suerte en un gigantesco barco a la deriva (el *Navegante* que da título a la película). Obligados a valerse por sí mismos sin ayuda de criados ni familia, los dos protagonistas emprenderán un cómico viaje a la miniaturización de sus personas en la que espacio y objetos, fuera de escala, tejen una compleja red de obstáculos que dificultan realizar las acciones más triviales: hervir un huevo para el desayuno se convierte en un épico gesto de exploración de las profundidades insondables de una cacerola, en una imagen parece resumir la propia deriva argumental del film, en la que Keaton y su pareja serían los huevos y, el “Navigator”, la descomunal cacerola en la que se pierden en sus trayectos:





La desproporción doméstica keatoniana

La sucesión de gags regresa una y otra vez a este desajuste fundacional, en el que el espacio ve súbitamente amplificadas sus proporciones y, con ello, la figura se ve obligada a mantener una encarnizada lucha por encontrar su lugar en el nuevo contexto. El individuo parte siempre en (casi) insalvable desventaja; su misión será la de resolver esa desventaja a través de la astucia, el ingenio y la proeza física.

Así, la aventura básica de procurarse el alimento se encuentra, primero, con la constatación de un gran y resonante vacío, cuando Buster todavía no sabe que en el inmenso navío no hay nadie más que él y su futura esposa, y espera en vano que le atiendan en el restaurante vacío de cubierta, y el posterior encuentro

con una sobredimensionada cocina en la que cuchillo y tenedor adquieren proporciones tan ciclópeas como inmanejables:



Vacíos escenográficos e instrumentos gigantescos en *El Navegante*

El paroxismo de esta pesadilla de rupturas de escala llegará cuando, para intentar dar alcance a un posible barco salvador, Buster decide perseguirlo a remo en una barca... atada a la proa del mastodóntico *Navigator*, en donde se encuentra su expectante pareja Betsy. Las dos maliciosas imágenes que, en sucesivos planos cada vez más generales, muestran al espectador su esfuerzo inconcebiblemente absurdo son uno de los mapas más delirantes de

la microscópica condición humana versión Keaton: lo íntimo y lo ínfimo van, en Keaton, indisolublemente ligados.



La barca diminuta intenta arrastrar al buque de carga en *El navegante*

Se da en *The Navigator* un iniciático viaje de aprendizaje por un espacio *extrañado* que arranca con el encuentro a bordo de la pareja (ambos, por diferentes razones, han entrado de noche en el barco sin saber que el otro estaría allí). Su encuentro acontece después de que, al amanecer, empiecen a sospechar que en el inmenso barco a la deriva *hay alguien más*; tiene lugar entonces una persecución inconsciente, una alocada carrera que ambos mantienen dando vueltas en círculo sin encontrarse por las elongadas perspectivas del puente, en la que sus figuras entran en un cíclico y mecánico bucle de aumento-disminución de tamaños, en dos planos simétricos que configuran un surrealista recorrido sin fin donde la figura se lanza una y otra vez en desbocada carrera hacia el fondo para volver a empezar, tratando de encontrar un sentido al trayecto a

través de las líneas de fuga de la perspectiva, en un recorrido que sólo finalizará cuando abandonen esta perspectiva infinita y, tomando un desvío lateral, rompan finalmente la cinta de Moebius en la que han convertido la persecución. Es como si Keaton quisiera recordarnos que en modo alguno la línea recta tiene por qué ser el camino más corto entre dos puntos, y tal vez sea, en realidad, el modo más rápido de avanzar en círculo:



El bucle sin fin de los personajes buscándose en *El Navegante* (1924)

### **La distorsión del espacio**

Al soñar en sintonía con la surrealista ruptura de escala, y usando la perspectiva como pasadizo onírico hacia otra realidad, el cine de Keaton mostró inquietudes paralelas con una tradición que había visto ya la luz en clave historietística a principios de siglo, en la magna obra de Winsor McCay, *Little Nemo In Slumberland*, como faro conceptual. Las páginas de este fundacional viaje por los sueños de un niño están repletas de ejemplos en los que las figuras se expanden y terminan por dominar el espacio mismo, deformando todas las claves perspectivas; o imágenes en las que el entorno

físico, el fondo de la imagen, se convierte en un personaje más, un elemento vivo, que respira, vibra y aletea siguiendo los dictados de la más pura de las libertades oníricas; en *Little Nemo*, las viñetas alrededor del pequeño soñante parecen anamorfizarse y plegarse a los diseños de un espacio siempre multiforme y cambiante. Y esa tentación de la anamorfosis, pese a la diferencia de medio, se contagiará fácilmente al espacio cinematográfico, en especial en la obra de los grandes cómicos, con Keaton a la cabeza de la vanguardia.

Analistas como J.P Telotte se han encargado de señalar que en las obras de McCay, pionero esencial de la arquitectura de lo fantástico tal y como la entiende el siglo XX, aflora una sensibilidad de enorme calado vanguardista, que, más allá del ornamentalismo barroco con que viste a sus ficciones, hace de las obras de McCay un potente precursor de eso que el estudioso del arte y la arquitectura modernas Anthony Vidler denomina *warped space*, esto es, un *espacio distorsionado* característico de la modernidad y que paulatinamente deja de regirse por las leyes de la representación tradicional.<sup>17</sup>

El modo en que las viñetas de Little Nemo abren ese espacio distorsionado, forzando hasta el límite e incluso desbordando los espacios de la viñeta (y que el crítico Thierry Smolderen define como un “espacio fluido, en perpetua transformación y

---

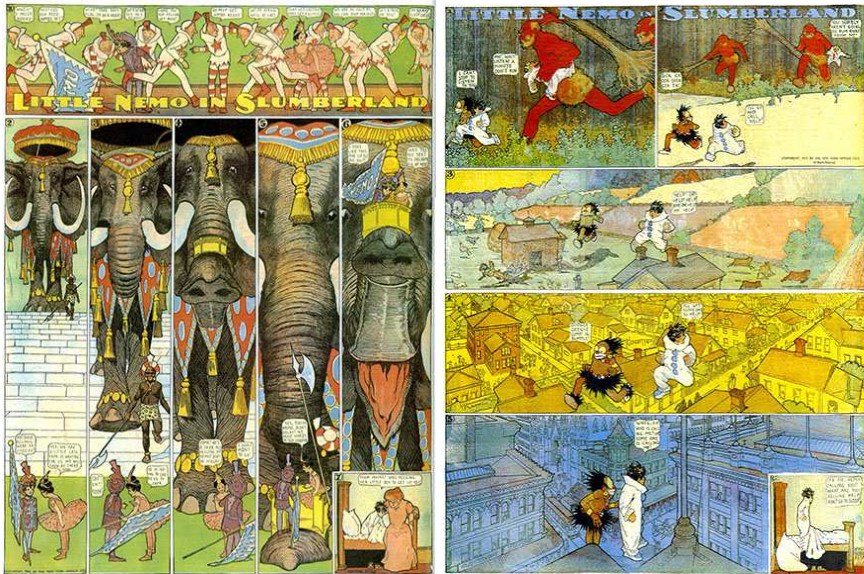
<sup>17</sup> TELOTTE, J.P. “Winsor McCay’s Warped Spaces”, en *Screen* 2007 48, págs. 463-473.

completamente inmersivo”),<sup>18</sup> tiene mucho que ver con la naturaleza construida del espacio fílmico (TELOTTE: 2007). Ese espacio lleno de tensiones que estalla en el cine de Keaton no está lejos del espacio completamente moldeable e inmersivo que conforma el espacio de la obra de McCay, trazando un vasto y apasionante mapa de las conflictivas relaciones figura-fondo.<sup>19</sup>

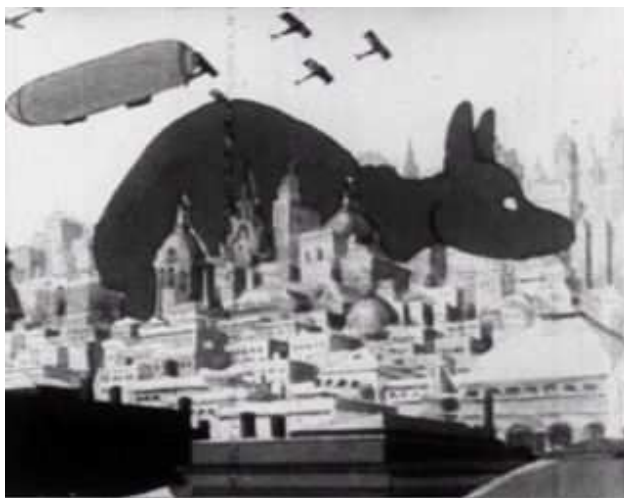
---

<sup>18</sup> SMOLDEREN, T. en *Little Nemo, 1905-2005: un siglo de sueños*. Madrid, Ediciones Sins Entido, 2005.

<sup>19</sup> No debe olvidarse, asimismo, que McCay es uno de los predecesores claros del mito que vertebrará las siguientes páginas de este trabajo: el monstruo gigante. Tanto por sus avanzadas y pesadillescas visiones en formato de viñeta de *Dream of the Rarebit Fiend* (en la que aparecen múltiples seres de dimensiones colosales) como en sus cortos de animación, tanto la fundacional *Gertie, The Dinosaur* (en la que McCay aparece, en imagen real, dialogando con el dinosaurio en la pantalla, y miniaturizándose para entrar a formar parte de su dimensión fantásica, como en la menos conocida *The Pet* (1921), que describe el hallazgo, por parte de una familia, de un indeterminado animal doméstico que, inexplicablemente, empieza a crecer y termina adoptando proporciones alarmantes y sembrando el caos y la destrucción en la ciudad, en una clara prefiguración de motivos esenciales para el género de los monstruos gigantes.



Distorciones de la figura invasora del espacio y rupturas de escala en *Little Nemo in Slumberland*. Viñetas publicadas el 23 de setiembre de 1903 (izq) y el 15 de setiembre de 1907 (der).



La distorsión del espacio según Winsor McCay, y un claro antecedente de la iconografía de los monstruos gigantes: fotograma del corto de animación *The Pet* (1921), perteneciente a la serie *Dreams of the Rarebit Fiend*

## El binomio figura-fondo frente al discurso de la perspectiva

Antes de seguir profundizando en la cuestión del binomio figura-fondo, es preciso hacer un aparte y recordar que éste, como se encarga de señalarnos Rudolf Arnheim, no es en realidad sino un caso extremadamente simplificado –el más elemental de todos– de entre las múltiples posibilidades existentes a la hora de representar el espacio en las artes visuales.<sup>20</sup> El problema de representar artísticamente los objetos en el espacio y de crear relaciones espaciales verosímiles que sugieran en el espectador la *impresión de espacio* ha sido abordado desde toda clase de posiciones teóricas, desde las que entienden la cuestión como una pura problemática técnica para dibujantes y pintores hasta quienes recorren el vasto territorio de las implicaciones filosóficas que se abre para quien quiera efectuar una lectura en clave hermenéutica de los modos de representación espacial (encabezados por ese texto fundacional que es *La perspectiva como «forma simbólica»* de Erwin Panofsky y las relecturas que desde el terreno fronterizo entre la crítica de arte y el psicoanálisis han elaborado teóricos como Hubert Damisch<sup>21</sup> o el propio Jacques Lacan).<sup>22</sup> La perspectiva, esa disciplina “a mitad de camino entre la geometría y la filosofía”, como señaló ya a finales

---

<sup>20</sup> ARNHEIM, R. *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador.* Madrid, Alianza Editorial, 2002.

<sup>21</sup> DAMISCH, H., *El origen de la perspectiva.* Madrid: Alianza Forma, 1997.

<sup>22</sup> La estudiosa Margaret Iversen señala *Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis* y el *Seminario XIII* como textos esenciales para abordar el tema de la perspectiva desde Lacan.



del siglo XV Cristoforo Landino,<sup>23</sup> abre el recorrido por las relaciones entre figura y fondo a una dimensión nueva, sobre todo teniendo en cuenta que nuestro principal campo de análisis elegido, el lenguaje cinematográfico, conlleva la carga añadida de que la representación del espacio en el cine difiere radicalmente en muchos aspectos de los usos y modos establecidos en las artes basadas en la imagen fija, que nos ha proporcionado algunos de los principales instrumentos de análisis a lo largo de estas páginas. Sabedores del conflicto que esconde todo intento de interdisciplinariedad en esta dirección, preferimos asumir el riesgo: con todos los desajustes que puedan producirse, las miradas de un campo a otro nos parecen un terreno fértil y no exento de sorpresas. En todo caso, preferimos dejar interrogantes abiertos que limitarnos a no plantearlos.

## **El discurso de la perspectiva en el arte a lo largo del siglo XX**

La crítica de arte ha dibujado con extraordinario detalle la capacidad de atracción, y hasta de fascinación, que puede tener un cuadro construido en perspectiva. La técnica perspectiva, elaboración de origen geométrico que sirvió a los pintores del Renacimiento para elaborar un esencializado modelo representativo fuertemente idealizado y basado en la disminución de tamaño de los elementos en función de la distancia, así como en la confluencia de

---

<sup>23</sup> IVERSEN, M. "The Discourse of Perspective in the Twentieth Century: Panofsky, Damisch, Lacan", en *Oxford Art Journal* 28.2 2005.

unas líneas de fuerza en un centro imaginario situado en el infinito, ha sido objeto de análisis a menudo contradictorios y llenos de tensiones irresueltas, pero siempre capaces de suscitar toda clase de reflexiones en el lector que se acerca a ellos. Destaca, en tiempos recientes, el extenso y absorbente análisis de Hubert Damisch acerca de las enigmáticas *tablas* de Urbino (también llamada *La Città Ideale*), Baltimore y Berlín, en las que, según el autor, eso que damos en llamar “misterio pictórico” alcanza unas deslumbrantes cotas de abstracción y intangibilidad. Pero el horizonte crítico para hablar de perspectiva en el siglo XX se abre con la obra fundacional de Panofsky, y su idea de que la perspectiva geométrica renacentista, más allá de un mero recurso técnico para imponer el realismo en la representación, es una verdadera “forma simbólica” cuyas implicaciones lo convierten en un anticipo de la concepción racionalizada del espacio de Descartes, entendido como extensión infinita, así como de la revolución epistemológica kantiana (Iversen: 2005, 196). Para Panofsky, con la perspectiva llega la autoconciencia reflexiva acerca de la relación de la mente con las cosas y acerca de la naturaleza del arte como cuya esencia misma reside en esa relación, y no en su supuesta capacidad de imitar una realidad preexistente (Iversen: 2005, 194). De ahí que el estudio de Panofsky trascienda su aparente temática y se convierta, como señala Iversen, tras establecer fuertemente la divisoria entre dos modos esenciales de perspectiva, Antigua y Renacentista (o Moderna), en un paradigma para el estudio del arte en general. La perspectiva, como señala Iversen, “anuncia o anticipa la moderna concepción del espacio, que es una sustancia homogénea e infinita”.

La operación fundamental de la perspectiva renacentista sería tomar el material en bruto de los sentidos y modificarlo sistemáticamente, organizándolo y unificándolo alrededor de un único punto de fuga. Un férreo sistema de jerarquías estructuraría entonces los datos visuales, estableciendo los tamaños aparentes de los objetos según la distancia a la que se encontraran de dicho punto de fuga, y en función de una proyección imaginaria sobre una superficie que sería la del cuadro, determinada por el punto de vista del observador. Frente a este hallazgo que permitió que las artes visuales dieran un gigantesco salto conceptual a partir del renacimiento, la perspectiva Antigua quedaría caracterizada por el intento de hacer existir únicamente el espacio como una serie de dimensiones adheridas a unos objetos que habitarían el vacío. La *perspectiva antiqua* buscaría, entonces, ser más fiel a la verdad de la percepción que la Moderna, que conformaría los objetos en función de un ideal matemático fuertemente esencializado y que cumple la paradójica misión de crear realismo a partir de un modelo teórico ideal que no se corresponde con exactitud a la percepción del ojo. Los torpes intentos perspectivos de la antigüedad serían, desde este punto de vista, un intento ingenuamente mimético y “precrítico” de establecer una relación perceptual por el mundo (Iversen: 2005, 196). La perspectiva renacentista, nos dice Panofsky, no es propiamente mimética sino *constructiva*.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Interesa retener esta diferenciación entre un espacio definido por las impresiones sensoriales inmediatas, primitivo, carente de reflexividad, y el espacio racionalizado del mundo perspectivo renacentista, porque precisamente este conflicto, a nuestro modo de ver, reaparecerá en el género fantástico, y en concreto en el objeto de nuestro estudio, el cine de monstruos gigantes.

Al tratar el fundacional salto conceptual de Panofsky, para quien, no lo olvidemos, la perspectiva es *forma simbólica*, el teórico británico Hubert Damisch, en su obra *El origen de la perspectiva* (1997), caracteriza la perspectiva como una teoría o modelo epistemológico encarnado materialmente; como señala M. Iversen, “un modo de reflejar nuestra relación con la representación”. (Entre Panofsky y Damisch, recordémoslo, media una figura: la de Jacques Lacan). De ahí que para Damisch el tema de la perspectiva implique posicionar un “yo” frente a un correlativo “tú”. Sería, pues, la perspectiva un tipo de pensamiento visual en sí mismo, un pensamiento autorreferencial y autónomo que entabla un diálogo entre obras artísticas,<sup>25</sup> y que se caracteriza por analizar el efecto de el dispositivo de representación sobre el sujeto. Para Lacan, la perspectiva es una red geométrica que postula un eje trascendente para la mirada, reducida a un único punto; y como tal, la perspectiva *sujeta, seduce, atrapa*. Como señala Iversen, en el planteamiento teórico de Damisch anida la idea de que eso que para Panofsky es “forma simbólica” (esto es, principio reflexivo sobre la realidad a través de un proceso analítico del ojo que mira) sería equiparable a la idea de “orden simbólico” para Lacan, esto es, el elemento mismo instaurador de la realidad, la ley del Padre; equiparación que para Iversen constituye un exceso –y que tal vez lo sea– pero que a efectos del presente trabajo nos parece enormemente sugestiva e

---

<sup>25</sup> Como señala Iversen, lo que hace Damisch es aplicar al arte figurativo las categorías de autonomía y autorreferencialidad propias del análisis del arte abstracto.

iluminadora.<sup>26</sup> La crítica de Iversen a Damisch reside en que éste parece querer conciliar a toda costa la idea lacaniana de que la perspectiva nos mantiene sujetos, seducidos, atrapados, mientras que para Panofsky la perspectiva era el logro mismo que permitía la existencia de un momento reflexivo ante el cuadro. Pero es que tal vez esa mezcla extraña y algo tensa entre seducción participante y reflexión distanciadora sea la esencia misma de toda escritura sobre cine. Y, desde luego, lo será en el caso del tema que hemos escogido para el presente trabajo.

### **El discurso de la perspectiva en el análisis cinematográfico**

Volvamos, pues, al cine. ¿Qué ocurre cuando el argumento crítico de la perspectiva, con todas sus implicaciones técnicas y filosóficas, se traslada al ámbito de lo cinematográfico? La problemática, ya se anticipa de entrada, presenta múltiples focos de conflicto. Por un lado, el dispositivo mismo de captación, la cámara, comparte con el aparato fotográfico una rígida construcción perspectivista de la que la imagen difícilmente puede escapar: ya desde su concepción misma, la cámara, heredera de los dispositivos de formación de imagen establecidos en el Renacimiento como ayuda para que los pintores perspectivistas alcanzaran su *costruzione legitima*, es un dispositivo que no puede escapar de las férreas leyes de la proyección óptica, y, por lo tanto, permanece de entrada inasequible

---

<sup>26</sup> Persistiremos, pues, en este “exceso” denunciado por Iversen (aunque sólo sea porque uno de los temas de este trabajo sea el exceso mismo, y su representación en el marco codificado y cerrado de una pantalla cinematográfica).

a las deformaciones y variantes creadoras de discurso que un pintor fácilmente puede aplicar a su cuadro, aunque, por supuesto, la elaboración de la puesta en escena (entendida aquí en términos compositivos, como disposición de personajes, objetos y elementos en el encuadre, con el uso de toda clase de *pistas visuales*<sup>27</sup> para dar mayor o menor impresión de profundidad, puede reconducir el discurso de la perspectiva a terrenos fuertemente marcados desde un punto de vista estilístico. Sobre estos aspectos, véase la obra de David Bordwell y Kristin Thompson *El arte cinematográfico*).<sup>28</sup> Por otro lado, esa relativa rigidez en la construcción perspectiva del plano se ve contrapesada por el desbordante despliegue de lenguaje que presupone la creación, a través del montaje, de complejos dispositivos espaciales para mover la ficción: no es ahora la arquitectura del plano sino la problemática de la construcción del espacio en su conjunto lo que está aquí en juego. Así, por un lado, el cine sería, en una dimensión iconológica primaria, demasiado *simplista* en términos perspectivos, mientras que, por otro, su construcción de los espacios a través del montaje elevaría su complejidad a un grado prácticamente *inanalizable* en los términos tradicionales de la representación perspectiva entendida como eje de análisis.

---

<sup>27</sup> Bordwell y Thompson ofrecen, en la línea de su interés por el lenguaje de la composición en el terreno cinematográfico, y tras reconocer la importancia de la lectura baziniana de la profundidad como argumento de la puesta en escena, un listado de algunas de las principales pistas visuales de profundidad, cuyo objetivo es dar a la imagen bidimensional la ilusión de una tridimensionalidad del espacio. Son: la superposición, el movimiento, las sombras proyectadas, la perspectiva aérea, la disminución del tamaño y la perspectiva línea. (Bordwell y Thompson: 2002, 169)

<sup>28</sup> BORDWELL, D.; THOMPSON, K. *El arte cinematográfico*, Barcelona, Paidós, 2002, págs. 168-170, 182, 241, 419

Ante esta doble problemática, la tradición de los estudios cinematográficos dicta que el principal agente de la inclusión del término “perspectiva” como argumento teórico central para erigir a su alrededor un discurso crítico sobre el cine surge en los 70, cuando una serie de teóricos del arte y del cine, surgidos de las filas del marxismo y del feminismo, abordan una lectura estrictamente ideológica del dispositivo. Bajo el epígrafe de “teóricos del Aparato” (Apparatus theory), estos críticos surgidos en el seno del sesentayochismo se ensañan con el dispositivo perspectivo inherente a la cámara, tildándolo de subjetivista y portador de una ideología individualista, burguesa y masculina para más señas. Abordan, pues, el problema aferrándose al primero de los dos puntos conflictivos que hemos esbozado en el párrafo anterior; en diálogo con el estudio arnheimiano de la percepción visual e inspirados en parte por la obra del historiador de arte Pierre Francastel, esta escuela teórica de clara filiación althusseriana busca en la perspectiva un recurso que cumpla la función primaria de la ideología, esto es, “reproducir sujetos aquiescentes de los valores necesarios para mantener un orden social opresivo”.<sup>29</sup> Pertrechados con las tesis lacanianas sobre la construcción del sujeto,<sup>30</sup> la crítica de raigambre althusseriana esgrime términos como *dispositivo* y *enunciación*, y propone una analogía entre el esquema cinematográfico (espectador, proyector, pantalla) y el de la perspectiva, atribuyéndoles profundos efectos ideológicos y

---

<sup>29</sup> Citado por Robert Stam en *Teorías del cine*. Barcelona, Paidós, 2001, pág. 163.

<sup>30</sup> Sorprende ver cómo a Lacan se le invoca tanto por los críticos detractores del dispositivo alienador cinematográfico como por los defensores de su carácter trascendente e inasequible a la crítica ideológica.

psíquicos (IVERSEN: 2005). En la obra de referencia del movimiento *Efectos ideológicos del aparato cinematográfico básico*, escrito por Jean-Louis Baudry y publicado en 1970, se postula que la ideología burguesa es inherente al uso de un aparato que “consagra las convenciones de representación en imágenes heredada del humanismo renacentista” (STAM: 2001). Para Baudry, la perspectiva sería puro ilusionismo de base retiniana, una convención que fuerza a experimentar la realidad en una modalidad de *trompe-l’oeil*; la *perspectiva artificialis*, llevada al cine, recrea ese “sujeto trascendente” sin que los cineastas, a diferencia de los pintores, tengan posibilidad de violar la asfixiante regla geométrica en la representación del espacio. De este modo, la cámara “transmite un mundo ya filtrado a través de una ideología burguesa que convierte al sujeto individual en foco y origen del significado, dando a ese espectador que todo lo ve la ilusión de ser omnisciente y omnipotente”. El cine sería, pues, desde este punto de vista, el lugar de la alienación total (STAM: 2001).<sup>31</sup> Un tópico, por supuesto, “cerrada y asfixiantemente determinista” en palabras de Stam, del

---

<sup>31</sup> Sería injusto, por otra parte, no señalar en este punto que esta corriente teórica no se quedó únicamente anclada en el análisis iconográfico estricto que entierra sus raíces en las bellas artes, sin tener en cuenta el antes citado segundo foco de complejidad que inevitablemente aporta la multiplicidad de puntos de vista, esto es, el montaje. Precisamente, para tratar de abarcar este amplio terreno, la crítica althusseriana de la época acuñó el término de “sutura”, mediante el cual se explicaba el modo en que el montaje narrativo aúna las distintas subjetividades en un sujeto singular. El término, de origen lacaniano, evoca (por ejemplo para Jacques-Alain Miller), la relación entre el sujeto y su discurso, salvando al distancia entre lo imaginario y lo simbólico. Bajo esta singular reformulación en clave admonitoria de la idea de transparencia fílmica, el montaje buscaría ocultar la fragmentación misma que lo constituye, conjurando de este modo la amenaza del corte, evocadora de la castración. De este modo, se buscaba entender la articulación de puntos de vista múltiples bajo la amenaza de la creación de un sujeto a gran escala que posiciona de manera irremediable al espectador (STAM: 2001, 164).



dispositivo cinematográfico, que encontró toda clase de oposiciones en la teoría contemporánea y posterior.<sup>32</sup>

### **La crisis de la figura y el espacio a finales del cine mudo**

No nos distanciemos, sin embargo, de nuestro intento de caracterizar aquello que ha de ser nuestro guía en estas páginas: el modo en que la figura que hemos elegido como ejemplo para tratar las categorías de figura y fondo, el monstruo, se manifiesta como aberración en la construcción de la mirada, como espacio alucinatorio que revuelve, destruye y revivifica la metáfora de la figura y el fondo (y la metáfora perspectiva en su conjunto). Tal vez tuvieron razón quienes alumbraron la idea de que la cámara era un dispositivo predeterminado por la razón y el *more geometrico* de una sociedad y de un tiempo. Tal vez el monstruo, que es ante todo umbral, paso decisivo en la reescritura de los espacios conocidos, les dé la razón: nuestro objetivo no es dar ni quitar razones, tan sólo plantear interrogantes y descubrir a dónde nos conducen. Lo que nos interesa es el modo en que, por la presencia de ese poderoso

---

<sup>32</sup> “La teoría analítica (Carroll, Allen, Smith) se centra en los razonamientos y las conceptualizaciones erróneas que presenta la teoría. Los cognitivistas (Bordwell) señalan la ausencia de referencias a los compromisos preconscientes y conscientes contraídos en la narración. Los narratólogos apuntan la existencia de otros determinantes de la identificación. Los “estéticos” (Bordwell) señalan la descripción reduccionista de estilos cinematográficos muy distintos. Los lacanianos se quejan de que la teoría malinterpreta a Lacan. Y las feministas (Penley) comentan el sustrato patriarcal del tipo de espectador postulado por esta teoría”. (Stam: 2001, 165)

agente de disolución que es el monstruo, el espacio que creíamos estable desaparece y aparece bajo una luz distinta y renovada. El modelo Keaton nos ha servido para plantear esa crisis en la relación de escala con el mundo: su obra es, desde esta perspectiva, modélica no sólo en términos autorales sino también históricos, puesto que en Keaton, más allá del mundo propio del artista, está ejemplificado en toda su amplitud ese malestar espacial, esa patología contemporánea del espacio que anida y prolifera en el corazón del espacio moderno por excelencia: la ciudad. El *burlesque*, relato de un permanente desajuste entre cuerpo y espacio, entre una figura y un fondo que, aunque con frecuencia alterne los escenarios naturales y los urbanos, encuentra su máximo exponente conflictivo en el espacio de la ciudad. No olvidemos, por otra parte, que la ciudad, el espacio artificial construido para albergar a la comunidad, es el *topos* por excelencia de la representación en perspectiva (es en el esplendor de las ciudades renacentistas donde la perspectiva prolifera y arraiga y encuentra su plenitud; y de hecho, en algunas lenguas las grandes avenidas reciben el significativo nombre de *Perspectivas*).

Conquistar plásticamente ese espacio desbordante que es la ciudad (o simplemente sobrevivir en él), espacio de un flujo superior de fuerzas y masas humanas que hacen ínfimo al individuo y diluyen su figura en un océano sensible sometido a las abisales presiones de un espacio colectivo, es la tarea no escrita del cómico en esa era a finales del mundo. Y no sólo del cómico: la inolvidable estampa de John Sims (James Murray), el protagonista de *Y el mundo marcha* (The Crowd, King Vidor, 1928), tratando de acallar

a un río de gente que festeja el final de la guerra mientras su hija pequeña agoniza en una habitación cercana lo presenta como una figura a la deriva arrastrado por una corriente contra la que nada puede hacerse.



*La figura ante un imparable fondo de figuras multiplicadas. Y el mundo marcha*  
(1928)

Esta imagen es la versión en clave trágica de eso que Keaton supo representar a través de su cuerpo entendido como objeto flotante, a veces en un mar literal (como sucede en *El navegante*) pero otras muchas en ese espacio oceánico, trasunto civilizado del tema del mar, que es la ciudad moderna. Pierre Schneider ha señalado a propósito de la pintura moderna que ésta, a partir de Manet, efectúa una relectura del tema del mar, hasta entonces metáfora por excelencia de la inmensidad y del infinito, trasladándolo a la imagen de la multitud que fluye sin cesar por los

espacios urbanos. No puede escapárseles, señala el crítico francés, la profunda ironía que encierra el hecho de que en los cuadros de Manet el fondo esté compuesto de figuras, y que el elemento *ajeno*, aquel sobre el cual se dibuja el personaje, sea precisamente la figura, ahora multiplicada al infinito. “Cada uno de nosotros contribuye a engrosar la marea humana en la que se anega” (Schneider: 2001, 82). Algo que Keaton sabe muy bien, puesto que a través de su cine queda claro que, en la ciudad, la dicotomía figura/fondo se convierte en una desequilibrada e irreconciliable dialéctica entre lo uno y lo múltiple.<sup>33</sup>

### **Figura y fondo en los géneros: algunos apuntes**

En estos años de consolidación del cine como forma en que el ciudadano experimenta y resuelve los conflictos con su entorno, cada género cinematográfico declina a su particular modo la crisis en la relación entre figura y fondo, y halla sus propios medios de canalizar ese conflicto, ya sea resolviéndolo en clave simbólica, buscando una reparación imaginaria a la herida abierta en la conciencia del espectador, o bien planteando una catarsis, de tintes trágicos en algunos casos, para sublimar el conflicto y llevarlo a otro nivel. Consideremos brevemente dos casos:

---

<sup>33</sup> Dialéctica, por otro lado, esencial y fundacional para el cine de monstruos gigantes, como veremos.

## El musical, o la felicidad de perderse en el fondo

‘Cause I’m awfully fond of getting  
Love in an actual setting.”

“By a Waterfall”, *Footlight Parade*

Las intrincadas coreografías espaciales del *burlesque* mudo, íntimamente ligadas como hemos visto a los oníricos desencuentros entre figura y fondo que fundamentan *Little Nemo*, no murieron con la llegada del sonoro; más bien encontraron uno de sus más poderosos herederos en un naciente género que supuso una de las grandes revoluciones plásticas del incipiente cine clásico: el cine musical. No sólo por la fuerte sacudida sísmica que en sí supuso la llegada de un arte eminentemente sonoro, sino por el arrebatador despliegue de purísima fantasía que supuso la llegada de un modo de entender el cine en el que se produce una inversión esencial en la que por vez primera es la banda sonora la que comanda las imágenes, la que determina su dirección y su sentido, y no al revés. (CHION, 2002). Esa *musicalización* de la textura visual de la película, uno de los más sólidos puntos de anclaje del género, conlleva, a nuestro juicio, de manera paralela una muy particular forma de plantear el contrato figura-fondo tal y como lo venimos entendiendo en estas páginas. Tanto es así, que tal vez deba ser considerado como uno de los modos de expresión cinematográfica más radicales por cómo subvierten el modelo de representación basado en el anudamiento narrativo figura-fondo. Tal vez sea el musical el género en el que más cerca queda el cine popular de plantear un *abgrund* en toda su desnudez –si bien, como veremos,

se trate de una versión muy particular de ese *abgrund* que hemos caracterizado anteriormente como espacio abismal en el que la representación se detiene a orillas de la nada.

Hemos venido rastreando, en páginas anteriores, algunos lugares en los que el cine de las primeras décadas del XX podría dar cabida a eso que tan ajeno parece a la poética de cualquier imagen (que, por definición, *es lo que es*; está contenida en su marco y, en principio, no puede mostrar más que lo que muestra). Eso que, por principio, una imagen no sería capaz de sostener en su encuadre (aunque sí de suscitar o de hacerse eco de ello): el infinito. En este esbozo de topología de lugares susceptibles de reflejar lo infinito, el musical ocupa un lugar especial, seguramente debido al origen teatral del género (el espacio teatral ha desarrollado sus propios recursos para evocar el universo entero a partir de unos pocos elementos). Seguramente a causa de esos orígenes teatrales, el musical pudo y quiso trascender rápidamente, a caballo de una fantasía cada vez más desbocada, los límites que normalmente definen la relación estándar entre figura y fondo; al mismo tiempo, esa inicial teatralidad no tardó en mutar en una poética de la fantasía de apabullante cinematograficidad, que pronto pulverizó y trascendió todas las fronteras del tiempo y el espacio para abrir la pantalla a dimensiones verdaderamente insondables en los que el fondo pierde por completo su condición de contenedor estable y se convierte en algo muy semejante a una ventana abierta al *abgrund* en la que el infinito se declina en toda una miríada de formas y se encarna con inusitada facilidad en la pantalla.

Pensemos en la fractalidad de un Busby Berkeley. En sus abundantes y celebrados hallazgos coreográficos, la pantalla queda inundada por los ejércitos del sueño, soldados de la Irrealidad que, de repente, parecen estar flotando en un espacio ilimitado, libre de las coordenadas cartesianas y de las leyes físicas que normalmente lo definen. Frente al espacio lábil y quebradizo, inevitablemente amenazador, en el que se mueven los grandes cómicos del mudo (cuyo ejemplo paradigmático hemos podido ver en las figuras de Lloyd y Keaton afrontando cada uno a su modo esa crisis irresoluble consistente en buscar un encaje en un fondo en el que no es posible encajar de ninguna manera (especialmente cuando ese cuerpo extraño que es el cómico decide con todas sus fuerzas comulgar con las normas impuestas por la normalidad), el espacio de los números musicales de Berkeley brota como un permanente nido de sorpresas, en el que gozosamente se rompen las reglas que normalmente definen y sitúan a la figura en el espacio. Con Berkeley, nos abismamos decidida –y gozosamente– en un vertiginoso *abgrund* sin dimensiones concretas y en el que suelta amarras la percepción espacial del espectador.

Una figura contempla fijamente al ojo de la cámara que lo mira (¿o está mirando más allá del espectador?) con una inquebrantable sonrisa en los labios. Flota en un espacio negro sin dimensiones, un océano de sombra que ha adquirido, convenciones del género, la rara cualidad de ser luminosa (ninguna sombra es verdaderamente oscura en el mundo suspendido del musical). Un fluido desplazamiento lateral de la cámara desvela que la figura es

en realidad el escondrijo en el que anidan centenares de otras figuras que se repiten en feliz fractalidad hasta el infinito. Ese caleidoscopio acuático que recuerda a Matisse nos abisma en el *abgrund* a través de un espacio jalonado de cuerpos como agujas que van cosiendo y descosiendo el tejido de lo real. Lo que el cine, a través del movimiento, aporta aquí es la posibilidad de atravesar el fondo una y otra vez, poniendo en comunicación el terreno de la figura con el espacio indeterminado del *abgrund*; transitabilidad absoluta entre diferentes órdenes de la realidad. Los incesantes *travellings* de avance y retroceso sobre los que se construye la puesta en escena de los números siguen, precisamente, esta misma lógica onírica: el martilleo sobre la urdimbre del sueño busca encontrar las rendijas para filtrarse y franquear las fronteras de lo imposible. Si las figuras en Berkeley son los soldados del ejército del sueño, la cámara actúa como una onírica pieza de artillería percutiendo blandamente (el movimiento hacia delante y hacia atrás de la cámara podría entenderse, casi, como una suerte de *efecto de retroceso* derivado de disparar los obuses de irrealidad). Ante el embate de tales proyectiles, el tejido de la imagen se retrae, contrayendo súbitamente los espacios de su urdimbre, para volver a ser moldeado a voluntad por la acción combinada de los cuerpos y la cámara.

Como ejemplo, el tema “By a Waterfall”, de *Desfile de candilejas* (*Footlight parade*, Lloyd Bacon 1933): una acuática –en este caso, literalmente– coreografía donde, junto a una pareja en nemoroso recogimiento en un clásico *locus amoenus* recibe la visita



de un puñado de seres acuáticos, bailarinas que emergen de lo oscuro como dispuestas a algún turbio sacrificio. La pareja de enamorados, junto a la cascada, entona una estereotípica romanza; a continuación, él se duerme, ella oye voces, se levanta y mira hacia el fondo: allí han aparecido unas diminutas mujeres que la reclaman con sus cantos. La cámara, entonces, se funde con el decorado para entrar en el territorio mágico de las ninfas:

*'Cause I'm awfully fond of getting  
Love in an actual setting.  
This is what I call the simple things:  
Just a winding stream where I can drift and dream  
And now I'm waiting for you.*

*By a waterfall I'm calling you.  
We can share it all beneath a ceiling of blue...*

Surgidas desde el *abgrund*, las bailarinas nos demuestran que detrás del *grund*, hay voz, hay música: los espacios se abren infinitamente, uno detrás de otro, como velos. La imagen, aquí, es velo de Maya; recursividad fractal de Busby Berkeley. Como en las perfectas composiciones florales del fotógrafo Karl Blossfeldt, la imagen se abre a otras realidades: se sugieren amebas, un imaginario científico apunta y se convoca a través de esta imagen porosa a los embates de lo imaginario.



Por supuesto, todo el género musical flota, como una placa tectónica imaginaria, sobre un discurso acerca de la irrealidad que

encuentra en la ambigua relación figura-fondo una mina inagotable de diamantes: uno de los números musicales de *Gold Diggers of 1933* nos muestra la imagen de la pareja revelada finalmente como reflejo (la protagonista deja caer la flor que lleva en la mano, y dicha flor disuelve la imagen de ambos, revelando que la cámara estaba en realidad filmando una superficie acuática).

El musical, felizmente desligado de las leyes del espacio y del tiempo, rompe sistemáticamente con todas las leyes que vinculan la figura al fondo. Planea aquí la concepción del espacio propia de las vanguardias, por supuesto, como algo maleable y dúctil, infinitamente cuestionable. En su sucesión de telones que se alzan hasta el infinito, el musical desvela las costuras del pacto entre figura y fondo con inusitada virulencia dentro de la historia de las formas cinematográficas.

El infinito sucederse de fondos abriéndose, telón tras telón, del musical no puede sino desembocar en la nada, el *abgrund*. Así sucede, una vez superado el estallido de gloria del género, cuando éste alcance su conciencia lingüística. Los protagonistas alzando, con los rostros cruzados de sonrisas y la canción en los labios, el telón final de *Cantando bajo la lluvia* hacen visible la felicidad perenne del musical de ser el único género que es una y otra vez capaz de alzar el telón y aceptar gozosamente la Nada. ¿Repudiarla? Tal vez. O sólo diferirla *ad infinitum*: *abgrund* infinitamente pospuesto, convertido una y otra vez en fugaz *grund* que se abre sucesivamente sobre una nueva sugestión de vacío... Todo es

representación, por supuesto (aunque, medio siglo después, cineastas como David Lynch firmarán una relectura trágica de esta idea de perpetuos telones de fondo alzándose sobre eso que Cirlot llamaría “lo no”). ¿Repudiar la nada? Todo es representación: *All the world's a Stage*.

### **El western – el fondo (el horizonte) en infinito retroceso**

Otra forma de posponer el *abgrund* declarándolo soterradamente es la del western: lugar de figuración de la inmensidad afrontada en clave cinética, *perpetuum mobile* de la figura sobre un inmenso telón de fondo que es el territorio soñado en el que el horizonte es inalcanzable, siempre incesantemente pospuesto. El western o el sueño de conquista de un horizonte en infinito retroceso, el mito de un espacio virgen que se convertirá, en el momento de establecerse, en Hogar. El movimiento de la figura en el western, ese heideggeriano “cambiar el Mundo por la Tierra” vive en una perpetua tensión por transformar el espacio infinito, el lugar de lo abierto, en un espacio cerrado y habitable: ese espacio infinito, paradójicamente carente de perspectivas, de la pradera, ese lienzo perpetuo que acoge todas las posibilidades pero, que por ley del género, se ha de terminar convirtiendo en la áspera dureza del suelo donde habrá que cavar la tumba. Recorrer ese trayecto es el trabajo que la figura del western debe desempeñar sobre el fondo que la rodea: y, como poderoso ejemplo de ese espacio desatado que es *abgrund* sin llegar nunca a serlo realmente, que es libertad y muerte a un tiempo, despojamiento absoluto, el abstracto suprematismo del

espacio que va adueñándose progresivamente de *El hijo de la pradera* (Tumbleweed, 1925), que inevitablemente recuerda el maravillosoescalofriante microrrelato de Kafka *Deseo de convertirse en indio*:



*Si pudiera ser un indio, ahora mismo, y sobre un caballo a todo galope, con el cuerpo inclinado y suspendido en el aire, estremeciéndome sobre el suelo oscilante, hasta dejar las espuelas, pues no tenía espuelas, hasta tirar las riendas, pues no tenía riendas, y sólo viendo ante mí un paisaje como una pradera segada, ya sin el cuello y sin la cabeza del caballo.*<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> KAFKA, Franz, “Deseo de convertirse en indio”, en *Contemplación. Historia de una lucha*. Madrid, Barataria, 2015.

Regreso mítico a los grandes espacios vacíos anteriores a la ciudad, crónica de su fundación, el western está paradójicamente poblado de una desnuda inmensidad que actúa como reparador para una ansiedad que está cuajando en las ciudades en las que los espectadores acuden en masa a las salas.

### **La doble amenaza de la multiplicidad y el vacío**

“Recientemente se ha diagnosticado un desorden nervioso singular, la “agorafobia”. Multitud de personas lo sufren, experimentando cierta ansiedad o incomodidad cuando tienen que cruzar un gran espacio vacío. La agorafobia es una afección moderna y reciente. Naturalmente, uno se siente muy a gusto en las plazas pequeñas al viejo estilo... En nuestras gigantescas plazas modernas, con su abismal vacío y su opresivo *ennui*, los habitantes de las acogedoras ciudades de antaño, sufren ataques de esta agorafobia que ahora está tan de moda”.<sup>35</sup> Con estas palabras, el psicólogo Carl Otto Westphal daba carta de naturaleza en 1871 a un vocablo hasta entonces inexistente: la agorafobia. Significativamente, el miedo a los grandes espacios no tuvo una palabra que lo describiese antes del desarrollo industrial y la expansión de las grandes ciudades. Los grandes espacios naturales suscitaban todo un catálogo de reacciones, de lo pintoresco a lo sublime, de lo grotesco al pascaliano miedo a los espacios infinitos; pero, como demuestra Westphal, la patología agorafóbica, ese despliegue de síntomas que

---

<sup>35</sup> Otto Westphal, citado en Vidler, 2001; 28 (La traducción es nuestra)

incluyen palpitaciones, “acaloramiento, rubor, temblores, miedo paralizante a la muerte y un encogimiento extremo”, sólo acometen al ser humano en el umbral muy preciso en que se pasa del espacio protector de la ciudad entendida a escala humana a un espacio urbano abierto, una gran avenida vacía... Es decir: cuando de repente, desplazándonos por el espacio común, abandonamos, sin salir de la ciudad, un marco de referencia espacial cerrado a afrontar un campo visual que pierde sus límites. Así que, por un lado, tenemos el terror a la disolución de la figura ante la oceánica presencia de la multitud; pero, al mismo tiempo, tampoco es factible estar solo en una ciudad sobredimensionada por razones que basculan casi siempre entre lo funcional y lo monumental. Esa doble y desgarradora patología, de la que emana una percepción distorsionada del espacio (el *warped space* vidleriano), se esconde como una figura secreta tras las obras de los grandes cómicos del mudo. Y, desde luego, no parece que el uso de un dispositivo ideológicamente cargado, como dirían los althusserianos, pusiera freno a la visión deformante que el expresionismo o los cómicos de inicios del XX proyectaron sobre el mundo que les rodeaba.

Esa visión paranoizante del tejido urbano de las grandes ciudades del XX como un espacio que deja de ser contenedor estable de objetos y cuerpos para convertirse en repositorio de fobias, emerge de manera ejemplar en el expresionismo o en la comedia muda de los años veinte, y no sólo en Keaton. Hay, desde luego, una imagen del cine cómico no keatoniano que desde siempre acumula un indestructible poder icónico como síntesis de la precariedad de la figura humana frente a la desmesura, hija del

funcionalismo y la monumentalidad, que caracteriza al espacio urbano: la fragilidad casi filiforme de Harold Lloyd trepando por la pared de un rascacielos en *El hombre mosca* (*Safety Last*, 1923). Icono incombustible de un film cuyo título, tanto el original como el traducido, hace inequívoca referencia a la precariedad y a la condición aparentemente heroica, pero en realidad infinitesimal, de la figura del cómico entendida como agente microscópico expuesto a un mundo que es pura metástasis espacial, la imagen de Lloyd suspendido en el vacío con el denso tráfico urbano al fondo es una verdadera síntesis de los peligros que se ciernen en un espacio amenazador dominado por la agorafobia vidleriana. La figura de Lloyd nunca tuvo, además, los prestigios de indestructibilidad que de un modo u otro envuelven a la figura de Keaton: su arquetipo hace que en Lloyd, hasta cierto punto, la amenaza del fondo sea más peligrosa que nunca... Una de las culminaciones iconográficas del cine mudo se da, pues, en este estallido de la celebración cómica de la relación del cuerpo suspendido en el vacío con un fondo hiperbólico y casi mutante, que es el de la megalópolis del XX. No debe extrañarnos que, en sólo siete años, esa entrañable imagen del cómico a punto de ser engullido por el fondo, por la trampa perspectiva que le tiende la gran ciudad, cuyo único vínculo seguro con ella es el exiguo cordón umbilical del minuterero de un reloj destripado, encontrase, con la gran explosión del sonoro, su contrafigura absoluta –y no menos icónica– en otro personaje mítico que representa una síntesis absoluta del desesperado intento de la figura por recuperar el control y hacerse un lugar en un espacio urbano en incontrolable expansión a su alrededor, la ciudad



entendida como ente devorante y amenazador. Nos referimos, por supuesto, a la imagen de un gigantesco gorila afirmando su poder y su gloria en la cima del falo por excelencia de la megalópolis de todas las megalópolis: King Kong en Nueva York, o la hiperbolización, la relectura inversa en clave de signo saturado y salvaje de esa imagen de un diminuto Lloyd suspendido en el vacío, el demencial grito de afirmación de la figura arrancada del contexto opresor de la ciudad que parece estar buscando desesperadamente un *fondo vacío*, ese fondo aparentemente despejado pero irremisiblemente destructivo (de él brotarán los letales aviones) del cielo de Nueva York. La gran diferencia entre estos dos iconos reside en que Lloyd tiene como fondo de sus peripecias la calle, la multitud, la whitmaniana avenida moderna releída en clave súbitamente hostil; un fondo narrativo, *grund* perspectivo en todo su apogeo; en el caso de Kong, el cielo de fondo es cielo puro y liso es gris lienzo de luz blanquecina sin profundidad alguna, hendido por las trayectorias cortantes de los aeroplanos que abren brechas en el espacio de lo inmenso; lo más próximo al *abgrund* que la ficción hollywoodiana es capaz de concebir. Tenemos aquí dos versiones del vértigo. Una, más convencional, que nos dice que mirar hacia abajo produce una indescriptible sensación de caída, de dejarse vencer por la gravedad. La otra, más insidiosa, es esa versión del vértigo que se produce al mirar hacia arriba, al tomar súbita conciencia de la distancia y la brecha que se abre entre nosotros y la altura trascendente. Aquí el miedo no es a caer, pues, ¿cómo se podría caer hacia arriba? ¿Qué es lo que, en nosotros, *podría caer hacia arriba*? En su combate de gran figura marionetística sobre un

fondo de pequeñas figuras en fuga, pugnando por alcanzar las alturas sin fondo, King Kong, mientras pisó el asfalto de la ciudad, pudo cumplir brevemente el deseo de John Sims: él sí fue capaz de detener, siquiera por un instante, el flujo de ciudadanos, la multitud.



Dos vértigos de figura y fondo: *El hombre mosca* (1924) y *King Kong* (1933)

### **King Kong, tragedia de la figura y el fondo**

Recordemos que, King Kong es, ante todo, el producto del ensueño de un entusiasta director de documentales,<sup>36</sup> Carl Denham, que emprende un viaje a la búsqueda del documento absoluto, ése que,

---

<sup>36</sup> El tema de la relación entre el monstruo gigante y el documental, con ese inesperado choque de imaginarios entre la fantasía pura y el compromiso más estricto con la realidad, abre sin duda una sugestiva vía de análisis. Al muy conocido paralelismo entre las figuras de los directores de documentales Carl Denham y su inseparable compañero Jack Driscoll, y las de los directores del propio film, Cooper y Schoedsack, se le debería sumar la idea, constantemente repetida por el más importante e influyente de los directores de la serie *Godzilla* en Japón, Ishirô Honda, de que su verdadera vocación era la de director de documentales. Y de ahí a la lectura en clave de vídeo doméstico del ataque de un monstruo gigante a NY en *Monstruoso* (Cloverfield, Matt Reeves, 2007), no parece que medie ningún abismo.

escapándosele de las mallas de lo racional, se le tornará fantasiosa trama de ficción mítica entre los dedos. Si el documental aparenta ser la realización transparente de un contrato sin dobleces entre la figura y el fondo (arquetipo del dispositivo realista), el primer objetivo de Carl Denham será –o eso dice él– capturar en celuloide al personaje mítico en un paisaje no menos mítico, el de la celeberrima Skull Island. Toda la primera parte de *King Kong* describe ese viaje que busca suprimir imposibles distancias, asomarse al pacto documental como el último escalón para acceder al terreno sagrado de la aventura. En realidad, lo que late debajo de el transparente recorrido iniciático de *King Kong* es un problema de planificación: todo se juega alrededor de la gestión de las distancias; del viaje a lo exótico y fabuloso para convertirlo, mediante la cámara, en algo aparentemente cercano, se termina cayendo en la tentación de transportar lo lejano, ese Gran Otro imaginario, al entorno de la realidad simbólica, al Nueva York de la Gran Depresión y el mundo del espectáculo. Es como si sobre toda la película planeara la extraña fascinación de cambiar la figura de fondo: no le basta a Denham fotografiar al gorila en su entorno salvaje, en esa deslumbrante selva antediluviana poblada de feroces dinosaurios que hace saltar por los aires todas las costuras de lo verosímil y que debería ser, por sí misma, el espectáculo absoluto capaz de satisfacer toda humana avidez de emociones: no, a Denham no le basta con fotografiar a la figura en su lugar de origen. Al empresario autoerigido en documentalista le vence al fin la pulsión de *transportar la figura de Kong* hasta el corazón del mundo moderno, hasta el mismo Nueva York, para culminar sus

fantasías confeccionando ese imaginario y febril *collage*, imagen fundacional, consistente en la figura de un monstruo atávico recortándose contra un telón de acero y cemento que es, por supuesto, el eje imaginario fundamental del film (y el núcleo fundacional de todo el cine de monstruos gigantes posterior). Es interesante observar cómo, en un género tan furiosamente onírico y tan desatadamente fantasioso como es el cine de monstruos gigantes, al que *King Kong* –sin ser su manifiesto inicial, puesto que otras obras, tanto en el ámbito del cine como de la literatura y la ficción popular, le preceden– da plena carta de naturaleza en 1931, late siempre una curiosa relación con el universo documental. Su más directo precedente en cine, *The Lost World* (1925) de Harry O. Hoyt, barajaba de nuevo como elemento esencial motor de la trama, un viaje de carácter científico que emprende un súbito y delicioso giro hacia la fantasía y el delirio cuando los protagonistas encuentran, en plena selva amazónica, un paraje intacto de prehistórica fauna erizado de fantásticos peligros. Desde ahí, desde ese territorio definido por lo maravilloso, cederán a la tentación de llevarse consigo a la figura misma que lo encarna, el dinosaurio, y trasplantarlo al corazón de un fondo que no le corresponde en modo alguno: la moderna ciudad de Londres. Esa traslación de signos, esa dislocación entre figura y fondo, es el eje iconográfico fundamental sobre el que se erige todo el universo del monstruo gigante.



Descontextualización del monstruo: de la selva ignota al corazón de Londres

En este primer apunte histórico, la ciudad de Londres es aún un escenario en buena medida marcado por lo mítico: el Londres victoriano de Conan Doyle es, por supuesto, un territorio fantástico que lleva en sí la marca misma de lo intemporal; una ciudad que, marcada por una tradición de fantasía en clave británica—difícilmente encaja aún del todo en el molde de la modernidad industrial, sumida como está en las nieblas de lo mítico. Encajar un dinosaurio ante el Museo Británico o en el puente de Londres, ante el Big Ben, es aún una operación de cierto regusto premoderno, una fantasía encantada y arcaizante, lejos, por ejemplo, del áspero giro realista que había adoptado en un clásico de la ciencia ficción que no deja de ser otro precedente iconográfico del universo de los monstruos gigantes, aunque sólo sea por el paisaje de destrucción masiva que plantea ante la llegada de unas naves con apariencia de seres gigantescos de tres patas a Inglaterra: nos referimos, por supuesto, a *La guerra de los mundos*, de H.G. Wells, y cuya gráfica descripción de los pánicos colectivos y el paisaje devastado anticiparon no sólo algunas imágenes clave del cine de monstruos

gigantes sino, como señalara el filósofo Bertrand Russell, todo un imaginario de la catástrofe en clave masiva que anticipa claramente las grandes guerras mundiales del siglo XX todavía por llegar. Frente al áspero paisaje apocalíptico planteado por Wells,<sup>37</sup> el Londres de *El mundo perdido* es un paraje ensoñador y amable, poblado en la novela por un solitario y melancólico pterodáctilo que ha viajado en una caja junto con los científicos de la expedición y convertido, por obra y gracia de la espectacularidad cinematográfica, en un Brontosaurio en la versión dirigida por Harry O'Hoyt en 1925. De todos modos, la justa culminación de esta dislocación fantasiosa de figura y fondo sólo podrá llegar cuando la novelesca ciudad de Londres sea sustituida por la esencialmente moderna Nueva York: la aparición de Kong por sus calles y entre sus rascacielos será el verdadero *big bang*, el gran inicio para la figura del monstruo gigante.

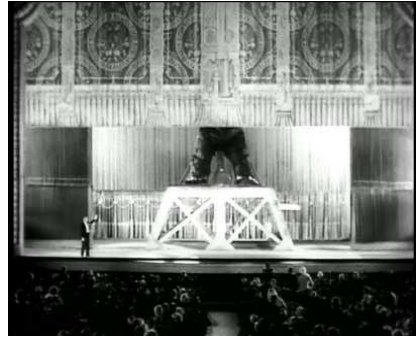
---

<sup>37</sup> No hay que olvidar que la obra de Wells es un mapa en clave de fantasía del derrumbe del imperio colonialista británico, en forma de fantasía inversa de autoaniquilación por una flota imperial llegada de un lejano punto en el espacio. De este modo, a los evidentes puntos de contacto iconográficos entre la novela de Wells y el género que nos ocupa (seres gigantescos avanzando sobre las ciudades y aplastándolas bajo su peso, colectivo pánico anónimo –remachado en la novela de Wells a través de insistente elaboración de símiles entre el ser humano y el mundo de los insectos–, insistencia en la inversión de perspectiva y las metáforas de lo grande y lo pequeño, a todos estos tropos de indudable influencia sobre el universo del monstruo gigante, hay que señalar la clara relación que, en términos históricos, une el florecimiento de los seres gigantes con momentos de crisis económica y política generalizada: si el desplome del imperio colonial británico encuentra su genial espejo oscuro en la obra de Wells, no es menos cierto que el fin del imperio japonés conllevará la aparición del celeberrimo Godzilla, así como la aparición de Kong se plantea, en el contexto del crack del 29, como un delirante ajuste de cuentas con un fantasma colonial que retorna y trata momentáneamente de imponer su mandato y su control sobre la civilizada Nueva York.

Ya desde *El mundo perdido* resulta arrebatador el modo en que el género presta una escrupulosa atención a cómo se opera esta traslación del ser mítico de un espacio a otro. La abundancia de detalles sobre cómo y dónde se realiza la operación, con qué medios, recuerda el maravilloso despliegue de detalles con que Swift narraba, en *Los viajes de Gulliver*, las costosas operaciones de atado, inmovilización y posterior traslado de la inmensa fiera, hasta convertirse en un delicioso lugar común del género. Es como si esa transición del espacio mítico al espacio profano (que luego se verá a su vez súbitamente sacralizado, mitificado, por la presencia del monstruo), fuese precisamente uno de los mensajes fundamentales del género. Las oscuras bodegas de un inmenso carguero, el traslado en la cubierta de un estilizado navío del inmenso cuerpo maniatado del monstruo; la gigantesca balsa de troncos en la que viaja atado por el océano, son motivos recurrentes. El viaje hasta la civilización es un motivo de enorme peso simbólico y muy gratificante para el espectador, quien, cuando no se le ofrecen imágenes directas de ese viaje, disfruta viendo cómo en los mapas militares las agujas o luces de control que señalan la posición del monstruo van variando de posición conforme la amenaza va ratificando su proximidad cada vez más cierta. Radares, sónares y toda clase de variopintos artilugios más o menos fantasiosos detectan, jalonan, inscriben, visualizan ese descenso desde las alturas de lo mitológico al tejido de la realidad, al universo cotidiano de los diminutos protagonistas en donde se libraré esa lucha de imaginarios entre la figura y el fondo, ese titánico combate que es la esencia de todo el cine de monstruos gigantes, y en el que el monstruo gigante saldrá

momentáneamente victorioso en algo: en imponer la excepcionalidad, sacralizar fugazmente un espacio que, pese a todo, no tardará en cerrarse de nuevo sobre él con todo su peso simbólico. No de otro modo entendemos esa imagen inmortal en el que Kong, encadenado a un escenario teatral de variedades en Broadway, decide liberarse y espoleado por los punzantes disparos de los flashes de los fotógrafos que parecen agredir a su amada, *arranca las cadenas que lo atan al fondo* y escapa, flotando en libertad como un poderoso viento deseante por las aterrorizadas calles de Nueva York. Su ascenso a la cima del Empire State es como la búsqueda de un *abgrund*, el intento por liberarse de la atracción letal de la perspectiva que anida en las calles de Nueva York: la dura pureza del cielo al amanecer como único fondo será el fugaz premio antes de que, abatido por las balas de los aviones, regrese a la perspectiva, esto es: *caiga en el fondo*.





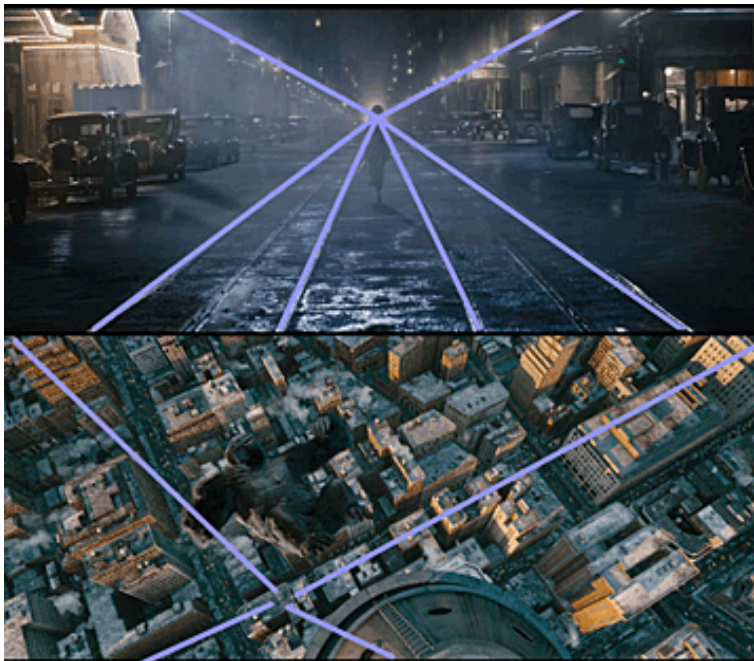


El espectáculo de la liberación de la figura de las ataduras del fondo: Carl Denham anuncia la aparición de la bestia. Ésta, tras verse expuesta a los amenazadores flashes de los fotógrafos y creer que su amada corre peligro, deja atrás sus ataduras y emprende el ascenso, en miniaturizador plano general, hasta alcanzar el deseado *abgrund*, del que sólo puede esperarse la caída, que recrea el mismo encuadre que mostró su ascenso.

## **Domesticar el infinito. Las trampas del deseo, siete décadas después**

Esta visión insinuada de un drama plástico en el que el fondo y la perspectiva de la gran ciudad es vivida como una red que atrapa y de la que el gran simio, como figura que encarna el abanico de deseos y miedos del ciudadano de la época, busca liberarse ascendiendo a las alturas, hasta un fondo sin fondo que naturalmente sólo puede ser la antesala de la muerte, quedará hiperbólicamente planteada en el apasionante *remake* que, 72 años después, llevará a cabo Peter Jackson del relato de Kong. La matemática construcción del espacio en la película de Jackson convierte por momentos *King Kong* en algo parecido a un ensayo sobre la trampa perspectiva, entendida como prisión perpetua para la mirada: la tragedia de la figura y el fondo queda aquí planteada desnudamente como un juego de perspectivas aniquiladoras. Esa idea lacaniana de la perspectiva como *tentación* para la mirada que busca absorber y fascinar al sujeto, atrapándolo en la red simbólica e hipotecando su libertad, absorbiéndolo, pues, irresistiblemente al interior del cuadro, queda poderosamente sugerida en dos momentos clave del tramo final del film: en primer lugar, en el plano en el que, tras escaparse el simio del teatro y sembrar el pánico por las calles de Nueva York, Ann Darrow se le aparece, en hechizante plano subjetivo, absorbiendo por completo la mirada de la bestia; un plano en el que todas las líneas de la clásica perspectiva monofocal se cierran sobre ella, designándola con fuerza arrebatadora como objeto absoluto e incomparable de la mirada: su rostro, que ahora aparece ensombrecido y fuertemente

aureolado por una luminosa neblina que planea en el fondo de la imagen, es para Kong su *punto de fuga*. De aquí al desenlace de la película, en poderoso y revelador juego de simetrías, el esquema perspectivo clásico sólo reaparecerá con pareja hiriente nitidez y esplendor en el momento de la caída final de Kong, articulada en esta versión como un plano cenital en el que las formas arquitectónicas dibujan con doliente fuerza el trayecto hacia ese punto de fuga que ahora –como tal vez entonces– no es, nunca ha sido otra cosa, que el de la muerte enunciada como microscópica escotilla imaginaria, un alfilerazo en la piel del decorado, el pasadizo por el que conjeturar un imposible pasaje del *grund* al *abgrund*.



La perspectiva como trampa: *King Kong* (2005), de Peter Jackson

Sí: la perspectiva es ese ejercicio de domesticación del infinito con que la racionalidad renacentista y más tarde el clasicismo quisieron administrar y compartimentar lo inabarcable de la Naturaleza. No contaron, sin embargo, con que la llegada de los monstruos plantearía nuevos retos a la representación.

# **PARTE I**

**EL MONSTRUO, O LA AMENAZA**

**A LA REPRESENTACIÓN**

**LA ESTÉTICA DEL MONSTRUO EN EL CINE**





## CAPÍTULO 1

### SOBRE MONSTRUOS COMO ISLAS DE SOLEDAD

El monstruo gigante no es, desde luego, un monstruo cualquiera. Su razón de ser plástica enlaza con esa característica que lo distingue de todos los demás monstruos (si todo monstruo es esencialmente solitario, el monstruo gigante aún lo será más, puesto que sus proporciones físicas lo aíslan por completo del resto de seres que habitan la trama, monstruosos o no: él es, en cierto modo, el *aislamiento absoluto*. Su condición monstruosa es, pues, inseparable de esa inconcebible desproporción en términos de tamaño físico que lo caracteriza y que provoca una total ruptura del realismo en la representación del paisaje a escala inevitablemente humana en el que se mueve y encuentra su razón de ser. Debemos, pues, detenernos como primer jalón en ese especial entrecruzamiento entre monstruosidad e inmensidad, entendida esta última también como forma de monstruosidad.

#### **Etimologías del monstruo**

Se ha evocado a menudo la senda etimológica que conduce a la palabra “monstruo”, empezando por el sin duda poco fiable -aunque literariamente muy estimulante- planteamiento de Isidoro de Sevilla

citado por Savater: monstruo es “lo que es digno de ser mostrado, lo que merece exhibirse”.<sup>38</sup> Los monstruos serían, para el filósofo, lo espectacular por antonomasia.<sup>39</sup> En realidad, la elaboración del tema en Isidoro es más compleja.<sup>40</sup> En una pareja línea de inspiración etimologista, el medievalista norteamericano Jeffrey Jerome Cohen da un paso más allá, y señala que *monstrum* es “lo que revela”, “lo que previene”, “un glifo en busca de hierofante” (COHEN: 1996). Puede resultar interesante detenerse por un momento en aquello que diferencia las acepciones esgrimidas por Cohen con respecto a la definición isidoriana. Y es, pese a sus puntos de contacto, existe un sutil pero importante giro conceptual entre una y otra; para Isidoro, el énfasis recae en el carácter que en sí ostenta el monstruo como fenómeno, en aquella cualidad que lo hace intrínsecamente utilizable como objeto espectacular (y especular, diríamos nosotros). El monstruo atesora en sí una rareza de algún modo *involuntaria*: en sucinta concisión del verbo isidoriano, percibimos su extrañeza como atributo casi ajeno a él: atributo objetivo. Muy lejos queda, en cambio, la segunda línea etimológica, cuya carga subjetiva es poco menos que brutal: hay un mensaje implícito en el

---

<sup>38</sup> SAVATER, *Diccionario filosófico*. Barcelona, Planeta, 1995, pág. 219.

<sup>39</sup> Algo que por otra parte, y como da a entender el propio autor vasco, explicaría su íntimo maridaje con la sociedad del siglo XX a través del cine y de la novela popular, entre otros géneros)

<sup>40</sup> **"Se conocen con el nombre de portentos, ostentos, monstruos y prodigios, porque anuncian, manifiestan, muestran y predicen algo futuro"**. Portentos deriva de **portendere**, que significa anunciar de antemano; ostentos procede de **ostendere**, que significa manifestarse o manifestar algo que va a ocurrir; monstruos se origina en **mostrare**, porque designa a algo que se muestra (se manifiesta), y prodigios deriva de **praedicere**, que significa predecir. **"Y éste es su significado propio, que se ha visto, no obstante, corrompido por el abuso que de estas palabras han hecho los escritores."** (Isidoro de Sevilla, libro XI de Las Etimologías).

monstruo, un mensaje a descifrar. El talante de esta segunda definición es claramente *hermenéutico*, el monstruo se entiende como *texto a descifrar*. Lo que en ambas acepciones se da de igual manera es la *externidad*: el monstruo siempre se define desde fuera, es un fenómeno esencialmente *externo* a la conciencia que lo conceptualiza: pero los intereses con que esa conciencia mira a ese objeto especular que es el monstruo son muy diferentes. De alguna manera, y haciendo confluír esas dos líneas, la objetiva y la subjetiva, tendríamos que el monstruo no es sólo un espectáculo sino, en cierto modo, también sería la tensión misma por mostrarse, por hacerse visible; esa continua tensión de un signo oculto por aflorar al texto visible del mundo, por *dejarse ver*. Algo que, no podemos dejar de anunciarlo, nos conducirá de manera muy clara a esa variante específica de lo monstruoso que va a ocuparnos a lo largo de estas páginas, que es la de los monstruos gigantes, pues desde su configuración misma, desde su núcleo más profundo y literal, el monstruo gigante linda con la idea de *lo público*, de aquello que es visible desde todas partes. El monstruo gigante cumple en todo el sentido de la palabra ese deseo de *visibilidad máxima* que anida en todo cuerpo monstruoso. Y de ahí que el monstruo gigante tal vez pueda ser considerado, en cierto modo, como el *monstruo definitivo* en la iconografía teratológica del siglo XX.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> No debe olvidarse que las otras populares bestias cinematográficas que han fertilizado el cine tienen un origen decimonónico, como es el caso de Drácula, Frankenstein, el Hombre-Lobo... El monstruo gigante, pese a sus milenarias raíces –o tal vez gracias a ellas– es, de algún modo, invención (o reinención) del siglo XX.

## Estética del monstruo gigante

Cabe preguntarse, pues, si esa variante específica de lo monstruoso que encarna el monstruo gigante, entendido como variedad hipervisible del monstruo cuya especificidad reside en encarnar de un modo literal *lo excesivo* a través de toda suerte de metáforas de sobreabundancia material, así como mediante un desbordamiento en el plano de la escala, no habrá creado, a lo largo de la historia del cine, una estética propia y particular de representación, al haberse topado con dificultades propias a la hora de articularse dentro de los confines de la narrativa cinematográfica. Preguntarse, pues, si en el monstruo gigante anida el germen de una estética diferente a la de sus hermanos de menor escala que pueblan las imágenes del género fantástico es el objetivo de las siguientes líneas. La notable incidencia del monstruo gigante como subgénero de gran popularidad dentro del cine B, especialmente a partir de los años 50, y la sensación que desde el primer momento provocan en el espectador aficionado al género terrorífico de que en el monstruo gigante, pese a su afinidad con otros monstruos, lo que está en juego es *otra cosa*, hacen pensar en las sugerentes palabras que la medievalista Victoria Cirlot dedicaba a la fortuna de la representación de lo monstruoso en un arte por lo demás tan ascético como el medieval:

“El monstruo es objeto de representación en el arte medieval y sus cualidades inherentes llegaron a configurar una estética fundamentada en la deformidad, en la hibridez, en el exceso y la exuberancia. *A esa estética prefiero llamarla monstruosa, más que fantástica o barroca* pues aunque la impresión receptiva pueda semejarse, no deriva ni del delirio fantástico ni de la

subjetividad soñadora. *Su origen y también su justificación están en el monstruo mismo*".<sup>42</sup>

De esta cita nos interesa retener algunos aspectos clave, como son: 1) no son, para Cirlot, las representaciones de lo monstruoso medieval un puro fruto del devaneo del *fantasticare*, un abandono en las formas tortuosas provocado por un dejarse llevar por las sendas tortuosas de la fantasía. Ni tampoco 2) un ejercicio de barroquismo anticlásico en clave de puro subjetivismo (recordemos que Cirlot está analizando la proliferación de formas exuberantes en el severo contexto rectilíneo, fuertemente geométrico, de la arquitectura de la iglesia románica).<sup>43</sup> En el cine de monstruos gigantes, hay una estética que en lo esencial vive aferrada al clasicismo de la mirada, pero al mismo tiempo lo agrede desde dentro, ejerciendo una fuerte presión sobre sus líneas de contención y buscando el estallido de una forma liberadora en el contexto que se ha marcado. Podríamos afirmar, como Cirlot hace con respecto a la estética medieval, que con el monstruo gigante aflora toda una *estética monstruosa*, esto es, un modo de representación particular cuyo origen y cuya justificación, como señala la medievalista, estarían ante todo *en el monstruo mismo*.

---

<sup>42</sup> Victoria Cirlot, "La estética de lo monstruoso en la Edad Media", *Revista de cultura medieval* n. 2, 1990, págs. 175-182.. La cursiva es nuestra.

<sup>43</sup> El choque entre lo rectilíneo geométrico y la desbordamiento de las figuras monstruosas es parte consustancial también del género que nos ocupa: es el choque entre la ciudad y el gran ser antediluviano o extraterrestre que la pone en jaque.

## El monstruo gigante y la victoria sobre lo irrepresentable

¿Puede un monstruo, pues, orientar por sí mismo y de manera definitiva toda una puesta en escena orquestada a su alrededor? ¿Un modo específico de representar al monstruo gigante, que derive de su propia naturaleza? ¿La monstruosidad contagia de alguna manera el tejido mismo de las imágenes que la acogen, creando quizá un lenguaje nuevo?

Nos remitiremos para avanzar en esta dirección al análisis realizado por el profesor de la Universidad de Poitiers Denis Mellier cuando, en su artículo “Dans l’œil du monstre: l’émotion du monstre dans le cinéma d’épouvante”,<sup>44</sup> formulaba algunas pertinentes preguntas acerca de la naturaleza de lo comúnmente aceptado como *efecto fantástico*. Pues, desde un punto de vista cinematográfico, la representación del monstruo gigante, símbolo de la visibilidad extrema, plantea un profundo interrogante a la luz de la tradicional creencia de que lo invisible e intangible son los grandes aliados preferentes del efecto fantástico. Esta lectura de lo fantástico como el sendero que transcurre a orillas de lo inexpresable, ya sea mediante el truco o mediante el asedio a lo que de *extraño* late bajo la piel de la realidad, ha sido ejemplarmente sintetizada por voces como la del crítico Gonzalo de Lucas, siguiendo una tradición analítica que prima la sugerencia y la alusión por encima de la visualización directa. Así, bajo esta

---

<sup>44</sup> MELLIER, D. (2005). "Dans l’œil du monstre : l’émotion du monstre dans le cinéma d’épouvante". *La Licorne, Numéro 37*. En línea: <http://edel.univ-poitiers.fr/licorne/document1676.php> (consultado el 12/03/2007).

perspectiva, por ejemplo, la técnica digital sería capaz de recrear universos sobrenaturales de apariencia plenamente realista, pero rara vez acertaría a representar a los seres inexistentes como “figuras imaginarias que el espectador completa en su mente, seres que encarnan una idea que debe resguardar sus contornos esfumados”.<sup>45</sup>

Alusión, pues, frente a manifestación: tal es el dilema en el tratamiento de lo fantástico en el que viene a inscribirse la figura casi nunca alusiva, casi siempre manifiesta, del monstruo gigante. Si tomamos como base única esa canonicidad de lo intangible dibujada por autores como Jean-Louis Leutrat y vibrantemente evocada por Gonzalo de Lucas en su texto, es evidente que el discurso sobre lo fantástico en el cine deberá centrarse ante todo en el cine como instrumento de interrogación de lo visible capaz de “sugerir, presagiar, evocar, sentir o convocar a lo *invisible*” (DE LUCAS: 2001). La pregunta sería entonces ¿qué papel desempeña el monstruo en ese *camino a lo invisible* que busca escribir el cine fantástico? Esa “tensión por mostrarse” que define a lo monstruoso, ¿no se estaría enfrentando directamente a este invisible latido que busca registrar el género? El aparente conflicto se atempera de inmediato si optamos por escuchar, en la cascada de infinitivos: “sugerir, presagiar, evocar, sentir o convocar”, enroscados alrededor de “lo invisible”, el eco de la enumeración isidoriana de las criaturas extraordinarias: “portentos, ostentos, monstruos y prodigios”, esto es: quienes anuncian de antemano (*portendere*),

---

<sup>45</sup> DE LUCAS, G.: *Vida secreta de las sombras. Imágenes del fantástico en el cine francés*. Barcelona, Paidós 2001, pág. 18.

quienes son manifestación de algo que va a ocurrir (*ostendere*), entidades que se muestran o manifiestan (*mostrare*) y que predicen aquello que está por venir (pues de *praedicere* procede, precisamente, el vocablo “prodigio”). Lo que aquí se afronta es, pues, un doble asedio a un mismo contenido inexpresable, desde orillas opuestas en términos de concepción de la imagen. De Lucas, en su teorización sobre lo fantástico, ensaya una distinción que en un primer momento podría suponer un camino de integración para esas dos tensiones contradictorias, pues habla de un “fantástico visionario” y un “fantástico de lo natural”. En el primero de ellos, lo real posibilitaría hablar de lo irreal, postulando un régimen de la creencia basada en el acto de *ver*; en el segundo, que afirmaría que en lo real habita lo irreal, el peso cognitivo recae en el *intuir*. Pero, pese a lo integrador de su dibujo teórico, ambas son deudas de una concepción *invisible* de lo fantástico, y en cierto modo serían excluyentes con respecto a la pura modalidad de *mostración* de sucesos extraordinarios, porque, como el mismo autor señala, “de hecho, la aparición de seres o hechos sobrenaturales no garantiza en ningún caso que un filme sea fantástico” (DE LUCAS: 2001). Queda, por lo tanto, suspendida en el aire la cuestión del papel que juega un objeto tan obscenamente visible como por definición es el monstruo (y, con mayor razón, el monstruo gigante) dentro del seno de un dispositivo creado cuya intención expresa es la de indagar en lo inexpresable. La solución a este *impasse* conceptual pasaría por abordar un enfoque teórico en el que, como propone Lucas, habría que distanciarse del dispositivo-imagen y poner el énfasis en la *concepción temporal* del fantástico, cifrada, en bella fórmula del



autor, como una “inquietud por la evanescencia del instante filmado” como rasgo unificador del fantástico con o sin monstruo, y que en pie de página el propio autor aprovecha para esbozar una reflexión sobre monstruos clásicos como vampiros, hombres-lobo, Frankenstein y zombis, que para De Lucas compartirían el hecho de ser *aberraciones temporales* que desafían a la muerte. Mucho se podría hablar acerca de este argumento cuyo fértil paradigma es Cronos, y que probablemente podría llegar a arrojar una importante luz sobre el tema que estamos tratando (puesto que si algo ejerce el papel de nodo entre las muchas variantes del monstruo gigante es su papel de *arcaísmo viviente*, de pervivencia de un ser fuera de su marco temporal específico; eso que Conan Doyle formuló con gloriosa sencillez al denominar a los pobladores de su *Mundo perdido* como “nuestros antepasados contemporáneos”). Pero lo cierto es que por el momento debemos, más allá de la sugestiva metáfora temporal esbozada por De Lucas para unificar el vasto campo de los monstruos, postular momentáneamente otra concepción de lo monstruoso: hay en el cine otros monstruos cuya esencia pletórica de poder imaginario no pasa por una visualización sesgada que abra un corredor a la imaginación que se filtra más allá de lo visible. Otros monstruos que, para bien o para mal, son desde el primer momento carne de lo visible, pura manifestación irredenta, apuesta por la materialidad; heraldos tal vez de lo invisible, pero a través de una primordial, tenaz y muy ostensible encarnación del ser fantástico entendido como objeto obscenamente

corpóreo.<sup>46</sup> Bajo el suelo firme de la concepción tradicional del género, pues, serpentearía un conflicto en el asunto de la representación directa del monstruo, cuya presencia sería, para esta visión que prima lo intangible, no sólo una agresión franca a la estrategia de lo invisible, sino, incluso, un signo claro de su fracaso a la hora de incorporar dicha estrategia, una pública confesión de impotencia para los recursos del fantástico. Como nos recuerda Mellier, para el discurso tradicional

c'est précisément, la représentation du monstre qui ruinerait la force supposée de l'effet fantastique. La présence objective du monstre dans l'image, la précision spectaculaire avec laquelle sa forme s'impose dans la représentation, seraient finalement le signe d'un échec à impressionner authentiquement le spectateur. Un échec surtout à exprimer le trouble fantastique que l'on persiste, le plus souvent, à envisager comme strictement destiné à l'esprit et non à l'œil. Un trouble que l'on veut pouvoir continuer à éprouver comme jeu de l'indétermination intellectuelle et non comme sidération du regard, *ravisement* ou *rapt*, au sens où Longin et Burke l'emploient dans leurs conceptions du sublime. (MELLIER: 2005)

Aparente paradoja, pues, en la que el monstruo (gigante), al ser pura manifestación obscena de un contenido oculto, se situaría en cierto modo en las antípodas de ese deseado *efecto de inquietud fantástica (trouble fantastique)* que, como señala Mellier, buscaría apuntar más al espíritu que al ojo. Paradoja que, siguiendo con este argumento, sería radical y absoluta, ya que el monstruo y su

---

<sup>46</sup> Y anclado, pues, en esa sugestiva categoría esgrimida por Julia Kristeva para hablar del terror que es *la abyección*.

presencia son, por supuesto, el puntal iconográfico del género que lo acoge y cuya presencia no sólo tolera sino que alimenta fuertemente (y con intensidad proporcionalmente creciente, diríamos, cuanto más bajo es el presupuesto y las miras de cada película). Pero si el género fantástico vertebrada verdaderamente su discurso en la *indeterminación intelectual* y el modo de instalarla como ambiguo estado de ánimo en el espectador, ¿de qué modo se articula en su interior esa tensión en apariencia totalmente opuesta, esa apuesta por lo claro y lo diáfano, que busca ante todo el *rapto de la mirada* que todo monstruo –y más aún, el de proporciones gigantescas- por esencia propone a quien lo contempla?<sup>47</sup>

La respuesta para Mellier (y para nosotros) es que no existe verdadero conflicto en esta aparentemente radical oposición de principios; antes bien, su declarada intención al redactar el artículo es recalcar que

le cinéma ne cesse pas d'être fantastique quand les traits du monstre s'y dessinent clairement mais qu'au contraire, un *autre mode de la représentation fantastique* commence précisément à l'instant où l'imaginaire de l'irreprésentable donne à voir une forme qu'il a

---

<sup>47</sup> Un buen contingente de autores ha señalado ya la semejanza esencial, en ciertos de sus postulados, de los géneros de lo monstruoso y lo pornográfico. Un sucinto resumen, tan jocosos como incisivos, de la situación, lo lanza Fernando Savater en su *Diccionario filosófico*, cuando afirma sobre las *monster movies* que “Lo característico de estos filmes es que los monstruos no aparecen sólo por exigencias del guión, como dicen de ciertos desnudos los hipócritas y mojigatos, sino que el guión exige ante todo que salgan monstruos (como pasa con los desnudos en las películas pornográficas). En ambos géneros –monstruos y pornografía – lo que quiere el espectador es ver lo que por lo común no puede verse, lo prohibido o lo insólito. Y en ambos casos el aficionado nunca se cansa de *ver*, para desesperación de la gente fina, que se aburre a morir ante tales reiteraciones.” (SAVATER: 1995)

élaborée à partir des moyens narratifs et techniques dont il dispose (MELLIER: 2005).

Contemplado bajo este prisma, el monstruo gigante podría ser un representante privilegiado de ese *otro modo de la representación fantástica* que Mellier intuye latiendo bajo la piel de ese campo tan vasto de lo fantástico. Un modo que “comienza precisamente en el instante en que el imaginario de lo irrepresentable *da a ver una forma* que ha elaborado a partir de los medios narrativos y técnicos de que se dispone”.<sup>48</sup> Reflexión especialmente pertinente aquí, puesto que el monstruo gigante sería, desde nuestra perspectiva, *doblemente irrepresentable*: por un lado, porque su irrupción rompería el equilibrio de la incertidumbre fantástica, y por otro, porque su escala entraría directamente en brutal colisión con la escala inevitablemente humana en la que se mueve la película. Ahí reside la base del problema en la representación del monstruo gigante y sus acciones (que, al fin y al cabo, se desarrollan en la esfera de lo humano; nunca los monstruos gigantes habitan un espacio a su escala, desde siempre existen y se dan en el espacio descoyuntado de la ruptura de proporciones). El tamaño del monstruo gigante, en cierto sentido, plantea –lo hemos visto ya– un problema básico de representación, un *tabú visual*, por así decir. Imprescindible para el desarrollo de la trama (puesto que, en el cine

---

<sup>48</sup> Razón por la cual se hace siempre necesario, al describir la posición y el comportamiento narrativo del monstruo dentro del dispositivo cinematográfico, hacer alusión a los *efectos especiales*, los medios técnicos por los cuales se ha alcanzado esa momentánea victoria sobre lo irrepresentable que todo monstruo significa.

de monstruos gigantes, todo gravita alrededor de esa manifestación, de esa mágica puesta en movimiento del dispositivo maravilloso cifrado en la irrupción del coloso en el mundo cotidiano, al mismo tiempo el monstruo gigante plantea un problema de *perspectivización* del relato visual: ¿cómo mostrar a la vez el generador del conflicto y su respuesta a escala humana, cómo salvar esa distancia aparentemente insalvable entre seres de proporciones irreconciliables?).

Conviene aquí recordar que, no en vano, uno de los principales antecedentes de la figura del monstruo gigante en el cine se encuentra en la literatura de H.P.Lovecraft, que precisamente gravita entorno a un problema, explícita y reiteradamente invocado en sus textos, de la *posibilidad del decir*. No es casual que Lovecraft sea, a la vez, el padre de los monstruos *visibles* del siglo XX, especialmente afecto a su variante gigantesca y, al mismo tiempo, uno de los autores literarios que más han dejado que afluya en su escritura la presión por describir –el horror, lo monstruoso, lo inexpresable objetivado en desbordamiento de la forma– y la confesión, una y mil veces invocada por sus narradores, de la incapacidad de encontrar palabras para hacerlo. Nada hay de azaroso en que Lovecraft sea contemporáneo de Wittgenstein –el *Tractatus* aparece en 1921, *La llamada de Cthulu* en 1926–, pues en ambos se da cita, si bien que con texturas teóricas diferentes, por supuesto, y desembocando en plazas teóricas distintas, la idea de los límites del lenguaje. Ante el admonitorio “De lo que no se puede hablar, es mejor callar”, Lovecraft apuesta, a través de sus personajes que relatan vivencias en contacto con el límite, por una

trágica aceptación de lo inexpresable (“indescriptible”, “innominado”, “impronunciable”, se cuentan entre sus adjetivos predilectos), una pública confesión de la imposibilidad de relatar y, más concretamente aún, de *describir*, aquello que sus ojos experimentaron una vez. Lo impresionante en Lovecraft es que esa impotencia a la hora de describir al monstruo, vórtice de interminables facetas, orificios y apéndices, esa inconmensurabilidad esencial que lo caracteriza, deviene un dispositivo casi borgiano (el monstruo como verdadero *libro de arena* del terror) que se desborda en sí mismo. En lugar de acatar la reconvención wittgensteiniana y entrar quietamente en el silencio, la incapacidad de describir y expresar *se convierte en el tema mismo del texto*, desarrollado a lo largo de largos párrafos en los que el tema no es otro que la imposibilidad misma de describir aquello que el atribulado personaje ha dado en descubrir y que se siente incapaz de comunicar. El terror, en Lovecraft, es esa imposibilidad de describir. Ese enloquecedor y vano intento del logos por permanecer en ese *allí*, por instalarse en el umbral mismo de lo que puede decirse (y el umbral es, por esencia, la morada del monstruo). De ahí el filosófico título de uno de sus más célebres cuentos: *el Ser en el Umbral*, pues –como nos recuerda Jerome Cohen–, todo monstruo mora en el umbral del ser y todo lenguaje es justamente allí donde se detiene. Falta de términos de comparación viables para comunicar lo visto, la voz articulada por el personaje-narrador en Lovecraft se quiebra (pero no se quiebra: *permanece*) en ese espacio liminar y transicional al borde del abismo, en el que todo lenguaje debe por fuerza detenerse ante la experiencia numinosa e

incomunicable del monstruo y lo monstruoso que acecha allí donde se desvanece y queda en suspenso la cartografía conocida de la razón.<sup>49</sup>

¿Todo lenguaje? El tema al que apelan las disquisiciones de Wittgenstein y Lovecraft, por supuesto, es el lenguaje verbal, la palabra como caja de resonancia de lo oculto; la imagen cinematográfica, en cambio, tiene ante sí la posibilidad de abrir a dentelladas un camino directo hacia lo obscuro, hacia aquello cuya mostración equivale a abolir todo velo, enfrentados directamente a la *cosa monstruosa*. El monstruo, en cine, rasga el velo de Maya,<sup>50</sup> hace jirones del tejido sutil de lo fantástico con que la palabra puede envolver y acariciar lo monstruoso: el cine, en cambio, aliado con el monstruo, *hace visible*, con mayor o menor fortuna, lo irrepresentable fatalmente encarnado en una forma. Como sugiere Dominique Villain, el cine es un *arte teratológico* por esencia.<sup>51</sup> Las imágenes cinematográficas ejercen, como nos recuerda Mellier, el papel del escudo que Perseo utiliza para contemplar a Medusa sin caer bajo las garras petrificadoras de su mirada, pero permitiéndole también rendirse al *fascinans* de la contemplación directa del rostro mismo del terror. Ese terror que en el mito clásico queda metaforizado como *petrificación*; y, tal y como señala Mellier,

---

<sup>49</sup> Esa quiebra, ese momento de deslizamiento para el sujeto que, expuesto a lo que no es posible describir ni asumir ni comprender, se instala justamente en los límites de lo real, es justamente la “gran escena primitiva” a cuyo alrededor gira toda la literatura lovecraftiana.

<sup>50</sup> Ese velo de Maya que en el cine musical es traspasado con ligereza y convertido en infinito despliegue de cortinajes en feliz abismo, el monstruo lo desgarrar de un solo y violento zarpazo con su presencia.

<sup>51</sup> VILLAIN, D. *El encuadre cinematográfico*. Barcelona, Paidós Ibérica, 1997, pág. 68.

aterrorizarse es precisamente quedar cautivo de ese gesto perpetuo, desintegrar el delicado muro de tracería de la incertidumbre fantástica y rendirse definitivamente a la imagen, cruda, brutal, visible, que en su construcción implica incluso a su espectador, obligado, en el acto mismo de aterrorizarse, a convertirse él mismo en representación: *rentrer pour l'éternité dans la representation*. Mediación estética, pues, la que propone el cine, pero para abordar un asunto que es puramente manifestación, acontecimiento: monstruo. El reflejo especular usado por Perseo para contemplar a Medusa permite contemplar, como sugiere Mellier, *dentro* de la pantalla y *por* la pantalla aquello que, si no, destruiría al espectador.

Lo que se dibuja aquí, pues, es la importancia de la *representación* del monstruo dentro de ese nido de evocaciones impalpables que es lo fantástico cinematográfico:

Méduse n'est pas seulement un mythe du pouvoir absolu de la terreur, mais surtout un mythe qui fait constater le pouvoir de la représentation, un mythe qui expose le plaisir des médiations esthétiques alors que Persée voit, revient et raconte. Méduse est bien l'origine du spectacle fantastique de la terreur.

Y aquí es donde puede articular un lugar propio el espectáculo absoluto del monstruo gigante, entendido como metáfora hiperbólica de lo explícito que anida en el cuerpo del monstruo, como *amplificatio* de ese mismo deseo de monstruos que alimenta toda imagen cinematográfica, en la que toda imagen se consume y consume su propia ansiedad por ver.



## CAPÍTULO 2

### LO MONSTRUOSO GIGANTESCO. EL CASO GODZILLA

*Manque d'avoir contemplé ces infinis les hommes se sont  
portés témérairement à la recherche de la nature comme  
s'ils avaient quelque proportion avec elle.*

Pascal

*Necesitamos nuevas combinaciones del lenguaje  
para describir la Catarata del Niágara.*

Thomas Moore

#### **Godzilla, sol negro de la posguerra**

Godzilla, rey de los monstruos gigantes, es, ante todo, un exceso. La máscara de una desmesura. El deslizamiento de lo fantástico, transmutado en sublime terrorífico, en el contexto muy realista del Japón de posguerra, una respuesta, primero en clave trágica y negrísima y luego, cada vez más, en desbordada fantasía *pop* y *pulp* a la inasumible tragedia de Hiroshima y Nagasaki. Una metáfora de la destrucción y del pánico nuclear de la era en que la guerra atómica, el poder del átomo, era uno de los puntales del imaginario colectivo internacional.

Estamos en los años 50. El terror ha dejado de ser algo individual para convertirse en un ejercicio colectivo: los monstruos, a partir de esa era, dejarán de ser fantasmas personalizados para convertirse en amenazas masivas; dos guerras mundiales y toda clase de catástrofes colectivas obra de la mano del hombre se han encargado de reformular el paradigma de lo monstruoso (SAVATER: 1995). Ciudades, naciones enteras son los destinatarios de la muerte anónima. Una era así necesita monstruos a otra escala, que encarnen principios mucho más amplios que el de un mero desgarramiento personal entre el yo y sus impulsos oscuros (Jeckyll), la ruptura de una brillantísima psique científica bajo la presión incontenible de sus prometeicos deseos y la generación de un ser balbuciente a la sombra del progreso (Frankenstein), el avatar psicosexual de unos personajes acosados por demonios que vampirizan sus sueños (Drácula). Ahora, en los 50, las escisiones de personalidad afectan a naciones enteras, el duelo es multitudinario, la herida de lo prometeico atañe a continentes enteros, es el inconsciente de las masas lo que bulle como un magma poblado de pesadillas. Una era así, ferozmente acuchillada por la Historia y al mismo tiempo febrilmente entregada a un proceso de reconstrucción nacional (e internacional) desesperadamente optimista, necesita de un sol negro que sea capaz de iluminar el vasto y casi irreconciliable paisaje de paradojas por el que transita. Algo que a la vez conjure el miedo a una amenaza muy real (en plena Era Atómica el riesgo de ver caer la Bomba está al orden del día) y que, al mismo tiempo, se convierta en enérgico símbolo de poder en la lucha contra la depresión colectiva que puede asolar un país derrotado. Ese miedo

tangible real y ese agujero en el imaginario colectivo deben ser llenados de alguna manera, y sólo la catártica figura de un monstruo puede encarnar, para el imaginario popular, tal descomunal suma de contradicciones. Ese monstruo, ese sol negro, se llama Godzilla.

### **La primera aparición de Godzilla**

Godzilla es, en su primera aparición cinematográfica, lo sublime terrorífico encarnado en una figura densa y oscura que asola un Japón más denso y oscuro aún que el monstruo que la acecha. En la fuliginosa noche que impera en la cinta inicial de su prolífico ciclo, *Japón bajo el terror del monstruo* (Gojira, 1954), del maestro y principal referente del género fantástico japonés Ishirō Honda, se abre un espacio nuevo y de dimensiones insondables en el imaginario del espectador. Por supuesto, hubo precedentes, y, como multitud de críticos se han encargado de señalar, la primera aparición del saurio radioactivo es una refundición de figuras y motivos de diversa índole.<sup>52</sup> Todo un frondoso árbol genealógico se levanta detrás de la figura del monstruo gigante por excelencia del

---

<sup>52</sup> Godzilla es la refundición mítica de figuras surgidas en el universo popular de los años anteriores: no sólo hay que mencionar la influencia tardía de *King Kong* (1933), reestrenado en Japón en la época en que se gestó el mito, sino la indudable influencia de la entonces aún incipiente filmografía de serie B de monstruos mutantes de origen atómico en EEUU y, en especial, la muy directa influencia de la esencial *La bestia de tiempos remotos* (The Beast From 20.000 Fathoms, 1923), de Eugène Lourie (quien luego reincidiría en la hermosa *Gorgo* (1961). De todos modos, la originalidad de la serie Godzilla, ya desde su primer capítulo –y por no hablar de sus delirantes derivaciones posteriores– la convierte en un fenómeno autónomo que ejerce de eje absoluto para el género de los monstruos gigantes.

siglo XX. Tanto que, de hecho, sería siempre insuficiente tratar de señalar dicha ascendencia mediante una lista de nombres, puesto que, como bien señala el arqueólogo pop Daniel Fernández, el monstruo gigante es, a imagen de su propia figura, un patrimonio común y colectivo, un mosaico imaginario y absolutamente bastardo de relatos e imágenes que se entrecruzan a lo largo de todas las formas posibles de narrativa y expresión audiovisual popular.<sup>53</sup> Pero es en la cinta inicial de Honda –por otra parte tan diferente, en muchos aspectos, de las cintas que seguirían tan fértil saga– donde el monstruo gigante encuentra el hueco por donde hundirse en el mar del imaginario del espectador, empezando por esa poderosa y destructiva reformulación de la relación figura-fondo que caracteriza al universo de los monstruos gigantes.

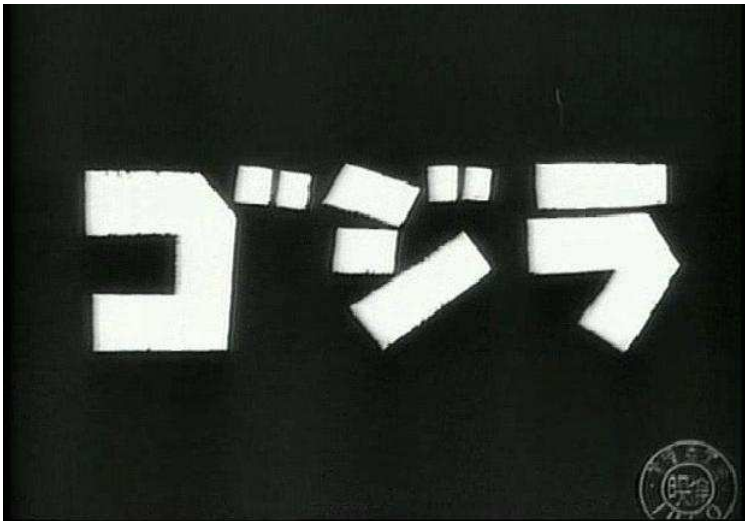
Ya desde los títulos de crédito el espectador siente que algo diferente e inédito se arrastra entre las imágenes. La cortante caligrafía de un blanco hiriente sobre el fondo negro, acompañada por el sello de la productora Toho en una esquina, ve multiplicado su poder de sugestión por la incorporación del mítico sonido tan identificado con el monstruo.<sup>54</sup> Mucho se ha hablado del papel fundamental del músico de buena parte de las mejores entregas de

---

<sup>53</sup> FERNÁNDEZ, D. “Godzilla contra el pop”, en *El blog ausente* (<http://absencito.blogspot.com>). Post fechado el 7.6.07, que incluye una detallada genealogía del monstruo, desde las ilustraciones originales de Neuville Riou para *Viaje al centro de la tierra* o las ilustraciones del naturalista Charles Knight sobre dinosaurios basados en los avances de la paleontología del momento.

<sup>54</sup> Como es sabido, el sonido fue creado por el mítico compositor de la serie, Akira Ifukube, al frotar con un guante de cuero recubierto de resina las cuerdas aflojadas de un contrabajo; posteriormente, la grabación fue reproducida a baja velocidad para lograr el característico tono grave que se ha convertido en una hito de la serie.

la serie, Akira Ifukube, responsable también de ese sonido que arrastra desde el fondo de las imágenes hasta algún lugar profundo en la psique del espectador. Y lo cierto es que, en esa superposición inicial entre el blanco y negro de caracteres y fondo, en la superficie de la pantalla, y el sonido abriendo un espacio por así decir *perpendicular* a ésta, el espectador siente la apertura de un espacio interior. Honda nos está preparando para la experiencia de la vastedad, tema inseparable de la representación del monstruo gigante:

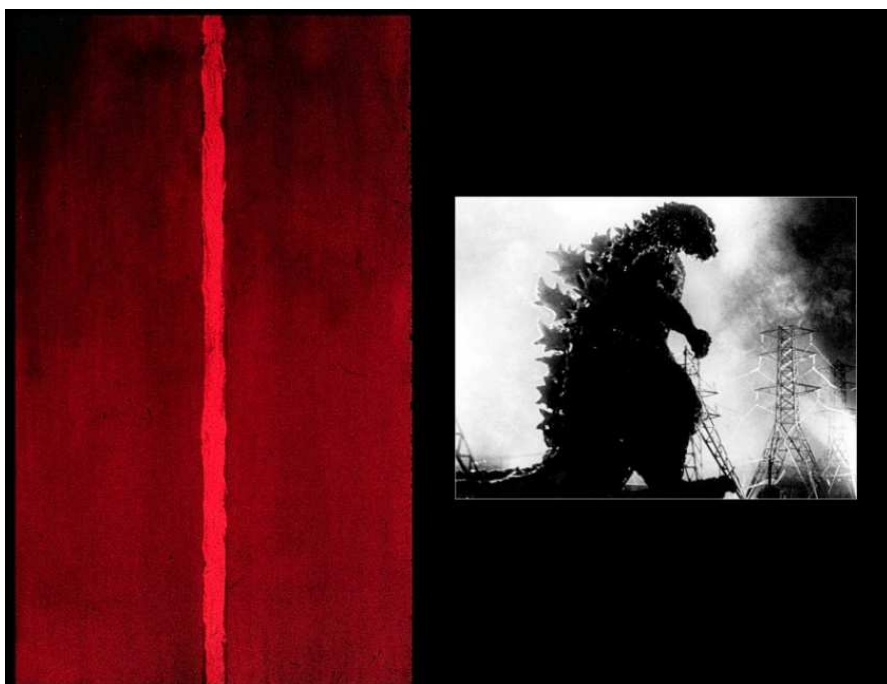


*“Gojira”, arranque de los títulos de crédito en Godzilla, rey de los monstruos*

“Yo no manipulo el espacio, yo no juego con él: yo lo declaro”. La afirmación es del pintor expresionista abstracto Barnett Newman, y justamente a él, a su obra de los 50 que como un torbellino gira entorno de un tema obsesivo –la severa franja vertical escindiendo un espacio insondable–, parece conducirnos

ahora ese grito de Godzilla rasgando la oscuridad en los títulos de crédito de la película de Honda. Es como si el rugido seccionara limpiamente la pantalla en dos partes, pasado y futuro, guerra y posguerra; un grito visionario que corta la oscuridad. Desde muchos frentes se ha insistido sobre la importancia del sonido como creador de espacios en el cine; aquí tenemos un ejemplo de diáfana pureza. Por otro lado, la asociación entre los gritos y el acto de seccionar, de cortar, es harto conocida en el contexto del cine de terror; los cincuenta y los sesenta están plagados de ejemplos, el más célebre de ellos los aullidos de los violines acuchillando el espacio en los títulos de crédito de *Psycho* (1960). Pero por su insólita profundidad, por la amplitud de su vibración, que se ensancha, se dilata, resuena y retumba *horizontalmente* a lo largo del campo sonoro, el plano inicial de la película de Honda está *declarando el espacio*. Ese sonido abre vertiginosamente la perspectiva auditiva del espectador, haciéndole intuir, aunque aún no sepa nada, que el espacio va a desplegarse ante él de un modo inusitado, como efectivamente va a suceder conforme avance el metraje de la película. Es como si se nos estuviera anunciando, con el sonido como *figura* sobre el *fondo* de la oscuridad, un cambio ontológico; es la concepción del espacio la que va a sufrir una transformación. Toda la gigantesca presencia de Godzilla parece como agazapada allí, contenida en ese solitario grito que, como la línea en un cuadro abstracto de Rothko o de Barnett Newman, contemporáneos al debut del monstruo en la pantalla, cruza el cuadro. Godzilla, el monstruo gigante, podría ser una versión felizmente figurativa de ese impulso que postuló en clave abstracta la sensación de escala (o

de pérdida de ella) como meta esencial del cuadro. Godzilla es una antifigura, de tan abrumadora presencia que no es posible esquivarla (*Right Here* fue el significativo título de una obra de Newman datada el mismo año que la cinta que nos ocupa). Godzilla es un eje que abre el espacio a su alrededor, dejando un rastro de sagrada destrucción tras de sí.



*Barnett Newman: Onement I, y un fotograma de Japón bajo el terror del monstruo*

Por supuesto, se podría objetar aquí que la principal preocupación estética de los miembros del colectivo de expresionistas abstractos de mediados de siglo se centraba en la formulación de un camino espiritual, una guía hacia lo sublime (como se ha encargado de señalar Arthur Danto en *El abuso de la*

*belleza*),<sup>55</sup> algo cuya adscripción a la estética de un género tan insobornablemente popular y próximo, un género que con el correr de los años no dudaría en transitar terrenos delirantes rayanos en la parodia o lo grotesco, parece, en principio, oponerse diametralmente. Pero justamente eso, esa diáfana ubicación en extremos opuestos del espectro emocional, es lo que haría tentadora, a nuestro juicio, la aproximación.

### **Godzilla y la ruptura de la escala**

Un plano general del océano es, tras la secuencia de créditos, la imagen inaugural de la serie Godzilla. Tras el negro severo de los títulos, pues, un segundo telón de fondo, ahora desplegándose como una superficie horizontal que recubre casi toda la pantalla (aunque la gran altura de la línea del horizonte en la composición lo hace parecer *más muro que mar*, como diría Pierre Schneider). Un plano sencillo y humildemente diegético, sí; pero un plano, también, en el que con toda fluidez se anudan la metáfora (el mar como imagen primordial de la inmensidad) y la narración (de ese mismo mar es de donde, en pocos segundos, brotará la primera amenaza).

---

<sup>55</sup> Danto, A. *El abuso de la belleza*. Barcelona, Paidós, 2005.





El mar es, nos recuerda Schneider, metáfora absoluta de *lo ilimitado*.<sup>56</sup> Es, asimismo, guarida constante del monstruo gigante, que fluye y refluye de sus aguas para manifestarse y volver a su seno una vez concluida su misión en la tierra.<sup>57</sup> El mar es el pórtico sublime para las primeras apariciones, todavía invisibles para el espectador, de Godzilla. En este primer film, las primeras manifestaciones de la criatura serán sólo *sentidas* por los personajes: así los pescadores del *Eiko Maru* que sufren la

---

<sup>56</sup> De ahí que el océano se utilice a menudo, en la ciencia ficción, como metáfora de los propios espacios infinitos, de las astronaves con forma de velero de las novelas de Gene Wolfe a la disneyana adaptación de Stevenson *El planeta del tesoro*.

<sup>57</sup> En buena parte del cine de monstruos gigantes, el mar es el depositario de los secretos, la guarida del monstruo, el espacio donde se aloja: siguiendo toda una tradición heredada de la mitología y el folclore transnacionales,<sup>1</sup> toda una estética de *lo submarino* recorre la filmografía del monstruo gigante, y del cine japonés de fantasía en general.<sup>1</sup> Al cabo, todo monstruo, nos recuerda Cohen, habita geografías imaginarias, accesibles desde todas partes, nunca descubiertas pero siempre a la espera de ser exploradas (COHEN: 1996)

explosión y el posterior incendio de su barco, primer toque de atención del monstruo. Los familiares de los desaparecidos se reunirán, reverentes, a orillas de esa *totalidad ilimitada* que encierra un secreto mortal para todos; su gesto expectante induce, en forma de suspense que aún tardará en ser desvelado, la tensa espera de un acontecimiento que está por venir:



*Los habitantes de la isla de Odo, a la espera del regreso de los desaparecidos*

¿Cuándo aparece por primera vez Godzilla en la imagen? Todavía ha de dejar sentir sus devastadores efectos una vez más antes de empezar a ser, siquiera sea fragmentariamente, visible para

el espectador. Un nuevo ataque a otro barco despierta las sospechas de que el primer siniestro no fue un accidente; tras esa confirmación, una noche, el pequeño poblado de pescadores de la isla de Odo se despertará a medianoche bajo una densa tormenta, sobre cuyo fragor se levanta el penetrante y distorsionado sonido que ya conocemos, un grito que se hunde en la noche como una sirena de tiempos remotos.



*Instantes previos al ataque de Godzilla al poblado de pescadores*

Es evidente que el acontecimiento que desborda está a punto de llegar. Será unos segundos después, cuando el rugido ensordecedor de la tormenta se vea multiplicado por el chirriante aullido del monstruo, que parece sacar la realidad de sus goznes. Y, efectivamente, ante los ojos incrédulos del pescador en su frágil cabaña, ésta empieza a desmoronarse como si fuera de paja. La noche misma parece deslizarse y pasar como un rodillo cósmico por encima de la casa.



*La llegada de Godzilla al poblado. Destrucción sin rostro.*

Y es entonces cuando, en una esquina de la pantalla, en la parte superior izquierda, mientras vemos desplomarse la estructura del pequeño edificio, percibimos una sombra que discurre, apenas una textura, como un manto que se deslizara fugazmente hasta desaparecer; se trata de un fragmento de la garra del monstruo.



*La garra del monstruo aplasta la cabaña*

Apenas percibido, ese primer indicio nos abre por vez primera en el film al concepto del asombro en términos de escala, esencial en el desarrollo de la serie. En ese plano de destrucción casi anónima se infiltra la experiencia de pérdida de escala por parte del espectador. En su primera aparición en la pantalla, Godzilla es sólo un jirón borroso de imagen. Naturalmente, la tradición de presentar la amenaza monstruosa a través del fragmento no es nueva (el trayecto de la parte al todo es consustancial a la presentación de

la amenaza y el terror en el cine), pero se da la circunstancia de que el mecanismo de puesta en escena que hace visible ese desgarrón monstruoso y destructor actúa *en un plano general que no es capaz en modo alguno de contener la figura completa del monstruo*. Tenemos ante nuestros ojos el plano general exterior nocturno de una casa; ese plano general, que en teoría ha de servir para abrazar el conjunto de los acontecimientos narrados, el mismo plano general que los hermanos Lumière empleaban para capturar sus fragmentos de realidad en bruto, es ahora, de golpe, insuficiente. Queda empequeñecido. Dicho en otras palabras: el plano general se ha convertido en plano detalle.

El desplazamiento de categorías es, a partir de este momento, palpable, y lo será siendo en un crescendo canónico y demoledor. La figura no puede ser contenida en el plano; el fondo, que parecía ser el receptáculo idóneo para limitar la acción a la escala humana, dejará de corresponderse a la figura. El desplazamiento ontológico que nos propone la penetrante puesta en escena de Ishirō Honda empieza a dejar sus huellas en el espectador. Estamos ya preparados para el advenimiento de lo impensable. Y lo impensable llegará a pleno sol, cuando la pesadilla nocturna parezca haberse disipado en la luz y sólo quede, como muestra del terror nocturno, un paisaje de ruinas de origen todavía incierto (aunque un viejo del lugar haya invocado ya la figura de un viejo dios olvidado, *Gojira*, como el responsable de todos los males). El comité de investigación enviado al lugar de los hechos descubre, incomprensiblemente, cantidades ingentes de radiación en el escenario de la devastación. Todos comentan lo extraño del

suceso. Justo en ese momento, suena una lejana campana de alarma en el poblado: alguien ha avistado algo. Todos los habitantes del pueblo huyen despavoridos montaña arriba, por las laderas del monte Hachiba, alejándose de ese mar que es oscuro contenedor de la amenaza invisible que ahora deja sentir su presencia, y hacia la protección que simbólicamente ofrecen las alturas. Pero el camino ascendente hacia lo seguro ya no existe. Ha quedado cegado por una vasta figura reptiliana y grotesca que, repentinamente, asoma su gigantesca cabeza por el fondo de la imagen, ocluyendo el camino de huida, eclipsando la posibilidad misma de escape. Aparecida justamente allí donde estaría el punto de fuga, literal y simbólico, de la imagen. Los pescadores se dan la vuelta y emprenden un atropellado regreso hacia abajo. La figura rugie; sus rugidos se entremezclan con los planos de detalle, a partir de entonces infaltables en el género, de los pies humanos en desesperada agitación frenética. El plano se despobla y la criatura mira ahora hacia el espectador, en total frontalidad y ante un cielo liso gris plomo, en un plano replicado por otro despliegue canónico: el primer plano de la joven Emiko Yamane (Momoko Kôchi), recreando como un espejo el grito de la bestia, pero ahora desde el punto de vista de la víctima. Naturalmente, alguien tendrá que arrancarla de ese *fascinans*, de esa petrificación medusiana; será el joven Hideto Ogata (Akira Takarada), que se funde en un abrazo que pretende reconducir las cosas a una escala humana (no en vano, pese a desarrollarse la escena en una ladera abierta, a cielo desnudo, el plano del abrazo aprovecha una hoquedad en el terreno para acoger a los dos protagonistas que acaban de ser expuestos a algo

que desborda todas sus expectativas). Tanto es así que el plano siguiente, un plano general que repite el encuadre donde instantes antes se encontraba la bestia, parece aún conservar invisibles flecos del horror pasado, *como si el espacio resonara aún con la huella del monstruo ya desaparecido*. Ese extraño espacio vacío es un ingrediente clave de la escena. Es *la huella invisible*, el espacio negativo del monstruo gigante. Hasta tal punto que, cuando a continuación se produce un canónico juego de contraplanos mostrándonos al grupo de investigadores que contempla la playa vacía con el inmenso rastro sobre la arena del coloso ya desaparecido bajo las aguas, el recurso, pese a su elocuencia, ya no es casi no es más que un pálido eco de *eso que ya no vimos* en el plano anterior.







*Primera aparición de Godzilla a plena luz del día (Japón bajo el terror del monstruo)*

Sobre esta polaridad presencia-ausencia se vertebra la primera aparición cinematográfica de Godzilla en la pantalla. Insistiremos en ese juego con la ausencia como huella en ese plano vacío que parece querer hablarnos de lo ilimitado como esencia que define al monstruo gigante.

Desde luego, todos los monstruos aparecen para luego desaparecer, en ese irse y regresar circular y fantasmático reside precisamente la esencia de todo monstruo, como encarnación diáfana de lo rechazado que retorna. Pero al mismo tiempo, se esconde entre los pliegues de esta escena algo incomparable; un

insoponible velo se insinúa y parece recubrir las imágenes de algo que el espectador no es capaz de definir aún. Desde un punto de vista narrativo, la fugaz aparición ha mostrado parcialmente el aspecto del monstruo (de nuevo a través de un fragmento, pero esta vez claro y mucho más significativo que el anterior). La montaña ha sido su umbral. Con ello, lo que en la anterior escena nocturna se insinuó ahora es un hecho: los personajes han visto ahora ratificada la desmesurada escala del monstruo. Huían hacia arriba, y el monstruo estaba arriba. Seguían un camino que conducía del primer término al fondo de la imagen –la ruta de la perspectiva– y su huida, como nuestra mirada, ha quedado brutalmente detenida por la opaca masa del monstruo proyectada sobre el cielo.

El lugar del monstruo, como nos recuerda Cohen, es el espacio liminar. Ocupa justamente ese espacio que es intervalo onírico, un *entre-lugar* (justamente Godzilla ha aparecido en ese espacio liminar, detrás de la montaña, último jalón material antes del cielo liso y sin fondo); lugar al que, aparentemente, conduce la perspectiva. El monstruo gigante siempre ocupará, simbólicamente, ese lugar indeterminado entre *grund* y *abgrund*. Como una ciclópea marioneta, su lugar es el escalón inmediatamente anterior al cielo vacío y sin medida; desde ahí, señala a lo infinito pero al mismo tiempo tiende sus garras hacia nosotros, abre su brecha en lo humano, convirtiendo nuestro paisaje en sueño arrasado, en posibilidad abierta de lo excepcional. Del mismo modo, la primera gran aparición del precedente más inmediato de Godzilla, el Redosaurio de *El monstruo de tiempos remotos* (*The Beast from 20.000 Fathoms*, 1953), tendrá lugar cuando dicho animal

imaginario, ese Redosaurio que sólo aparece en los tratados paleontológicos de la más excelsa fantasía, emerja junto a un faro, icono que declama explícitamente el límite, teniendo sólo el vasto océano y el cielo sin fronteras como fondo.<sup>58</sup>



*El redosaurio de La bestia de tiempos remotos funda la verticalidad,  
marca el límite*

Brotado en el espacio de la leyenda del mito, su recorrido es un ejercicio de penetración en la realidad, de incorporación a la perspectiva; allí, donde se pierde en la distancia el camino que une a los hombres con el cielo. Todo mito traza los límites de nuestro territorio; y Godzilla, acompañado de toda su cohorte de congéneres, es, con su presencia, el guardián de esos límites. Todos los monstruos de los años 50, sean aéreos, marinos o subterráneos,

---

<sup>58</sup> La imagen, como es sabido, procede del relato *La sirena* de Ray Bradbury, que se encuentra en el origen del guión del film.

aparecen recortados en el cielo, puesto que su gesto fundamental es erigirse, levantarse, fundar la verticalidad ante el enloquecido terror colectivo horizontal que desencadenan. Figurativa y simbólicamente, su misión es eclipsar el fondo de la imagen. Con su colosal figura brotando tras la montaña, Godzilla se anuncia – anuncia su colosal figura– y desaparece.<sup>59</sup> Como todo monstruo gigante clásico, Godzilla es un espejismo flotando en algún lugar indeterminado entre las figuras y el fondo de la imagen, una fantasmagoría liminar proyectada en un cielo plano y sin relieve, que en cierto modo ejerce de doble de la pantalla cinematográfica: puro cine dentro del cine.

### **Un gesto de planificación**

No debe sorprender que, en el contexto de una película teñida de gravedad, en éste su primer avistamiento, el monstruo gigante parezca, casi, estar jugando al escondite. Es esa condición lúdica algo que, pese a la gravísima melancolía con que nace (pues el muy real pánico a la muerte colectiva del aparato bélico moderno es su oculto motor), se cierne desde siempre sobre la figura del monstruo gigante, espectáculo puro para los aterrorizados personajes de la

---

<sup>59</sup> Preciso es recordar que, en comparación con anteriores monstruos gigantes cinematográficos, Godzilla adquiere, en esta primera película (y aunque dista de alcanzar el tamaño desmesurado que los productores le otorgarán en algunas de las posteriores entregas –porque su tamaño irá variando a lo largo de la serie), unas proporciones –ronda los 50 metros de altura– que, como veremos en las escenas urbanas –en las que es mucho más fácil establecer la *comparatio*– exceden con mucho a los dinosaurios de *El mundo perdido*, a King Kong o a muchos de los monstruos atómicos que, contemporáneamente, poblaban las pantallas de la serie B norteamericana más deslumbrante.

película, que ven aunada su condición a la nuestra, de espectadores diminutos ante el advenimiento de lo inmenso, de lo imparabable. En la ladera de la montaña, pescadores y científicos han quedado fugazmente convertidos, también ellos, en espectadores mediante ese gesto de planificación que se convertirá en parte integral y especialísima de la retórica del género de los monstruos gigantes: el plano general dividido en dos partes, una poblada por la minúscula humanidad y otra en la que el monstruo sagrado brilla en todo su esplendor.



*Una imagen clásica: encuadre dividido en 2 mitades, el monstruo en la mitad superior, los humanos en la inferior*

Es un plano que ya se encontraba en *The Lost World* (1925), en *King Kong*, en *La bestia de tiempos remotos* y en toda clase de

representaciones de lo monstruoso gigantesco.<sup>60</sup> De nuevo, se hace palpable aquí la enorme red referencial que puebla el universo de lo pop, donde los motivos e imágenes más reconocibles son el fruto inequívoco de una creación colectiva interdisciplinar (cine, cómics, literatura popular) en la que resulta enormemente difícil establecer precedentes fijos e inamovibles momentos fundacionales, porque en cualquier momento puede aparecer un ejemplo de la desbordante fertilización cruzada que construye el lenguaje del mito.

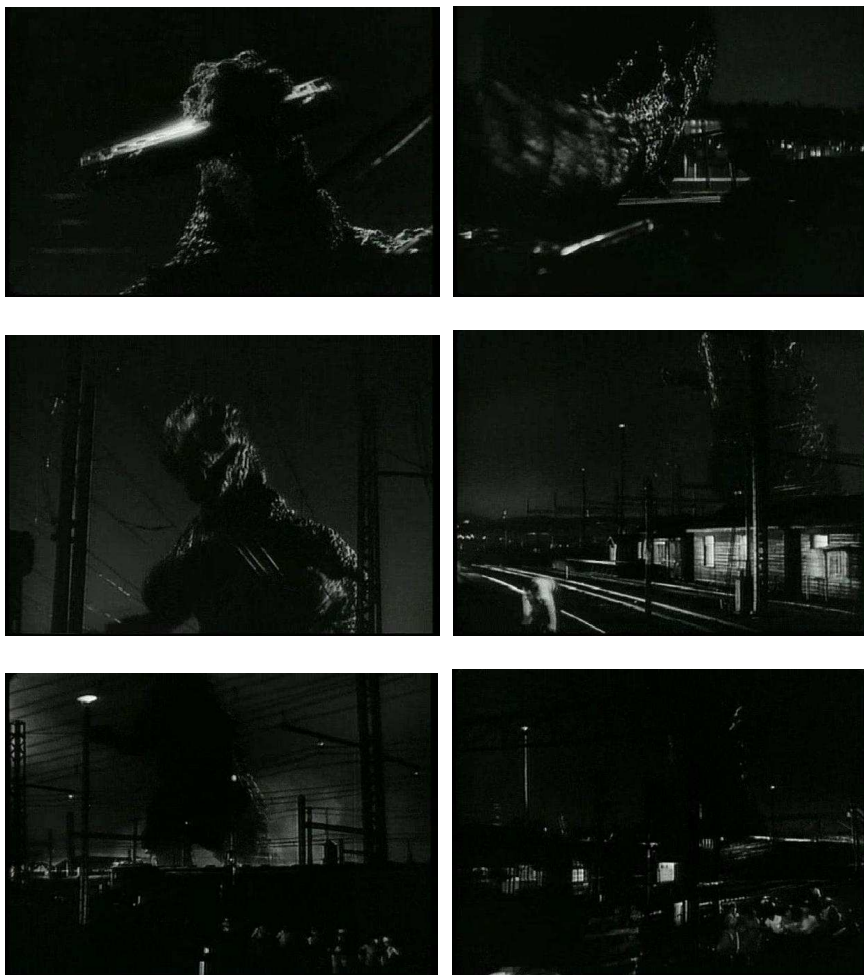
Tenemos, en ese plano-modelo que anuncia el apocalipsis en dos planos diferentes, el de lo humano y lo sagrado, una auténtica piedra angular de la puesta en escena que se repetirá incansablemente (puesto que es una imagen *ansitada* por todos los amantes del género, un auténtico foco de deseo visual para el espectador devorador de monstruos). Lo que nos gustaría ahora es centrarnos precisamente en esa figura absolutamente transversal a todas las manifestaciones de la amenaza gigante.

Es evidente que, en términos figura-fondo, el monstruo gigante amplifica el espacio de la puesta en escena a su alrededor. Su principal acomodo, salvo que el director opte por la sinécdoque, mostrando el fragmento como cifra del todo (como Honda en el primer e invisible ataque de Godzilla al pueblo de pescadores) se encuentra en los planos abiertos, aquellos en los que el género se despliega en toda su dimensión apocalíptica y telúrica. Volvamos

---

<sup>60</sup> Sin olvidar el maravilloso y entrañable precedente *cartoon* del que es la aventura de 1943 *The Artic Monster*, un capítulo de la serie de dibujos animados de Superman en el que una expedición científica encuentra, entre los hielos del polo Norte, un enorme (sobredimensionado, de hecho) dinosaurio.

ahora por unos instantes al ejemplo de la fundacional *Japón bajo el terror de monstruo*: tras ese primer anuncio del monstruo, y un segundo avistamiento desde un crucero de placer que ve emerger a la bestia para luego sumergirse de nuevo en las negras aguas del océano, se produce ya la primera escena de ataque ya *visible* del monstruo:



*Primer ataque nocturno a Tokio en Japón bajo el terror del monstruo*

Una escena fundacional y ya canónica que pone en escena el monstruo a través de un doble pivote en términos de puesta en escena: por un lado, el fragmento (grandes *topoi* del género hacen acto de presencia aquí, como la cola de la bestia arrastrando edificios enteros al moverse, su cabeza y parte del torso deslizándose entre dos torres de alta tensión, la cabeza agitándose con el vagón de tren entre las fauces), y, por otro, ese tan característico e icónico plano general cuyo tercio inferior, aproximadamente, está dedicado al paisaje humano y cuyas dos terceras partes (eso que, en una toma paisajística, ocuparía el cielo, actuando como *espacio negativo* que compensara el peso visual de los elementos del paisaje, situados en la parte inferior) están ocupadas por la figura del monstruo que se recorta contra el cielo. En ambos casos, el objetivo, más allá de describir las acciones del monstruo, es siempre el mismo: hacer patente la ruptura de la escala.

### **El aprendizaje de lo inmenso**

El monstruo gigante, *figura intermedia*, mitad figura mitad fondo, se interpone entre eso que en el capítulo anterior caracterizábamos como los dos tipos de fondo: el *arrière-plan*, forma domesticada y mensurada del espacio, y el *abgrund*, o punto de ruptura en la que el infinito penetra e invade en desbordamiento la representación. El hecho de que el monstruo gigante tenga siempre, por esencia, el cielo como único fondo posible, lo convierte de inmediato en



rasgadura plástica sobre el espacio del infinito. Pero la gran ceremonia es, siempre, la de la ruptura de la escala: ahí reside el mecanismo liberador del cine de monstruos gigantes, su enorme fuente de placer estético y psicológico, casi se diría que, bajo el enorme manto de clichés genéricos que lo recubre, su genuina razón de ser. Placer nada culpable y sí íntimamente reparador, puesto que, bajo el manto de un catártico espectáculo de destrucción, ejerce su trabajo acomodando las psiques intimidadas de su época (y la nuestra), ante las realidades inasumibles que la asedian; reflejo de una ansiedad y, al mismo tiempo, forma de conjura para esa misma ansiedad. Susan Sontag nos recuerda que uno de los puntales del género de ciencia-ficción es el ejercicio mental en que el pensamiento se acostumbra a lo impensable. La Bomba, desde luego, figura en primer lugar en la lista de acontecimientos traumáticos de la época, pero, como señala la autora norteamericana, hay otras ansiedades de por medio, las que asedian al individuo en una sociedad amenazada por la amenaza de la masificación de la sociedad industrial y su corolario, la progresiva deriva del tejido social hacia lo impersonal, la uniformización (SONTAG: 2007). Traumas todos ellos presentes en el cine de ciencia ficción en general, pero que encuentran un reflejo especialmente brillante en el género de los monstruos gigantes. Lo que aquí nos interesa es cómo esa ruptura del marco conceptual se traduce en una ruptura del marco representacional: cómo ese desgarramiento de la escala de los acontecimientos se traduce en imágenes.



## CAPÍTULO 3

# FORMAS DE REPRESENTACIÓN DE LO MONSTRUOSO GIGANTESCO

### La organización del espacio en el cine de monstruos gigantes

Contemporáneamente a la aparición descarnada, en los años 50, del *abgrund* en la historia de la pintura, la pantalla del cine de monstruos gigantes se revela como electrizante campo de batalla para replantear el papel de la perspectiva en el seno de la representación cinematográfica. Para elaborar algunas de las tensiones existentes en ese modo de representación, y ver hasta qué punto pueden llegar a constituir un modo específico de representar bajo el influjo de la presencia de tan característico monstruo, nos atendremos en este capítulo a las siguientes categorías de análisis:<sup>61</sup>

---

<sup>61</sup> Tomamos como punto de partida para este esquema algunas de las principales categorías que Raymond Bellour propuso en su artículo “Sur l’espace cinématographique” como otros tantos puntos de partida para el análisis para estudiar el tratamiento del espacio cinematográfico, porque dichas categorías nos parece que encajan con especial armonía en un modo de representación como el que nos ocupa, en el que la figura y el espacio a menudo se confunden o, como mínimo, se determinan de manera muy íntima (el espacio de la película está en buena medida determinado por el monstruo). BELLOUR, R. *L’Analyse du Film*. Paris, Calmann-Lévy, 1995, pp. 64-72.

## **I. La parcelación del espacio**

### **a) El fragmento**

### **b) El encuadre dividido**

### **c) Montaje y geometría del caos**

## **II. Velocidades**

## **III. Profundidades. El espacio pulsante**

## **IV. La perspectiva invertida**

### **I. La parcelación del espacio**

**a) El fragmento.** Lo inconcebible del monstruo gigante emerge ya, en términos de puesta en escena, con su imposibilidad práctica de compartir plano con su antagonista humano. No hay modo de que la puesta en escena pueda acompañar la presencia en un mismo plano de dimensiones, estaturas tan radicalmente diversas. Lo perturbador –y, a la vez, catártico– de la figura del monstruo gigante emerge en ese desacomodo esencial, que requiere reelaborar los marcos de referencia: de ahí que, para elaborar de alguna manera el encaje entre figura y fondo, las imágenes recurran de manera continua, interminable y obsesiva a la sinécdoque. Los ejemplos son, por supuesto, inagotables. Baste evocar ahora, para acompañar a las imágenes evocadas en el apartado anterior respecto a *Japón bajo el terror del monstruo*, el modo en que, por ejemplo, el pie del monstruo homónimo irrumpe destrozando el techo en unos

tradicionales baños japoneses en *El monstruo que amenaza al mundo* (Daykyojû Gappa, Haruyasu Noguchi 1967).



*El pie de Godzilla aplastando edificios en Japón bajo el terror del monstruo*



*Desmontando el espacio tradicional japonés: El monstruo que amenaza al mundo*

Lo señalaba Cohen a propósito de los gigantes en la cultura popular de la Edad Media: el gigante, si se sitúa en un marco de referencia humano, sólo puede ser conocido a través del tropo retórico del *pars pro toto*: un pie que aplasta, una mano que agarra, una desproporcionada huella, elementos que miniaturizan las presencias humanas de su alrededor (COHEN: 1999). Una sinécdoque que inmediatamente instala el devenir de la película en el territorio retórico de la *comparatio*, del establecimiento de contrapuntos continuos entre figuras situadas en extremos opuestos de la escala que conviven fugazmente en el plano.

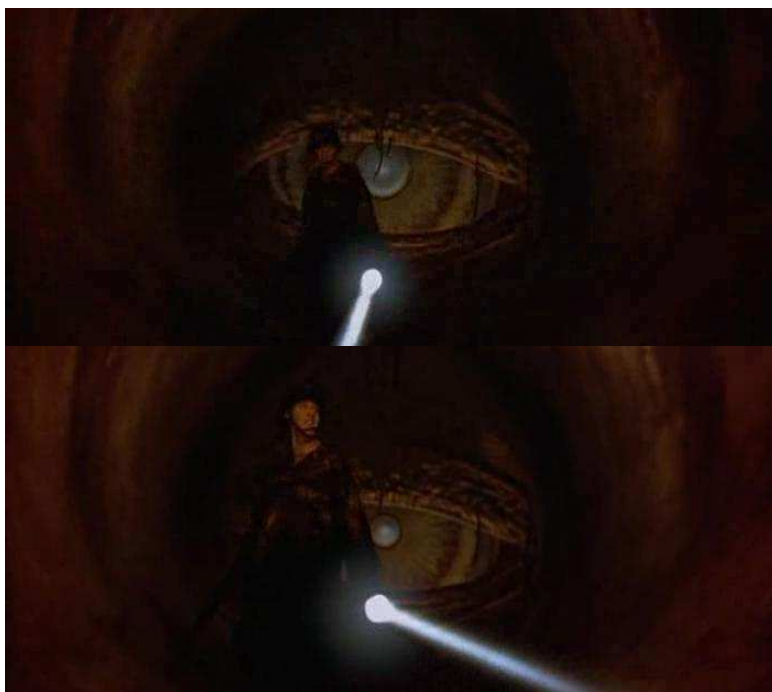
Una de las consecuencias más directas de esa sinécdoque producida al insertarse una figura de escala desmesurada en el seno de una narración visual de tema humano es su inmediata vocación de abandonar la condición de figura para empezar a transformarse en *fondo*. La fragmentación del cuerpo monstruoso a la que inmediatamente se ve llevado quien, al escenificar la historia, necesita explicar las cosas a escala humana, fácilmente conduce a una embriagante paradoja visual, en la que la concepción tradicional de figura y fondo queda subvertida, los límites dejan de estar ya claros y los cuerpos abandonan gradualmente su condición de contenedor cartesiano de la identidad para convertirse en un dispositivo multiforme y de límites imprecisos. Hacia ese territorio conducen, por ejemplo, algunos tropos clásicos que buscan el efecto terrorífico a través de una voluntad densificadora del espacio, que se va cargando e hinchando de presencia monstruosa hasta que ésta termina desgajándose del universo de las figuras y pasando, por unos instantes, a ser una amenazadora e inverosímil encarnación del

*fondo*. Hemos visto anteriormente un modelo de este procedimiento en *Little Nemo*, cuando un elefante que debe servir de medio de transporte a los protagonistas se va aproximando al espectador hasta llenar obscenamente la viñeta. En aquel ejemplo, el elefante era, al empezar, una figura más de entre las varias que poblaban el cuadro. Progresivamente, sin embargo, su presencia pasa a eclipsar el fondo y a convertirse él mismo, en su densa corporalidad, en un fondo oclusivo y ciertamente obsceno, una cortina monstruosa que termina por hacer irrespirable el espacio de la representación. Esta imagen prefigura, una vez más por parte de Winsor McCay, uno de los motivos visuales por excelencia del género de monstruos gigantes. De este modo, por tomar tan sólo un ejemplo, en una polémica aunque en ciertos aspectos muy respetuosa recreación del motivo, el *Godzilla* (1998) de Roland Emmerich nos mostrará, en una bella imagen, la silueta de un soldado explorando un túnel subterráneo a la búsqueda del monstruo. El soldado se detiene, pues a la luz de su linterna observa que un derrumbamiento ha cegado el paso por el túnel. Se da media vuelta, y regresa sobre sus pasos mientras el ojo del espectador advierte que, sin que él se dé cuenta, la pared de roca del túnel a sus espaldas empieza a ascender a velocidad vertiginosa, hasta descubrir su verdadera naturaleza: en realidad era un *párpado* del monstruo abriéndose lentamente; ahora lo que tenemos delante es una ciclópea pupila que nos mira, con el soldado como una frágil figura atrapada en este pesado circuito de miradas, para luego cerrarse de nuevo lentamente, una vez lanzado su hipnótico efecto a la platea de butacas. La más radical ruptura de perspectivas se abre y se clausura en el tiempo de un parpadeo; por

más que el film de Emmerich sea considerado por muchos fieles seguidores de la serie poco menos que como abominación, no puede negarse la elegante simplicidad de una solución visual que soslaya una de las problemáticas fundamentales en la puesta en escena que puede plantearse quien quiera tratar el tema del monstruo gigante (a saber, cómo regular la aparición y desaparición de un objeto tan grande sin reconducir por completo la trama de la película; eso que, como veremos, precisamente conduce a la fuerte *ritualización* en los ejemplos clásicos del género, pesadamente polarizados entre las escenas *sin monstruo* y las escenas *de ataque*) es convertido aquí en fugaz manifestación esbozada durante el tiempo de un parpadeo.







*La figura como fondo en Godzilla (1998)*

La presentación fragmentada del monstruo, normalmente en contexto urbano, hace de su figura un residuo traumático, un velo que recubre el fondo y se erige en su demoníaco sustituto, así como un bello recordatorio de la perenne amenaza del aliento abstracto del *abgrund*, la invasión de lo Real traumático en plena arquitectura de la realidad. De ahí la proliferación, en la época clásica del género, de imágenes urbanas asediadas por una destrucción difícilmente descifrable: apocalípticos fragmentos flotantes se pasean por las calles de las grandes ciudades: así, por ejemplo, en una escena de pánico callejero de *El monstruo que amenaza al mundo*, las líneas de perspectiva que definen una calle de Osaka –en lo que podría muy bien haber sido un clásico y ultraequilibrado

plano de transición de Ozu<sup>62</sup>– desembocan en un estrecho espacio entre edificios que debería estar ocupado por una franja vertical de cielo, pero que súbitamente se convierte en brecha, desfiladero por completo invadido por la textura escamosa del monstruo en movimiento, cuyo gigantesco cuerpo se desliza transversalmente al eje de la perspectiva. Una brecha que se abrirá de manera casi idéntica cuarenta años después en la fundamental *Monstruoso* (Cloverfield, Matt Reeves, 2008), verdadero *tour de force* narrativo y *cinoplástico* y modélico ejemplo de reciclaje posmoderno del tema del fragmento monstruoso, omnipresente en una película cuyo eje es la representación forzosamente parcializada (puesto que el esquema narrativo de la película, deudor de la técnica del *manuscrito encontrado*, hace que todo el metraje proceda de una cámara de videoaficionado que se encuentra en el lugar de los hechos y que va siguiendo la acción colectiva a medida que se desarrollan sus peripecias individuales).<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup> Pese a no tratarse de un episodio de la serie clásica de Godzilla y aledaños, sino ser un fruto imitativo aislado por parte de la productora rival Nikkatsu que buscaba seguir la estela del éxito de la serie Godzilla producida por la Toho, *El monstruo que amenaza al mundo* es una interesantísima, a la par que conmovedora y sutilmente paródica, muestra de cine de monstruos gigantes que, con desacomplejada y rotunda mirada melodramática, y mediante una atractiva apuesta por una *orientalización* de los escenarios (sus ciudades y personajes son mucho menos occidentalizados que los de la Toho) rivaliza en poderío mítico y en riqueza de imágenes con los mejores episodios de la serie Godzilla.

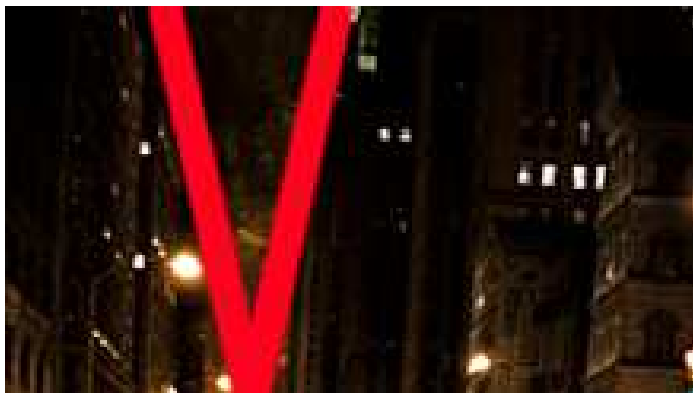
<sup>63</sup> En un análisis más profundo, la fragmentación en *Monstruoso* pasaría incluso por el modo en que hizo llegar todo su universo narrativo al espectador más allá de la pantalla cinematográfica, marketing viral, expectativas sobre un monstruo del que apenas se filtra información (la imagen incluida por nosotros fue utilizada en la red como forma de lanzar hipótesis sobre el monstruo, en un poderoso rodillo hermenéutico destinado a reclamar la atención del espectador sobre el puzzle narrativo *transmediático* que propuso la película), e incluso forma parte de la que oficialmente se dio como imagen promocional única previa al lanzamiento: la cabeza seccionada de la estatua de la libertad (cita de John



*El espacio y la brecha. El fondo negado por la piel del monstruo (marcada en rojo) en El monstruo que amenaza al mundo (1967)*

---

Carpenter, como se ha señalado, pero interesante variante del tema de la fragmentación, esta vez de uno de los símbolos troncales de la cultura norteamericana que es el objeto de la amenaza monstruosa).



*Reencarnación del motivo de la brecha en Monstruoso (Matt Reeves, 2008)*

La sinécdoque es una operación cuyo diáfano objetivo es llevar la imaginación del espectador a su paroxismo, pues busca trazar en su mente el dibujo mental del monstruo. Dos variantes la articulan:

- A) Cuando el monstruo todavía no ha sido mostrado en su totalidad: el fragmento sirve como anticipo, anuncio, incipiente trazo de la geografía del monstruo en la mente del espectador.
- B) Cuando el monstruo ya ha sido visto en su totalidad (algo que en

muchos casos tiene un doble efecto, a un tiempo gratificante – pues al fin se ha dado a conocer ya la imagen completa de la bestia, su secreto ha sido desvelado– pero a la vez decepcionante –pues a partir de ahí el monstruo *ya no puede ser otra cosa* y muchas veces, además, esa cosa, por causas de presupuesto o por sencillamente haber sido expuesta ya, no puede estar a la altura del deseo imaginario del espectador. La fragmentación devuelve entonces al monstruo a un estado de indiferenciación, a una suerte de *estadio prelingüístico* en el que recupera su estatuto de *cosa* en el sentido lacaniano; un inaccesible lugar poético que anida, principalmente, en lo más profundo de la mente del espectador. El fragmento es agente regenerador del terror y el deseo (escópico) del espectador.



*Fragmento desgajado de El monstruo que amenaza al mundo*

Tanto en su versión anticipatoria como cuando surge después de haber sido vista la figura en su totalidad, la fragmentación habla inequívocamente el lenguaje del monstruo. Pues, al cabo, la esencia de todo monstruo es esa, la de ser un *fragmento abyecto*:

The monster is the *abjected fragment* that enables the formation of all kinds of identities –personal, national, cultural, economic, sexual, psychological, universal, particular (even if that “particular” identity is an embrace of the power/status/knowledge of abjection itself) ;as such it reveals their partiality, their contiguity” (COHEN: 1999)

Y el monstruo gigante encarna quizá mejor que ningún otro monstruo el poder de esa fragmentación, porque en él la fragmentación es connatural, no se requiere ningún desplazamiento estilístico o manierismo de puesta en escena para despedazar su cuerpo ante la visión del espectador: su fragmentación se produce con total naturalidad y fluidez, simplemente porque su escala lo hace necesario a la narración. Mostrar al monstruo en la escala de lo humano equivale a mostrarlo como fragmento: equiparación del plano general y el plano detalle.

Ese fragmento flotante, descosido de su figura, es un representante fantasmático del objeto monstruoso, una “mancha” cuya fuente de placer reside en que con él el monstruo deja de funcionar como totalidad cerrada.<sup>64</sup> Todo el tema de la fragmentación del cuerpo, pues, y de sus relaciones con los

---

<sup>64</sup> Zizek, S. *Mirando al sesgo*. Barcelona, Paidós, 2000, pág. 54.

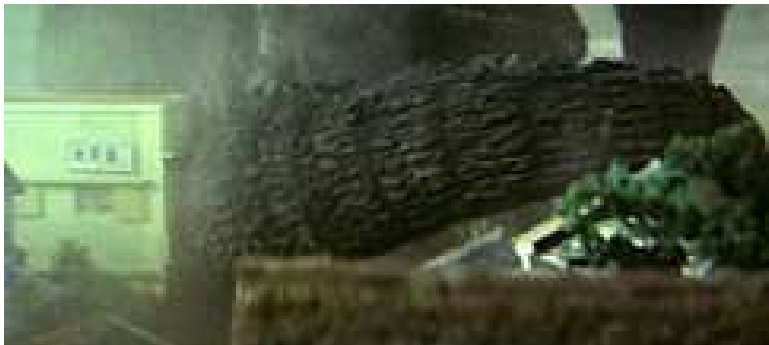
conceptos del fetichismo, encuentran en el monstruo gigante un idealizado campo de batalla. Con él se abren los límites del cuerpo, se invita al espectador al polimorfismo de lo indefinido, el monstruo exhibe a su través y sin tapujos su “principio genético de incertidumbre” (COHEN: 1996). Mediante el fragmento monstruoso, el género evoca con limpieza esa disolución de los límites del cuerpo que acompaña toda representación de lo monstruoso, evitando de paso la mostración de las víctimas humanas (quizá se trata de un caso único entre los géneros terroríficos, puesto que la violación de la integridad del cuerpo humano pocas veces es enunciada en escena)<sup>65</sup>. Frente a esa asepsia en el tratamiento de la víctima humana, el goce en la supresión de las fronteras del cuerpo, en la disgregación, en la disolución del sujeto, pasa casi exclusivamente por esa obsesiva, primitivizante y a menudo traviesa, descomposición de la anatomía monstruosa, en la que el ser protagonista ejerce de, a veces sombrío, a veces lúdico, objeto especular, un *espejo oscuro* en el que revivir ese proceso previo a la constitución del sujeto (Lacan), antes de que el espejo logre dar al niño una primera imagen completa de sí mismo.

Esa fragmentación del cuerpo del monstruo desemboca directamente en la caracterización diáfana de *lo abyecto*, que para Julia Kristeva es el eje a cuyo alrededor se constituye la noción de horror. Si el monstruo representa ya de por sí lo abyecto, el fragmento monstruoso es un eco reduplicado de su abyección porque, como todo fragmento, prescinde del sentido, obedece tan

---

<sup>65</sup> Es célebre el caso del plano censurado de la primera versión de *King Kong* en que la bestia devoraba a un ciudadano neoyorquino en plano detalle.

sólo a la presencia. Presencia ciega, signo obturado, jirón de dimensiones exorbitantes que se infiltra en el tejido de la realidad y lo sacude, poniendo en peligro el terreno consensuado, el espacio compartido, la red que nos une: la ciudad. Su principal función, como la del monstruo al que pertenece, es la de aplastar el marco simbólico; de ahí que su verdadero adversario no sea el diminuto cuerpo humano sino la ciudad, entendida (sobre todo en la vertiente japonesa del género) como un *cuerpo* más, un espacio vivo a la justa medida del monstruo. Sus habitantes son una estampida de diminutos puntos en fuga, mientras el diálogo visual se entabla casi siempre entre el fragmento monstruoso y el fragmento arquitectónico. Se dibuja aquí toda serie de correspondencias visuales entre el cuerpo del monstruo y el urbanismo, a menudo monstruoso, de las grandes megalópolis orgullo del siglo XX que son el escenario del género; todo un despliegue de espacios racionalizados que esperan a ser convertidos en informalista masa de explosiones y ruinas al paso de la fiera.







*Detalles de la bestia. La cola de Godzilla en Godzilla contra los monstruos (Mosura tai Gojira, Ishirō Honda, 1964), El monstruo que amenaza al mundo, Monstruoso y Godzilla contraataca (Gojira no Gyakushu, Motoyoshi Oda, 1955)*

**b) El encuadre dividido.** Lo hemos visto a propósito del ejemplo de *Japón bajo el terror del monstruo*: cuando la narración se distancia de los avatares fragmentarios del cuerpo del monstruo, y trata de adoptar una perspectiva más general, en la que el monstruo ostente la totalidad de su figura, la puesta en escena debe sufrir una torsión, desplazarse y romper la escala humana para situarse en una dimensión más alta. Pues, como apunta Cohen, “contemplar al gigante como algo más que un cuerpo troceado requiere adoptar un punto de vista inhumano, trascendente” (COHEN: 1999). Esa visión vehiculada a través del plano general, en el polo opuesto del fragmento, propicia otra apoteosis no menos emocionante de la ruptura de escala: son las imágenes en las que conviven imposiblemente ambos cuerpos intactos, el de lo humano y el del ser sobrenatural. Se juega aquí con la composición interna del plano, y brota una de las imágenes más imborrables del cine de monstruos gigantes, en la que espectador asiste fascinado a un interminable desfile de figuras colosales dominando el espacio, una obsesiva e inagotable declinación de un mismo motivo visual que anuncia sin cesar eso que los surrealistas denominaron *la disproportion suprenante*. La ritualización es total: esa imagen fundacional del monstruo dominando el plano es lo que ávidamente espera ver el amante del género aflorando entre el mosaico de fragmentos monstruosos con que le regala la trama. En la imagen tipo, los personajes y el monstruo quedan jerárquicamente dispuestos en dos bandas, como en un retablo medieval; incluso cuando el caos y la destrucción reinan en la trama, todo es aquí sacralidad, respetuosa distancia de puesta en escena, que ordena el

espacio de lo maravilloso; son dos órdenes incomunicables los que conviven espacialmente en feliz armonía compositiva. El espacio se jerarquiza y se torna sagrado cuando aparece el coloso:



*Jerarquía de espacios en Mothra (Mosura, Ishirō Honda, 1961)*



*Jerarquía de espacios en Japón bajo el terror del monstruo y Godzilla contra los monstruos (1964)*



*Jerarquía de espacios en King Kong contra Godzilla (Kingu Kongu Tai Gojira, Ishirō Honda, 1962) y Hedorah, la burbuja tóxica (Gojira tai Hedorâ, Yoshimitsu Banno, 1971)*



*Inversión distorsionada de la tradicional jerarquía de espacios a través de un plano picado en el cómic Yo mato gigantes (I Kill Giants, 2009), de Joe Kelly y JM Ken Nimura. El espacio liminar –la playa– es el lugar de encuentro de los protagonistas con el coloso.*



*Jerarquía de espacios. Transfiguración, de Andrei Rubliev, y La adoración de los pastores de El Greco.*

La exacerbación del fragmento y la sacralización del plano general estratificado en niveles puede combinarse, dando origen a imágenes de sorprendente y radical dinamismo. Es lo que sucede, por ejemplo, en el desenlace del célebre kaiju eiga *Mothra* (Mosura, Ishirō Honda, 1965), cuando, sobre la pista central de un moderno aeropuerto, se dan cita la figura descomunal de la divinidad alada y sus dos diminutas guardianas, las Ailenas, una pareja de seres fantásticos que caben en la palma de una mano. El choque entre tan irreconciliables dimensiones produce una tensión visual extraordinaria, ejemplo de dislocación absoluta de la perspectiva.



*En el borde inferior, apenas apreciable, emergen las dos diminutas figuras de las Ailenas, junto a un hiperbólico detalle anatómico de Moethra (Mosura, 1965).*

Por supuesto, la quiebra de las proporciones tiene una larga genealogía en el folklore popular de todo el planeta (las historias de gigantes abundan tanto en la tradición oriental como en la occidental) y tiene su correlato en el arte de todas las épocas. De todos modos, y teniendo en cuenta que estamos hablando de un género apocalíptico que nace bajo la radioactiva luz de los años cincuenta, resulta inevitable referirse a la *ur-imagen* que planea como eje fundacional sobre todas estas representaciones de lo gigantesco y la ruptura de escala. Una imagen que no necesita de ningún comentario, ya que hace patente el modo en que la desproporción se convierte en el principal eje simbólico que rodea al fenómeno atómico y, por supuesto, a su representación visual:



*Prueba nuclear en Desert Rock, 1951. Reconstrucción a partir de una serie de capturas en vídeo de un documental de la época*

c) **Montaje y geometría del caos.** Buena parte del trabajo de montaje al que se enfrentan los creadores de cintas de monstruos gigantes tiene que ver con la orquestación del caos que progresivamente vierte en el relato la inabarcable presencia del ser protagonista. Tal vez la cultura japonesa, con el férreo sentido del orden que le otorga su sustrato cultural, esté especialmente dotada para dar cuerpo en imágenes a ese delirio creciente que es el monstruo gigante en milimetradas puestas en escena de destrucción y pánicos colectivos. Frente a ese espacio que continuamente se distorsiona y parece latir amplificándose y contrayéndose al ritmo en que se suceden las fragmentaciones y las visiones totalizantes, el montaje desempeña en el cine de monstruos gigantes un papel esencial, como privilegiada vía de comunicación entre dimensiones diferentes y como destilado de dichas contradicciones en un relato *pulsante*, obligado a ceñir una acción continuamente desplegada en dos ámbitos incommunicables por su escala. En toda cinta de monstruos gigantes, el montaje vive permanentemente en una tensión extraordinaria entre el control y el desbordamiento, especialmente en la tradición japonesa, en la que los márgenes atribuidos al delirio, ya desde su época canónica, son considerablemente más amplios que en otros ámbitos. Toda una fenomenología del prefijo ex- inunda, por ejemplo, una cinta como *Rodan* (Sora-un daikaiju Radon, Ishirō Honda, 1956), en la que conceptos como extensión, expansión o éxtasis amenazan con hacer estallar en pedazos la linealidad de la trama y desviarse, en las escenas de acción, hacia un apocalipsis semiabstracto de



resonancias telúricas, donde el efecto especial sea la puerta abierta no a un desarrollo figurativo de los acontecimientos sino al mundo de la sensación pura. En *Rodan*, esa caligrafía del estallido que es una de las marcas de fábrica del cine *kaiju eiga* alcanza cotas de singular radicalidad: tanto en el ataque a la ciudad de Fukuoka como en el extraordinario clímax de la película, en el que las dos gigantescas aves antediluvianas que la protagonizan son desalojadas por el fuego militar de su nido enclavado en el interior del rocoso monte Aso para terminar pereciendo instantes después bajo la lluvia de obuses, misiles y disparos de todo tipo, con la inesperada y sublime colaboración de un volcán latente que escoge precisamente ese momento para entrar en erupción, dice mucho sobre el pulso mitad telúrico mitad onírico de un género que, en sus mejores momentos, parece abocado a disolverlo todo en un fulgurante espejismo de abstracciones. Son ocho minutos de planificación solemne, ritualizada y obsesivamente repetitiva, planteada por Ishirō Honda casi como un inverosímil documental abstracto en el que la imagen adquiere un empuje indudablemente musical: un diluvio de imágenes que, coronadas en los últimos instantes por la solemne banda sonora de Akira Ifukube, bordean lo no narrativo, el puro gesto plasticista que no sólo nos transporta a cierto –y, por supuesto, muy oriental– misticismo de la pirotecnia sino a una manera particular y hondamente dionisiaca de entender el montaje como pasadizo hacia un espectáculo a-narrativo, un puro trance visual de tonos cuasi-alucinatorios.<sup>66</sup> Prolongándose hasta la

---

<sup>66</sup> Es importante recordar en este momento que la versión original japonesa y la estrenada en Estados Unidos (que circularía luego por todo el mundo) difieren en varios aspectos, pues era norma remontar extensivamente las

exasperación, la escena de aniquilación de los monstruos (que apenas si se distinguen entre la masa reverberante de humo, color y luz) se disuelve en una apoteosis de retazos y jirones de imagen que estallan en todas direcciones. Pero, más allá del puro despliegue de deleites retinianos, durante esos catárticos ocho minutos la ficción converge con insólita fluidez con el documental (no olvidemos que la aspiración inicial del director Ishirō Honda era la de convertirse en director de documentales). En este bizarro *set-piece* en el que un ejército bombardea meticulosamente un volcán en erupción, la visión del paisaje en miniatura saltando en pedazos deviene catártica *performance* rayana en el informalismo: *Zabriskie Point* diez años antes. Ante este espectáculo de fusión en el crisol cinematográfico, que roza lo inefable, el espectador no sólo acaba teniendo la sensación de hallarse ante un cruce irrepetible entre lo que Mircea Eliade definía como las dos tendencias opuestas del arte moderno (la destrucción de las formas tradicionales y la fascinación por lo informal), sino con una inesperada reformulación, de

---

cintas de acción japonesas para adaptarlas a los gustos occidentales (en algunos casos, reconduciendo por completo sus narrativas e introduciendo notables cambios argumentales: en el célebre caso de *Japón bajo el terror del monstruo*, el remontaje americano comportó la inclusión de numerosas escenas rodadas expresamente para darle una “perspectiva americana” a la película, con la inclusión del personaje de un periodista, interpretado por Raymond Burr, que asiste al despliegue de acontecimientos en Japón y los comenta para el público norteamericano). Con los años, esta práctica iría remitiendo a favor de un mayor respeto por los montajes originales japoneses, y a mediados de los 60 puede considerarse prácticamente erradicada. En el caso de *Rodan*, existen diferencias en diversas escenas, entre las cuales la del catártico desenlace que nos ocupa. Pese a la existencia de interesantes variantes, que modifican incluso el sentido de varios de los acontecimientos, y que confieren a la versión USA una vena algo más melodramática, no afectan a la esencia de este atrevido montaje totalmente centrífugo y en buena medida abocado a la instauración de un particular estado anímico en el espectador. El detalle de estas diferencias puede consultarse en <http://www.historyvortex.org/TohoAmerica2.html>.

raigambre casi eisensteniana, sobre el éxtasis a través del montaje. Estos minutos finales, uno de los momentos de más radical belleza cinematográfica del género (y que permanecen justamente en la memoria de espectadores y cineastas: no en vano han sido citados y homenajeados décadas más tarde en el desenlace de películas rayanas en la vanguardia involuntaria como *El retorno de Godzilla* (Gojira, Koji Hashimoto, 1984), permiten aventurar una idea de montaje latente en todo el género de monstruos gigantes: la construcción (destrucción) de un espacio basado en la metáfora de la erupción. Cine volcánico y telúrico, éxtasis visual de raíces musicales: parafraseando a Jacques Aumont sobre Eisenstein, podríamos decir que, en momentos como éstos, la relación entre éxtasis, embriaguez, droga, sueño y contemplación religiosa se hace repentinamente visible de manera diáfana en el seno de una forma eminentemente popular y desacomplejadamente desinhibida; todo ello, gracias a un planteamiento furiosamente basado en una constante escalada de inverosimilitudes que logra finalmente desactivar el estado de vigilancia intelectual normal en el espectador.





*Abstracción en el desenlace de Rodan*

Pero, atención, todo este repertorio de sobreabundancias que corona *Rodan* no se despliega porque sí; al fin y al cabo, esta poética de la imagen surge en un instante privilegiado, único para el cine de monstruos gigantes (y para el cine de monstruos en general, aunque el gigantismo siempre incremente la graduación del cóctel), que es el de la destrucción del monstruo. Todo monstruo se encamina ya desde su nacimiento a su destrucción (o, como sugiere de manera penetrante Alberto Ruiz de Samaniego, “lo más interesante es que el monstruo se dirige siempre al lugar de la propia muerte”). De los tres grandes momentos en los que la puesta en escena de toda película de monstruos vibra de manera especial, a saber, cuando el monstruo se manifiesta por vez primera, cuando ataca y cuando es destruido, el último es el que puede convocar un

efecto melodramático más poderoso, cuando la convergencia de los afectos convierte toda historia de monstruos en una revelación (a veces involuntaria, casi siempre conmovedora) de lo inefable. De ello tiene, a nuestro juicio, buena parte de culpa la especialísima cualidad del monstruo como figura extrema y como melodramático catalizador de contrarios: nuestra tesis es que alrededor del monstruo se teje una red simbólica que afecta a la puesta en escena, que difícilmente puede permanecer inerte ante lo que monstruo convoca con su presencia (o, como en este caso, su desaparición, su aniquilación). En ambos casos, el plano, la escena, se concibe como *crisol de fusión*. Lo vemos ahora y lo veremos más extensamente en el tramo final de nuestro texto, cuando tratemos de sondear el trabajo que sobre las emociones del espectador desvela la ambigua relación de terror y afecto que envuelve a la figura del monstruo.

## **II. Velocidades**

*El choque de velocidades.* En el cine de monstruos gigantes, la copresencia de elementos de escala tan diversa comporta una peculiar forma de entender el movimiento dentro del plano: de ahí que la tradición dicte que el monstruo deba moverse con lentitud, mientras que sus diminutas víctimas (la ciudadanía en fuga, los personajes de primer término) se desplacen a una velocidad mucho más rápida. Dicho desfase en las velocidades es característico del género, y da al monstruo su carácter especialmente ritual (que a veces, en ciertos subproductos afines al género, llega a producir, por

el énfasis con que se produce, efectos ocasionalmente cómicos). En general, ese desfase de velocidades es muy productivo en términos emocionales, puesto que crea un turbador pulso onírico en cada plano: en el fondo las cosas suceden despacio, el monstruo es lento, desquiciantemente lento; mientras que en el primer término la frenética agitación de las figuras, de los diminutos personajes cautivos del pánico, es continua. Esa multitud que Jung entendía como totalidad, como unidad fraccionada y descompuesta, que “cuando se mueve y agita, traduce un movimiento análogo del inconsciente”<sup>67</sup>. El trayecto del monstruo gigante va, así, de las agitadas aguas del océano al agitado mar de personas por el que se abre paso en su periplo terrestre. Se dibujaría aquí eso que Nicole Brenez denomina la particular *etología* del género, su específico estudio del comportamiento de los cuerpos: todo un género que obsesivamente se erige sobre una caracterización de los movimientos pánicos (la herencia de una guerra mundial atraviesa como un fantasma las imágenes del *kaiju eiga*) en torno a una figura colosal que se desplaza con el peso de una enorme maquinaria pesada (el monstruo gigante casi nunca deja de tener algo de maquina en su gesto y en su deambular).<sup>68</sup>

***Pulso discontinuo y anulación del suspense.*** Más allá del tiempo interno del plano, el tempo del cine de monstruos gigantes también

---

<sup>67</sup> Juan Eduardo Cirlot: *Diccionario de símbolos*: Barcelona, Siruela, 1998, pág. 318.

<sup>68</sup> Y, en este sentido, nada tiene de extraños que la posterior derivación del género fuese, precisamente, la de un género en la que ya no eran monstruos de carne y hueso los protagonistas, sino grandes engendros mecánicos: nos referimos al *mecha* o género de robots gigantes que poblarán las pantallas niponas de los años 70 en adelante).

viene fuertemente marcado por el monstruo, o, para ser más exactos, por sus patrones de presencia/ausencia a lo largo del desarrollo de la trama. No debemos olvidar que, a diferencia de otras *monster movies*, en el cine de monstruos gigantes hay pocas opciones, en términos de guión, para gestionar y modular el modo en que el monstruo permea la trama. El contacto entre el monstruo y personajes suele darse de golpe, de una sola vez; imposible tenerlo en el plano como amenaza latente (como sí sucedería, por ejemplo, con un monstruo tradicional como el vampiro), o insinuar su presencia escondida en un desván o un sótano. Pocas opciones hay de relegarlo a una presencia en segundo término: su epifanía es poderosa pero no especialmente maleable en términos de suspense. Como en cualquier *monster movie*, se puede jugar a demorar su aparición (como sucede en el ejemplar juego de suspense analizado por Xavier Pérez a partir de las hormigas gigantes de *La humanidad en peligro* [Them!, Gordon Douglas, 1954])<sup>69</sup> pero, por razones obvias, su aparición no admite medias tintas. Ello impregna absolutamente el tempo del film, completamente escindido entre la presencia y la ausencia del monstruo. De ahí que la película adquiera, en todo su desarrollo, de nuevo un carácter fuertemente ritual, donde se oscila pesadamente entre la hierofanía y el mundo profano de los personajes. En un característico juego de discontinuidad (que puede hacer tediosa la experiencia al espectador no iniciado), el cine de monstruos gigantes pone en juego de manera hiperbólica la polarización entre visión y relato propia de toda

---

<sup>69</sup> PÉREZ, Xavier, “L’activació de la curiositat al film *Them!*”. *Formats*, vol 3. Consultable a: [http://www.iaa.upf.es/formats/formats3/per\\_e.htm](http://www.iaa.upf.es/formats/formats3/per_e.htm).



*monster movie*. El ritmo se torna característicamente pendular, para algunos tedioso y para otros puramente hipnótico. Acaso la construcción de este ritmo sea uno de los elementos más preciosos e intangibles del género.<sup>70</sup> En su discontinuidad pendular, el tempo del cine de monstruos gigantes, especialmente en su variante japonesa, parece aspirar a una paradójica anulación del suspense, casi una “suspensión del suspense” podríamos decir, muy distinta a los ejemplos norteamericanos del género, mucho más basados en la arquitectura tradicional del suspense, como demuestra el citado ejemplo de *La humanidad en peligro*.

Tal vez no resulte descabellado invocar aquí mundos aparentemente muy alejados del género para entender mejor el mecanismo sobre el que éste estructura su particular noción del ritmo narrativo. Por ejemplo, podría ser útil poner en relación la concepción del tiempo en el *kaiju eiga* con la vivencia del tiempo en el cine pornográfico –lo cual parecería ratificar la asociación entre ambos elementos, monstruo y pornografía, que sugería la cita de Fernando Savater en el capítulo 1 de esta primera parte (y que toma aún más cuerpo al descubrirse detalles como que uno de los directores más significativos de la renovación del género en los

---

<sup>70</sup> Esto es especialmente notorio cuando el equilibrio no se logra por completo: como suscribiría cualquier aficionado, se trata de películas aburridas cuando no pasa nada, pero aún lo son más cuando pasan muchas cosas (nada hay más tedioso que un combate entre monstruos innecesariamente alargado, en las cintas que explotan esta peculiar modalidad de simultanear varios monstruos gigantes en sus tramas, que se dio sobre todo en los años setenta, en la segunda época de la serie Godzilla, la llamada “Heisei”. Pensamos, por ejemplo, la prolongada batalla a cuatro bandas final entre Godzilla y Anguirus, por un lado, y Gigan y King Gidorah por el otro, al final de *Galien, el monstruo de las galaxias ataca la Tierra* (Gojira tai Gigan, 1972).

años 90 sea Shusuke Kaneko, antiguo director del subgénero japonés *roman porno*). Otro posible referente, en las antípodas del anterior (o quizá no tanto, puesto que ambos son cines del cuerpo), tanto o más relevante que éste, sería el del género musical. Como el musical, la película de monstruos gigantes no duda en poner muy de relieve eso que según Michel Chion la mayoría de películas disimula, a saber, su división en “números”, en *morceaux* (CHION, 2002). Como en el musical, la antítesis entre escenas dialogadas y los momentos de aparición del monstruo es fortísima, como lo es el choque de ritmos, tonos, expectativas y atmósferas. En el musical, son las tramas sentimentales y humorísticas las que conducen la narración de un número a otro, de un estallido dionisiaco a otro. En el cine de monstruos gigantes, son invariablemente las tramas de políticos, militares o científicos “buscando soluciones” las que vienen a ocupar la parte “humana” del metraje. O bien, en algunos casos especiales (y para nada infrecuentes) del género, la trama “humana” no implica únicamente a los “grupos de poder” adultos sino, también, a un personaje infantil cuya subtrama relata la progresiva fascinación/identificación con el monstruo (sin olvidar las más maravillosas muestras de la era clásica en las que la trama “no monstruosa” pasa por invocar alguna dislocada trama de invasión alienígena, con resultados de hechizante aroma “pulp”).

Puede resultar útil ampliar la comparación entre el género de monstruos (sobre todo, gigantes, pero también a escala humana) y el musical. Ambos géneros, como hemos dicho, se tensan entre la polarización entre escenas de inacción y escenas de acción absoluta, de parálisis y explosión dionisiaca, y en ambos el espectador se

entrega a la experiencia de seguir la trama sabedor de que las lagunas, convenciones y estereotipos que la jalonan conforman un imprescindible ritual de paso para llegar al “momento estrella” en que se desencadenará la acción, cuando la danza de los cuerpos (humanos en un caso, monstruosos en el otro) tomarán las riendas del espectáculo. El placer del espectador del musical quizá sea en este sentido clave para entender el placer del espectador del *kaiju eiga*, y la razón de esta ausencia de suspense (o, en todo caso, de este suspense más vivido en clave autorreflexiva que puramente narrativa: en el *kaiju eiga* el espectador, más que el suspense de ver aparecer al monstruo, experimenta ante todo el suspense llamémosle “metanarrativo” de estar siendo espectador de una película de monstruos gigantes –y, por lo tanto, de estar experimentando una suerte de *segundo grado* en su vivencia del devenir de la película). El modo en que Michel Chion describe el que a su juicio es el efecto clave del cine musical (la *demarcación* entre el mundo en que los personajes hablan y se mueven y el mundo en el que se canta y se baila) no sería del todo inadecuado para caracterizar la experiencia del espectador ante el cine de monstruos gigantes. Con la sustancial diferencia, por supuesto, de que aquí, en lugar de hablar de un *arte de la transición*, de la sutileza casi etérea con que el musical sabe alzar el vuelo y despegarse de la realidad cuando llega el “número musical”, hablaríamos en cambio de los mecanismos, menos impalpables e intangibles pero no por ello menos elaborados e incluso delicados, con que la película hace brotar en escena la figura del monstruo gigante. Esa esperada y siempre renovada y celebrada epifanía, no

tanto transición como corte, ruptura y liberación catártica, es el verdadero corazón del género, uno de sus ingredientes esenciales e infaltables, y el lugar en el que la película de monstruos, más allá de sus irregularidades, de sus tramas más o menos disparatadas, mediocres o inverosímiles, de lo esclerotizado de sus arquetipos, de sus lagunas (a veces oceánicas) de presupuesto o de la estulticia de sus actores, gestos o diálogos, despliega toda la fuerza y explosiva creatividad que lleva dentro el género. Tanto da que se presente con la máxima gravedad posible o envuelto en un mato de ironía y feliz juego metagenérico: allí es donde se opera su gesto radicalmente dionisiaco, en ese momento cumbre en el que, en un abrir y cerrar de ojos, se produce un audaz y fulgurante cambio de escala, cuando todo bascula y la majestuosa figura del monstruo hace suyos el espacio y la pantalla. Y es que, por teatral e inverosímil que sean el disfraz o el decorado, la emoción y la verdad anidan en esa súbita emergencia de la figura; el trucaje y el efecto especial están ahí, nadie cree que el monstruo sea real pero, por supuesto, *su aparición sí lo es*. La película de monstruos gigantes gira menos alrededor de un suspense (como la *monster movie* tradicional) que de una epifanía: el momento en que, rompiendo la ilusión perspectivista, el monstruo se produce a sí mismo, se hace presencia, “encantando el espacio a su alrededor” (como Chion decía de Astaire). El monstruo es irreal pero *su aparición es verdadera*, y eso es lo que produce ese placer insustituible y tan suyo. Cine epifánico por excelencia.

Algunos momentos, por otra parte, constituyen *bellas anomalías* que consiguen inyectar ligereza e imprevisibilidad fantástica a la aparición del monstruo. Un poderoso instante de *La*

*batalla de los simios gigantes* (Furankenshutain no kaijû, Ishirô Honda, 1966) evoca de manera retenida la aparición del monstruo gracias a un banco de niebla que cruza la montaña en la que se encuentran los protagonistas. La belleza de la entrada en escena del monstruo no consiste simplemente en que la niebla nos lo oculte a la mirada, sino que, en la visualización de Honda, ese gran plano general vacío de la niebla enmarcada por dos árboles se convierte en una panorámica vertical ascendente en la que, pese a que el monstruo *apenas es visible, sentimos su presencia* porque la cámara *recorre el espacio* que ocupará cuando aparezca segundos después. El tropo clásico de la panorámica de los pies a la cabeza para describirlo queda aquí esencializado en un giro fantástico de la puesta en escena planteada como un movimiento de cámara que recorre una figura (virtualmente) invisible:



*El encuentro con el monstruo en una panorámica que recorre lo invisible*

Un motivo recurrente ligado al suspense reside en la *amplificatio*, esto es, el recurso consistente en crear un *crescendo* basado en preanunciar el motivo visual de la película en versión miniaturizada. Cumplen dicha función el tití que acompaña a la tripulación en el viaje de ida a la Isla Calavera en *King Kong* (1933), el pequeño pulpo que los científicos conservan en un acuario en *Surgió del fondo del mar* (*It came from beneath the sea*, Robert Gordon, 1955) mientras estudian la existencia de un colosal ejemplar destructor de submarinos y ciudades, o la ejemplar escena de *El mundo bajo el terror* (Daikaijû Gamera, Noriaki Yuasa, 1965), la primera entrega de la popular serie sobre la tortuga gigante Gamera que la productora Daiei puso en marcha como respuesta al éxito de la serie Godzilla, en la que el niño protagonista, instado a liberar la diminuta tortuga que conserva como un fetiche de su fascinación por el monstruo protagonista, se acerca a orillas del mar con el propósito de recuperar al animal recién soltado, para encontrarse de repente con la descomunal figura de la tortuga gigante que da nombre a la película, alzándose como una segunda montaña tras el risco en el que se encuentra. Pocas visualizaciones más precisas del poder de una obsesión que este incomparable choque de escalas entre el objeto perdido y el reencontrado por la criatura, que correspondería a eso que Barbara Creed denomina “fetiche aceptable” (pero de ello ya hablaremos más adelante).

No menos explícito en su carácter de despliegue obsesivo, si bien en otra gradación de escalas, las desmesuradas larvas (llamadas “Meganulones”) que pueblan las minas en el arranque de *Rodan* y que propician un poderoso efecto terrorífico cuando, tras acompañar

al protagonista que, en las profundidades de la tierra, se enfrenta a su amenaza, descubrimos que no se trata sino del mero alimento para la cría del pájaro mítico que está a punto de nacer de un sobredimensionado huevo situado al fondo de la cueva. El desconcertante descubrimiento del huevo, su apertura y la posterior constatación de que las amenazadoras larvas son sólo el principio de la pesadilla crean un poderoso efecto de amplificación dramática, característico del género. Asimismo, el guión ha establecido un diabólico recurso para evocar esta escena, puesto que toda ella es el flashback en el que el traumatizado protagonista, que ha perdido toda memoria de lo sucedido en el interior de la montaña, recuerda esa experiencia bloqueada en su memoria a partir de la contemplación de los diminutos huevecillos de dos inofensivos pájaros enjaulados en la casa de su novia. La colisión de tamaños y perspectivas crea un característico efecto de amplificación alucinada.<sup>71</sup>

---

<sup>71</sup> En otro ejemplo característico de este recurso, al inicio de *La batalla de los simios gigantes* (*Furankenshutain-no kaiju Sanda tai Gaira*, 1966), el piloto de un carguero se ve atacado en el puente de mando por unos grandes tentáculos procedentes de un pulpo situado en el exterior, que pretende arrastrarlo hacia el mar. Tras una frenética lucha, el piloto se libera, sólo para descubrir que en realidad su salvación se debe a que, a su vez, el pulpo ha sido objeto del ataque de un descomunal homínido verde surgido del fondo del mar. El asombro, así, se sostiene en estos ejemplos por la inesperada amplificación de la escala, en un verdadero efecto de *cajas chinas invertidas* en el que la amplitud del ser, de la amenaza, siempre puede ascender todavía un grado más en la escala. Por otra parte, en este ejemplo se desliza fácilmente un motivo iconográfico de honda tradición en el arte japonés como es el del ataque de un pulpo gigante a un pescador: lo encontramos, por ejemplo, en Hokusai (tal y como muestra Charles Gould [GOULD, 1886])







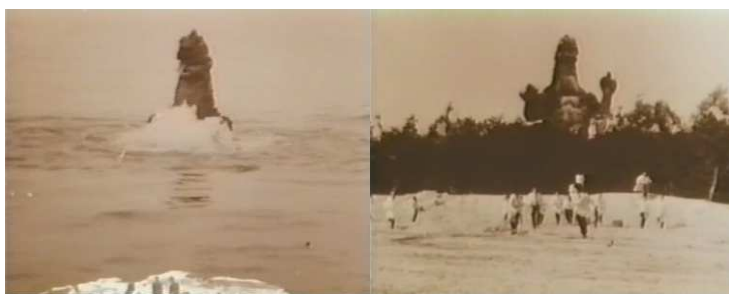
*Amplificaciones: el flashback del huevo gigante en Rodan*

### **3. Profundidades**

**Destrucción de la profundidad.** El monstruo altera nuestra percepción del mundo: siendo su tamaño mismo una anomalía, ante su presencia nuestra percepción se disloca, y el espacio mismo se contagia de ello. Dentro de la tipología de distorsiones del espacio que presenta el cine de monstruos gigantes, destaca con fuerza el uso agresivo de la frontalidad: esa aparición del monstruo en un espacio abstracto y simétrico, encarado a cámara, con su inmensa figura recortándose sobre el cielo vacío y perturbando hasta la negación una percepción natural de espacio. Primero, cuando aparece en el fondo de la imagen, la perspectiva parece exacerbarse; es como si, apareciendo allí donde debería estar el punto de fuga (perdido en la distancia de un paisaje marino, en uno de sus más canónicos motivos de aparición), nos hiciera sentir la vertiginosa profundidad del plano. A continuación, su progreso hacia cámara, la incertidumbre acerca de su escala, hacen que, pese a su ritual lentitud, su acercamiento inexorable se produzca en un espacio irreal, onírico; nunca hay un efecto de verdadera lejanía; en virtud de la frontalidad el monstruo gigante, aunque este lejos, *siempre*

*está aquí.* Momento de radical belleza, en el que una primera insinuación de abismal profundidad se resuelve por obra del montaje en una frontalidad plana y sin paliativos, en la que el monstruo, literalmente, funda su verticalidad ante el espectador:

Ese efecto de frontalidad a menudo se acompaña de una compresión efectiva de la distancia, en la que el monstruo va llenando, plano a plano, cada vez más el encuadre (como en el ejemplo antes comentado de *Little Nemo*). Se trata de un recurso de enorme eficacia incluso en las cintas más oscuras del género. Se entiende aquí que el presupuesto o la delgadez de la trama es lo de menos: la limpieza con que el montaje ejecuta la transición entre lo lejano y lo cercano hace que incluso la secuencia más modesta quede cargado de una radical energía poética: por evidente que sea el látex o el cartón piedra, la vivencia de la anulación de la profundidad ejerce un hipnótico y convincente efecto en el espectador:





*Fotogramas de un episodio de la serie Agon the atomic dragon (Maboroshi no Daikaiju Agon, 1964-68)*

Un ejemplo de radical pureza en este sentido sería una poco conocida película de 1954 coescrita por Jack Arnold, *Monstruos de piedra* (The Monolith Monsters, John Sherwood, 1957), interpretada por el mismo actor que encarnaba el agónico periplo hacia la miniaturización en la obra maestra de Arnold, *El increíble hombre menguante* (The Incredible Shrinking Man, 1957). En *Monstruos de piedra*, la caída de un aerolito extraterrestre en las cercanías de un pequeño pueblo cercano al desierto provoca una

amenaza cada vez mayor para los habitantes de la región, cuando, al entrar en contacto con el agua, empiezan a multiplicarse los cristales que lo componen. El crecimiento incontrolado de la masa rocosa nos ofrece un caso insólito (y, hasta cierto punto, único)<sup>72</sup> en el que el monstruo es, en este caso, el propio paisaje: los cristales crecen hasta convertirse en gigantescas rocas que, vencidose bajo su propio peso, avanzan y van aplastando todo lo que encuentran a su paso. En esta singular fantasía a caballo entre la agorafobia y la claustrofobia, el paisaje se precipita sobre los personajes: un fondo que cobra vida y, lenta pero inexorablemente, devora todo lo que encuentra a su paso. Aquí, es el fondo mismo la amenaza; la destrucción de la profundidad desemboca en la destrucción sin más. Todo sucede como si la perspectiva misma se volviera contra los personajes, amenazando con dejar de regir la construcción de la imagen y saturar el cuadro con las cubistas formas abstractas del fondo.

---

<sup>72</sup> No se trata de un caso único en la tradición: tal y como nos recuerda Héctor Santiesteban , “los monstruos existen en todos los niveles de la creación: desde el divino, hasta el mineral, pasando por los más comunes que son el humano y el animal”. Para autores clave en la tradición teratológica como Antonius Bernia o Aldrovandi, los cometas son monstruos. (SANTIESTEBAN: 2000). Y tampoco hay que olvidar, también en terreno literario pero mucho más cerca de nosotros, el caso del hermoso relato de Arthur Conan Doyle “When the World Screamed” (1928), en el que su célebre Profesor Challenger, quien ya había protagonizado una odisea fundacional para el género que nos ocupa como es “El mundo perdido”, se adentra en las entrañas de la tierra en una singular expedición hacia el manto terrestre cuyo objetivo es demostrar que el mundo es un ser vivo... cosa que consigue, puesto que al perforar la mencionada capa terrestre, la expedición es recibida por un inimaginable grito de dolor de la criatura. Que, por cierto, puede perfectamente catalogarse como el más grande de todos los monstruos gigantes de la historia del género.



*El paisaje lo invade todo en Monstruos de piedra*

## Apoteosis de la miniatura

Uno de ejes mayores de fascinación en el universo de la criatura gigante tiene que ver con el modo en que, en su época clásica, se lograba levantar un mundo de ficción basado en el gigantismo pero partiendo justamente de su opuesto: la miniatura.<sup>73</sup> Es conocida la divergencia de metodologías usada para crear la ilusión del gigantesco en el cine comercial de tradición occidental y oriental. Si las fundacionales *El mundo perdido* y *King Kong* recurrieron al talento de Willis O'Brien, padre de la animación *stop-motion* (en su caso rebautizada como *Dynamation*), para crear monstruos que eran muñecos animados fotograma a fotograma en el interior de un diorama convenientemente creado a escala reducida y posteriormente combinados, por medio de trucajes ópticos, con imágenes tomadas de los actores (método habitual para la vertiente norteamericana del género), la tradición japonesa, en cambio, instituye una metodología de rodaje esencialmente basada asimismo en la miniaturización, pero con la variante de que el monstruo no es ningún muñeco sino un ser humano convenientemente disfrazado: es la llamada *suitmation*.<sup>74</sup> El decorado, en este caso, se crea a

---

<sup>73</sup> “Todos hemos visto modelos en escala de edificios como el Partenón, algunos con muñequitos esparcidos alrededor. Ahora bien, es obvio que si nos agachamos hasta el punto donde se encuentran los muñequitos, el aspecto del edificio será el mismo que desde la correspondiente posición en la Acrópolis. Los productores de cine usan este hecho cuando tienen que representar desastres tales como terremotos. Un modelo a escala de una casa que arde, o un puente que se hunde, puede hacerse indiscernible del “objeto real”, si se eliminan todos los criterios de comparación.” GOMBRICH, E.: *Arte e ilusión. Estudios sobre la psicología de la representación pictórica*. Madrid, Debate, 2002, pág. 214.

<sup>74</sup> De *suit* (traje).

escala de la figura<sup>75</sup> que deberá moverse y acompañar su movimiento al de un enjambre de miniaturizados vehículos terrestres, aviones, y ciudadanos que le acompañan en su periplo destructivo. En ambos casos, pero especialmente en este último, con el extraordinario papel jugado por el maestro Eiji Tsuburaya en buena parte de la serie Godzilla realizada para la productora Toho, el espectador asiste a un ilusionista espectáculo que, pese a la rotunda y en ocasiones hasta escandalosa perfección alcanzada por el equipo técnico en la creación de maquetas,<sup>76</sup> nunca esconde del todo su condición de juego con la miniatura. Como resultado de este choque de escalas nacido ya en el seno del rodaje, en el espectador del género se instala una perenne sensación de “realidad oscilante” a caballo entre escalas: la escala gigantesca que se supone transmiten los monstruos por un lado, la evidente miniaturización de la realidad que contempla, y la presencia de una figura antropomorfa que no tardó en ser identificada popularmente como la de un actor disfrazado: de la mezcla brota un cosquilleo onírico que recorre los sentidos del espectador cuando, sin solución de continuidad, las escenas narrativas rodadas con personajes reales en estudio o en exteriores se deslizan hacia otro mundo, un mundo en el que los objetos, los edificios, las ciudades, ya no son reales; son juguetes danzando en abstracta coreografía de colores, sonidos y

---

<sup>75</sup> Escala 1:10 o 1:20, aproximadamente y según los casos.

<sup>76</sup> Como sabe todo aficionado, el grado de perfección en el diseño de las maquetas oscila espectacularmente en sus acabados entre las muestras más sofisticadas del género y los productos derivados pergeñados con presupuestos irrisorios, que no obstante no pierden ni un ápice del encanto y la de las deslumbrantes cualidades fantasiosas de esa entrada en el “mundo en miniatura” que define a sus hermanos de mayor presupuesto.

formas artesanales. Toda una vasta poética del efecto especial se encierra en las cintas del *kaiju eiga*; el efecto especial como un *pequeño salto* hacia un subyugante simulacro de realidad que abre pasillos inesperados en el mundo herméticamente cerrado de la ficción fantástica: se acumulan *capas de fantasía* de un modo muy alejado al mundo de los efectos ópticos tradicionales (y también de los actuales y por otro lado eficacísimos efectos de síntesis digital).<sup>77</sup> Un de los mayores placeres para el espectador del *kaiju* consiste, precisamente, en deleitarse en la visión de un mundo que sin cesar se dilata y se contrae en función del desarrollo de la trama, súbitamente agigantado por el juego de puntos de vista para luego miniaturizarse en un abrir y cerrar de ojos ante la mirada asombrada del espectador, quien recibe el inesperado regalo de poder librarse al juego de dejarse llevar o resistirse por los diferentes grados de verosimilitud que asume el dispositivo del monstruo aplastando las maquetas. En ese juego no es la fantasía absoluta lo que prevalece sino, en cierta medida, el placer por el simulacro, la propia fascinación por el objeto recreado por la mano del hombre. Como sugiere Clément Rosset,

La ironia del fals (...) consisteix a sembrar el desconcert en l'esperit, de tal manera que hom acaba dubtant, no pas de la

---

<sup>77</sup> Es todo un síntoma que una de las facetas más hermosas de la en otros aspectos fallida *Godzilla* (1998), de Roland Emmerich, sea el fascinante modo en que la Nueva York recreada digitalmente consigue evocar, pese a todo, el aspecto de una maqueta por la que se desliza el monstruo. No es un efecto puramente *retro* lo que está en juego aquí: es lo digital mimetizando ese asombroso –y tan querido– efecto de *miniaturización* que invade los escenarios y las narraciones del *kaiju eiga*.



veritat, sinó de la diferència entre la veritat i l'error, de la diferència entre objecte veritable i objecte fals. (...) <sup>78</sup>

Lo que distingue, pues, al dispositivo *kaiju* del trucaje óptico tradicional (imagen falsa + imagen verdadera) o de la recreación digital (en su doble vertiente de recreación total de una realidad numérica o bien como simbiosis entre lo real y lo virtual, en actualización del trucaje óptico clásico) reside en esa conciencia de estar asistiendo a una elaborada puesta en escena basada en un trabajo de construcción artesanal. Pues lo propio de la miniatura es precisamente ese desplazamiento de modos de producción: todo aquello que tiene su origen en una cultura industrial de producción masiva es reproducido a través del trabajo artesanal, de la obra única (STEWART: 1993). Una obra única que, además, existe para ser destruida.

Asimismo, lo que hace único al *kaiju eiga* es que, además del juego de comparaciones establecido por los diferentes tamaños y la cuidadosa elección de los puntos de vista de la cámara, exista, planeando sobre todas las escenas recreadas de este modo, un elusivo pero insistente *criterio de comparación latente*, cifrado en esa figura humana que, *de manera obvia*, se esconde dentro del antropomorfizado *monster suit* con que el especialista se mueve pesadamente por el decorado. Como prueba de que este disfrute espectadorial basado en la conciencia de estar contemplando una

---

<sup>78</sup> Clément Rosset, *Principis de saviesa i de follia*. València, Eliseu Climent, 1997, págs. 64-65.

minuciosa maqueta poblada por humanos disfrazados de monstruo está ya presente en la época, y no se trata de un posmoderno gesto contemporáneo de revisionismo en clave nostálgica, tenemos las frases escritas por Donald Richie y Joseph Anderson, quienes, ya en 1959, señalaban en *The Japanese Cinema* que “The implicit fault in the method used in “*Gojilla*” [sic] is that no matter how well made the miniatures are they still look unreal. “here they are extremely well done and look precisely like extremely well done miniatures.” (El subrayado es nuestro). En la visión de Anderson y Ritchie (que las evoluciones y muy delirantes evoluciones del género posteriores a 1959 se encargarían de poner entre paréntesis), este “error” desactiva el film como artefacto (aunque quizá cabría pensar que lo que en realidad hace es activar otro registro, que los críticos tal vez no estaban en plena disposición de captar entonces). Su razonamiento es: “If a film is strong enough, one willingly suspends logic and agreeably refuses to believe that what one sees is false. “*Gojilla*” ... is not that strong. There are so many long talky scenes that the monster’s appearance becomes positively welcome. *It’s fun to watch the man walking on the toy building*” (citado por RYFLE: 1998).

De manera que se establece una transgresora simultaneidad de percepciones de escala, un dinamismo de la miniatura en el que ésta expresa la escala real y la figura de talla humana asume a su vez la condición gigantesca dislocadora de esa realidad miniaturizada: un juego de perspectivas oscilantes que rápidamente mina la resistencia del espectador y lo instala en una dimensión

totalmente ajena a la percepción de la realidad habitual. Pues, como señala Bachelard:

"Poseo el mundo tanto más cuanto mayor habilidad tenga para miniaturizarlo. Pero de paso hay que comprender que en la miniatura los valores se condensan y se enriquecen. No basta una dialéctica platónica de lo grande y de lo pequeño para conocer las virtudes dinámicas de la miniatura. Hay que rebasar la lógica para vivir lo grande que existe dentro de lo pequeño."<sup>79</sup>

A la gulliverización propia del cuento fantástico tradicional, se le añade aquí ese choque de dimensiones que produce lo que en buena ley cabría denominar de *cortocircuito entre lo grande y lo pequeño*, una verdadera síncopa del sentido.<sup>80</sup> Llamaremos a ese espacio característico del género *espacio pulsante*.

Sin ese especialísimo sentido de la miniatura, de estar asistiendo a un despliegue de juguetes convertidos en furioso simulacro bélico en el combate contra el monstruo, los placeres del cine de monstruos gigantes se verían en mayor o menor medida mermados. En el kaiju eiga, las miniaturas no se conforman con establecer un escenario realista para la acción, y de este modo *convencer* al espectador de la realidad de los hechos que está presenciando. Lo que está en juego es un verdadero anamorfismo de

---

<sup>79</sup> BACHELARD, G. *La poética del espacio*. México, Fondo de Cultura Económica, 2000.

<sup>80</sup> No deja de resultar significativo, a la par que trágicamente irónico, que la metáfora fundacional del monstruo gigante de los cincuenta, el átomo y su poder de destrucción, gire precisamente en torno a una violentísima polarización de escalas: se trata de un elemento de dimensiones microscópicas capaz de generar una vasta destrucción masiva.

la mirada: la miniatura es el umbral a un mundo distinto, apartado del modo de producción industrial, un universo esencialmente melancólico con su espacio y tiempo propios,<sup>81</sup> que desde luego sería apasionante explorar en profundidad. Baste esgrimirla, por ahora, como generadora de una continua incertidumbre perspectiva que se traduce en un violento efecto fantástico. Efecto inicialmente trágico en las primeras grandes muestras del género en los 50 pero que no tardará en adquirir unos potentes ecos de autoironía (del mismo modo en que, en pocos años, la ironía, la autoconciencia y el guiño cómplice, e incluso cómico, se adueñarán del cine de monstruos gigantes, convirtiéndolo en espectáculo pop por excelencia). La miniatura es, entre otros recursos, la impulsora de una bajtiniana “relativización mutua de estilos” que convierte al kaiju en un espectáculo simultáneamente conmovedor y desternillante, un espectáculo de muñecos y trajes de látex capaz de, en su máxima artificialidad, estremecer *transversalmente* al espectador conduciéndolo por un mundo de fantasmas que es eco lejano de traumáticas realidades, y llevarlo de la mano a una vivencia radical, y hasta única, entre géneros. Sólo en el *kaiju eiga* se alternan un enloquecido y furioso reciclaje de imágenes de una película a la siguiente (analizado hasta el mínimo pormenor por todos los grandes estudiosos del género), tomas de efectos especiales que pasan de una película a otra, renacen y cambian violentamente de sentido por obra del aprovechamiento y la

---

<sup>81</sup> Se ha demostrado, mediante experimentos científicos, que la percepción subjetiva del tiempo al interactuar con entornos creados a escala difiere en función de la escala: cuanto más pequeña la maqueta, menor la sensación de tiempo transcurrido al interactuar con ella. Existiría, pues, un tiempo propio de la miniatura. (Stewart, 1993, págs. 66 y 181, nota.)

rentabilización económica de los decorados y despliegues de producción). Y sólo en el *kaiju eiga* se podrán elaborar, con el correr de los años y el establecimiento de férreas complicidades con el espectador, guiños tan desacomplejados, desconcertantes y feroces como ese plano de *Galien, el monstruo de las galaxias ataca la tierra* (Chikyû kogeiki meirei: Gojira tai Gigan, Jun Fukuda, 1972) en el que uno de los clásicos fragmentos monstruosos entrevistados desde el interior de un apartamento en miniatura nos muestra, en primer término, un salón de clase media... poblado por muñecas: no simulacros imperfectos de figuras humanas, sino muñecas, toscos juguetes infantiles ocupando de manera delirante y muy premeditada una miniatura por lo demás escrupulosamente preparada para dar impresión de realidad.



*El juguete imposible: la garra de Gigan cruzando por delante de un paisaje pop de muñecas en Galien, el monstruo de las galaxias ataca la tierra (1972)*

Toda una estética del juguete y su poder mágico y nostálgico, distanciador y relativizador, invade las grandes muestras del género: sería sin duda muy fructífero establecer las relaciones existentes entre este género y el uso que en el terreno artístico se ha dado del juguete como cifra del simulacro y bastión de la ironía pop (pensamos, sin ir más lejos, en las dramáticas y al mismo tiempo desconcertantemente ingenuas recreaciones de un David Levinthal de escenas bélicas prototípicas de la Segunda Guerra Mundial a través de pequeñas figurillas a escala fotografiadas con dramática estética documental). Y no sorprende en absoluto el giro de autoconciencia con que el género invoca reiteradamente en sus argumentos el tema de la miniatura o el diorama a escala, presente en multitud de títulos. Sin ir más lejos, lo encontramos en *El monstruo que amenaza al mundo* cuando se plantea la creación de un parque temático cuyo epicentro sea la fabulosa criatura encontrada en una isla. O el sofisticado laboratorio bajo la Isla de los monstruos en *Invasión extraterrestre* (Kaiju Shoshingeki, Ishirō Honda, 1968). Los ejemplos son incontables.



*¿Quiénes son los monstruos gigantes? Hombres de negocios frente a maquetas a escala en El monstruo que amenaza al mundo*



*En un subterráneo bajo la isla de los monstruos, los protagonistas contemplan la reproducción en miniatura de la isla de los monstruos. Invasión extraterrestre (Kaiju Soshingeki, 1968)*

#### IV. La perspectiva invertida

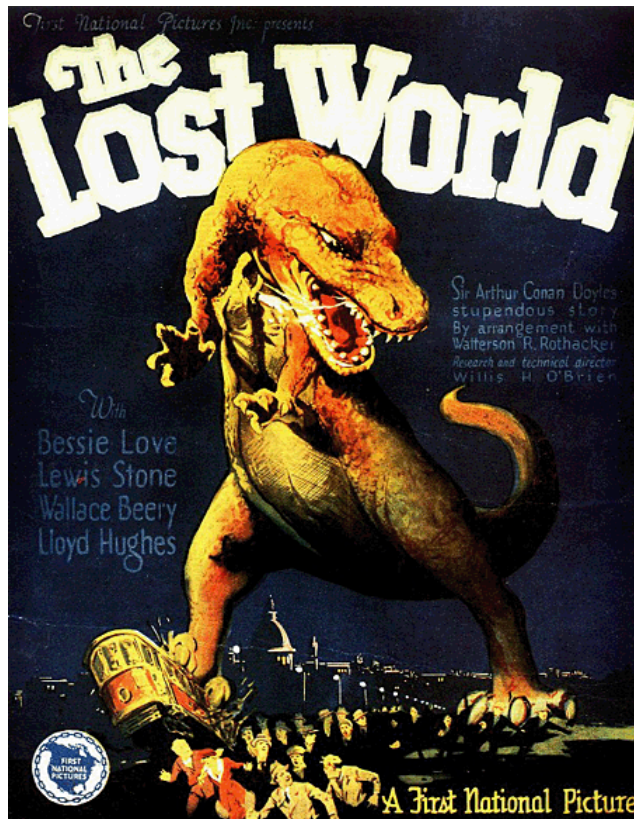
Como todo monstruo que se precie, el monstruo gigante elige para aparecer los momentos de crisis, puntos de inflexión en la historia del cine y la historia en general: la llegada del sonoro y el crack del 29 con *King Kong*, el pánico nuclear y la guerra fría, en sintonía con el desbordamiento y la extenuación de los cánones del clasicismo en el cine USA de ciencia ficción y la eclosión del *kaiju* en Japón... o la crisis post 11-s y la revolución de los modos digitales de creación y participación y el replanteamiento de los roles espectatoriales en la era *youtube* en *Monstruoso* (Cloverfield, Matt Reeves, 2008) sin duda el ejemplo más vital de la reelaboración de un género que se resiste a desaparecer.

Tras recorrer algunas de las pautas que podrían definir ese *modo de representación del monstruo gigante*, nos gustaría detenernos ahora en la imagen central que lo define: la copresencia del gigante y de las víctimas en el mismo plano, y reflexionar alrededor de lo que sucede en términos de representación cuando esa imagen primordial se le hace visible al espectador. Icono de perenne fascinación del género, la aparición y acoso del monstruo a sus diminutas víctimas subvierte, como veremos, de manera irreversible la lógica en la representación del espacio. Para ello, recuperaremos el discurso sobre la perspectiva esbozado en páginas anteriores.



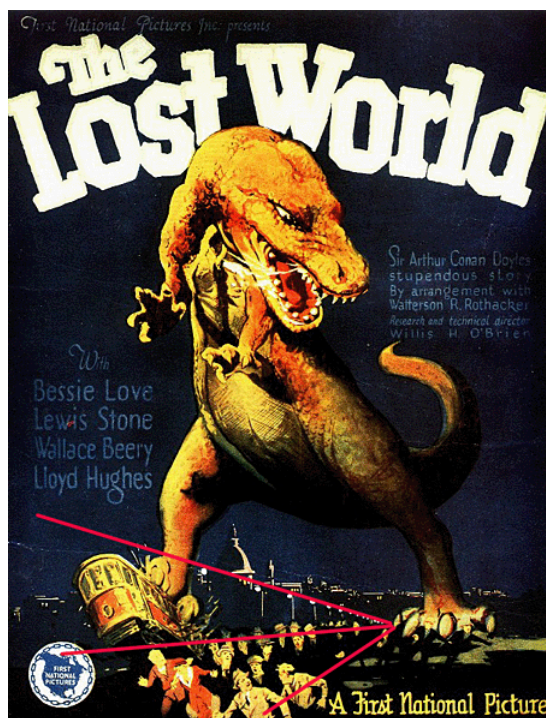
Si la perspectiva monofocal heredada del Renacimiento (y que la cámara reproduce escrupulosamente) se basa en el acomodo de las figuras dentro de un espacio homogéneo basado en la proyección geométrica de las figuras sobre un plano, siguiendo un esquema en el que se ven jerarquizadas en función de las distancias con respecto al observador (de alguna manera, el modo en que la figura es sometida al fondo, y su presencia racionalizada por el orden matemático), es interesante observar lo que sucede cuando los códigos esperados de proximidad y lejanía, de mayor o menor tamaño relativos, se ven alterados por la figura del monstruo. Puesto que, como es evidente, la presencia del monstruo introduce en esa red de relaciones que es la imagen, una figura de características especiales, una figura que, pese a estar lejos, *es mucho más grande* que las figuras que están cerca. Y esto ejerce, por supuesto, una indudable violencia sobre la percepción del espacio por parte del espectador.

Tomemos, como ejemplo, el cartel ilustrado que anunciaba en 1925 la película de Harry O Hoyt *El mundo perdido*, que despliega la clásica imagen de la bestia abalanzándose sobre los aterrados ciudadanos en fuga:

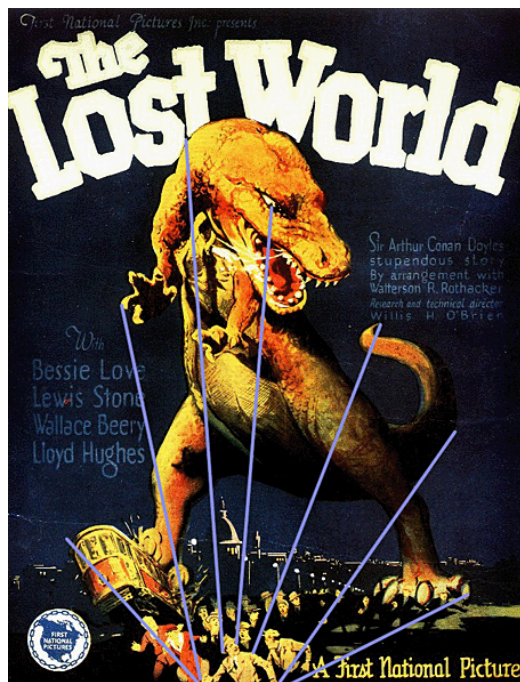


Su estructuración espacial sigue el canon de división ya apuntado, con un estrato inferior de la imagen dedicado al mundo a escala humana y ese espacio superior, de fondo necesariamente vacío, que es donde se inscribe la demoníaca silueta del monstruo, un dinosaurio que por cierto aparece, en un gesto nada inhabitual en el género (y especialmente en sus estrategias publicitarias), dotado de una estatura absolutamente desproporcionada e inverosímil.

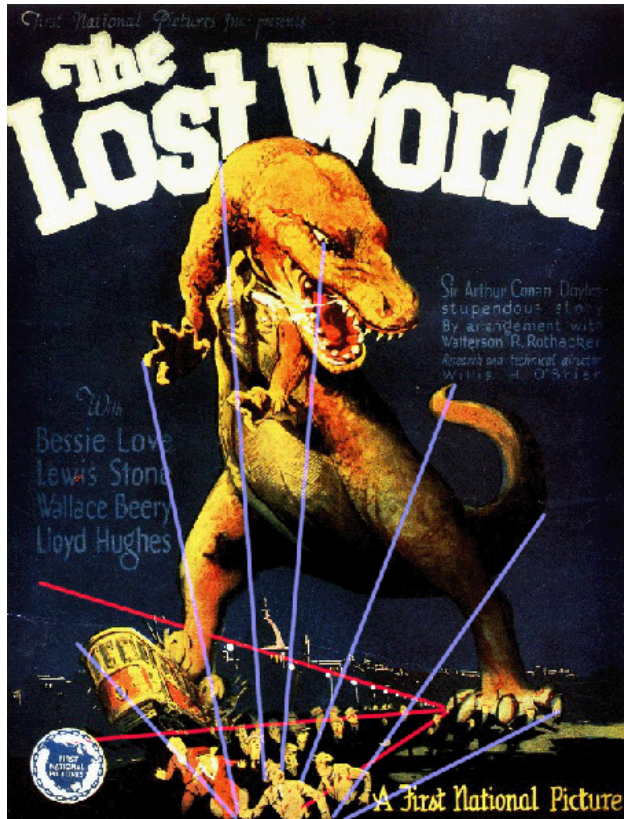
A poco que observemos con atención la imagen, descubrimos en ella que en la mencionada franja inferior está estructurada según un canónico despliegue perspectivo, con el punto de fuga situado no en el centro sino desplazado a un lado, dinamizando el espacio de la composición. De hecho, el punto imaginario de confluencia de las líneas perspectivas correspondería, más o menos, a la garra izquierda de la bestia, una de las partes más amenazadoras de su anatomía (además de, obviamente, sus fauces). En esta franja inferior de la imagen, pues, se establece un canon perspectivo tradicional, marcado por el tamaño decreciente de las pequeñas figuras que huyen del monstruo y subrayado por una canónica hilera de farolas que van empequeñeciéndose hasta perderse en la distancia.



Hasta aquí todo responde a una lógica espacial estricta. Lo que sucede es que, por supuesto, hay otra figura que, dentro del espacio de la imagen, una figura cuya misión es, precisamente, redefinir el concepto de figura misma en el encuadre: la figura monstruosa. Y esa figura, cuya posición eréctil la postula como reflejo distorsionado de las propias siluetas aterrorizadas de las víctimas que huyen hacia el exterior de la composición, conforma de algún modo *una segunda perspectiva*, pues, pese a encontrarse por detrás de ellas, es de mucho mayor tamaño; de algún modo, la mirada experimenta la relación visual entre ellas como un *segundo eje perspectivo* imaginario que se superpondría al primero, ese que establecía el espacio con plena racionalidad. Esa *segunda perspectiva* es la que hemos querido indicar mediante un segundo juego de líneas azules:



De este modo, el monstruo conforma, respecto a sus contrapartidas humanas, un segundo eje de fuerzas visuales, puesto que su condición de figura y su gestualidad lo asimila al de las pequeñas figuras que huyen de él. Naturalmente, la violencia para con la perspectiva es sólo imaginaria, pues el hecho tiene una clara justificación narrativa (el monstruo es gigantesco, sencillamente, *porque lo es* desde un punto de vista diegético), y, por lo tanto, no cabría hablar de una violencia espacial ejercida *strictu sensu* sobre la imagen, sino más bien de un *eco oculto*, si podemos llamarlo así, una *huella simbólica*, una suerte de indemostrable *perspectiva simbólica*, si así puede decirse, que, en términos totalmente invertidos a los de la perspectiva tradicional (que la imagen también vehicula de forma evidente) se superpone a ésta y en todo momento late de manera resonante bajo la piel de la imagen misma. A nuestro entender, ese eco, esa intuición de una perspectiva radicalmente alterada (aunque sólo sea en un plano simbólico) y superpuesta a la racional, en fructífero y radical choque de parámetros representativos, es uno de los ejes de la fascinación de esta imagen fundacional del género que nos ocupa:



Por supuesto, cabría objetar a esta idea que cuando, en la perspectiva tradicional, se dan elementos de gran tamaño como parte del fondo (edificios, montañas, árboles), éstos aparecen naturalmente de mayor tamaño que las figuras de primer término, sin que por ello se dé ningún tipo de “inversión” como la que aquí postulamos. Pero, pese a todo, nos parece importante recalcar que estamos hablando de *figuras*, de elementos activos que desempeñan el rol de *actores* dentro de un escenario. Y tales figuras, muy a menudo, son antropomórficas, ya vagamente o de manera estricta. Las razones de dicho antropomorfismo pueden oscilar entre lo puramente técnico (como ya se ha indicado, en la tradición *kaiju* se

utiliza un actor embutido en un traje, y por tanto es difícil desvincular al monstruo de soporte humano que lo manipula desde el interior) como por una pura y muy tradicional pulsión que recorre las fantasías iconográficas monstruosas de todos los tiempos que buscan siempre en las bestias amenazadoras algún rastro de lo humano que las haga más identificables, más *parecidas a nosotros*: pues no en vano el monstruo siempre ha sido un objeto especular por excelencia: imagen distorsionada, pero especular al fin. Y de manera todavía más específica, el espacio mental de la fantasía japonesa tradicional es un espacio especialmente dado a la antropomorfización: hay toda una genealogía de monstruos nipones cuyo indisimulado espejo deforme es el de la figura humana. De manera que, siendo elementos vinculados por una morfología afín, siendo el monstruo nuestro reflejo oscuro, su presencia en la pantalla no deja de crear un campo de fuerzas imaginario que de algún modo altera el campo de fuerzas establecido por la geometría que rige la representación perspectiva tradicional. Hay, en esta imagen, una utilización simultánea de espacios, perspectivo y no perspectivo.

Somos conscientes de haber presentado esta idea partiendo de un cartel pintado, en el que por supuesto la libertad de acción del ilustrador en términos de tratamiento del espacio y la perspectiva se da por descontada. Por ello, quisiéramos también ahora ver cómo opera esta misma idea en imágenes cinematográficas, partiendo de la captación fotográfica de elementos reales o reconstruidos en estudio y a través del efecto especial. Para ello, hemos escogido una de las más hermosas y delirantes fantasías monstruosas de la



productora Toho, madre de toda la serie Godzilla y sus aledaños: *La batalla de los simios gigantes* (*Furakenshutain no kaijû: Sanda tai Gaira*, Ishirō Honda, 1966). En ella, Japón sufre la amenaza de dos seres gigantescos llamados Sanda y Gaira (aunque, en realidad, uno de ellos no sería sino la evolución del mismísimo monstruo de Frankenstein, puesto que la película que nos ocupa es en cierto modo una semisecuela de la anterior *Furankenshutain tai chitei kaijû Baragon* [Ishirō Honda, 1966], en la que el monstruo de Frankenstein, tras sufrir una mutación radioactiva, crecía desmesuradamente de tamaño.<sup>82</sup>

*La batalla de los simios gigantes*, con su predilección por los grandes escenarios abiertos (paisajes naturales o lugares creados por la mano del hombre pero especialmente proclives a la ensoñación espacial de lo inmenso, como pueden ser aeropuertos) despliega algunos memorables ejemplos de esa inversión de la perspectiva que caracteriza toda la presencia del monstruo gigante.

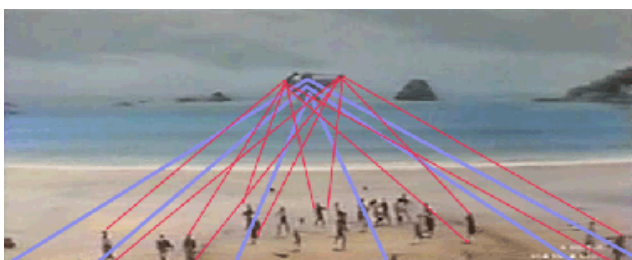
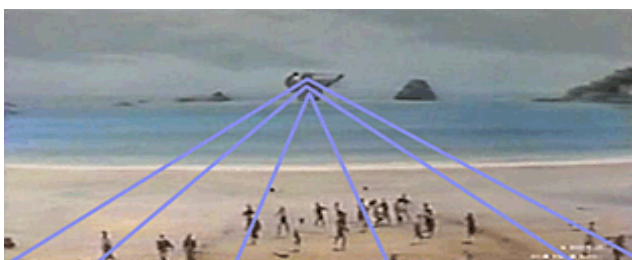
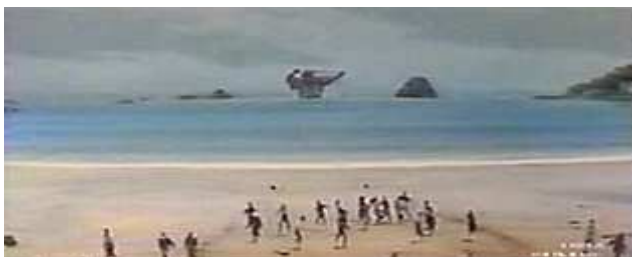
---

<sup>82</sup> Merece la pena detenerse un momento en la génesis radicalmente *pulp* que este monstruo recibe en el argumento de la película: en el prólogo de *Furankenshutain tai Baragon*, la debacle nazi en los estertores de la Segunda Guerra Mundial provoca que, en un remoto laboratorio experimental alemán, un científico que conserva en un acuario el corazón todavía vivo del monstruo de Frankenstein, quiera poner a salvo sus experimentos enviándolo en un submarino a un remoto laboratorio situado... en la ciudad de Hiroshima. La caída de la bomba, poco tiempo después, reducirá el laboratorio a cenizas y activará la regeneración del corazón hasta crear un semihumano mutante, un nuevo Frankenstein, esta vez gigantesco por efecto de la radiación pero igualmente bondadoso, de cuyas células se expandirá, en la semisecuela que nos ocupa, un segundo monstruo de malévolas intenciones, dando origen a la pareja protagonista de este fascinante film. (Cabe señalar que el creador de los efectos especiales de King Kong, Willis O'Brien, tuvo entre manos durante mucho tiempo un proyecto para crear una película basada en un Frankenstein gigante, que nunca llegó a rodarse y que probablemente inspiró a los creadores de la Toho para llevar a cabo esta delirante minisaga).



El juego, característico del género pero que alcanza cotas de rara abstracción en esta cinta de Ishirō Honda, se ve declinado con enorme poder de convicción ya desde la primera aparición en la costa de Gaira, ante un grupo de pescadores que están jalando una red inmensa al término de un día de trabajo. La composición del encuadre designa el espacio como una clásica abertura en profundidad, en la que las dos líneas de pescadores sujetando los cabos configuran de manera canónica las principales líneas de fuga de la composición (en azul en la ilustración). Y es justo en el lugar donde convergen las líneas imaginarias de la perspectiva donde surgirá la desproporcionada figura de Gaira, provocando el pánico y la desbandada entre los presentes, que se dispersan hacia los extremos del encuadre, siguiendo justamente la dirección contraria a las líneas de fuga de la imagen (en azul en la ilustración). A partir de ahí, roto el alineamiento perspectivo marcado por los propios personajes, la mirada queda presa por la fascinación de esa nueva relación perspectiva, en la que el lejanía no entraña la disminución de tamaño sino justo lo contrario (líneas en rojo en la ilustración).

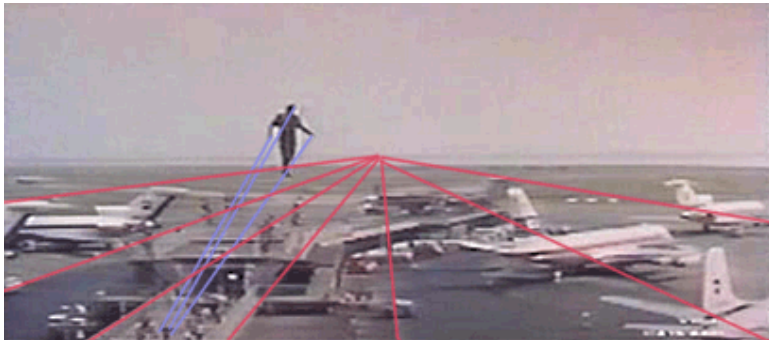
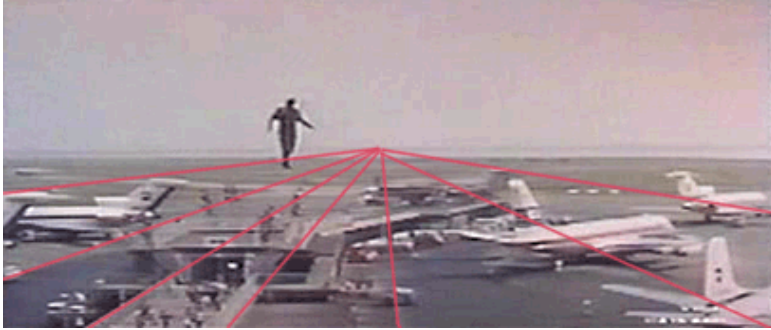




*La aparición de Gaira en la playa en La batalla de los simios gigantes*

Y lo mismo ocurre en el muy onírico plano general que muestra a Gaira aproximándose a cámara lenta a la maqueta del aeropuerto de Haneda. Aquí, el procedimiento –habitual en la construcción de escenografías, tanto si son género fantástico como si no– de construir los decorados en perspectiva forzada para exagerar, distorsionándola, la ilusión de profundidad, unido a ese cielo liso al fondo y del que la profundidad parece extrañamente ausente, crea ya de entrada un choque espacial no lejano al que produciría una surrealista perspectiva de De Chirico. A partir de ahí, el acercamiento del monstruo, extrañamente rápido pese a la cámara lenta (cosa lógica, dado que avanza sobre un decorado en perspectiva forzada, mucho más pequeño, pues, de lo que parece), su acercamiento, decimos, va tensando los vectores de fuerza de la imagen, en poderosa fricción entre las líneas que establece el decorado (en rojo) con el juego de inversión perspectiva que se sugiere al comparar las figuras de primer término con la inmensa silueta del fondo.





*El ataque al aeropuerto de Haneda en La batalla de los simios gigantes*

Su aparición asomando por encima de las estructuras edificadas del aeropuerto impone, de nuevo, una imagen fuertemente marcada por las líneas de fuga tradicionales (en rojo), a las que se superpone esa proyección imaginaria entre las figuras humanas y su potencial agresor (en azul).



*Gaira se ciernen sobre sus víctimas en La batalla de los simios gigantes*

El choque visual entre escalas se ve acompañado de esa fricción entre vectores visuales; el ojo se ve fuertemente arrastrado por el dispositivo perspectivo, que lo atrapa, mientras el elemento perturbador, el monstruo, emprende justamente el camino inverso,

avanzando con su mole hacia los pequeños personajes de primer término e insinuando fuertemente con su presencia la inversión de los términos perspectivos normales.

De este modo, lo que se termina insinuando es la posibilidad de un *espacio doble*, en el que al tradicional esquema de líneas convergentes en un punto determinado situado en el fondo de la imagen, allí donde teóricamente queda designado el infinito mediante el punto de fuga, se le superpone un segundo esquema invertido, en el que las líneas resultarían divergentes con respecto a las de la perspectiva tradicional. Resulta sugestivo invocar, en este sentido, el planteamiento otorgado por la crítica a cierto arte sacro medieval, el arte de los iconos, en los que prima la transgresión de la perspectiva y que han sido objeto de numerosos estudios. El supuesto “primitivismo” con que se violentan las exigencias formales de la geometría en el arte medieval, creando representaciones que parecen superar los límites de la visión óptica, con figuras más grandes detrás y más pequeñas delante, ha tendido a interpretarse como un muestra de desconocimiento de los fundamentos de la representación espacial por parte de los artistas de los iconos; pero también hay autores como el soviético Pável Florenski que sostienen que se trata de una estrategia muy consciente para reflejar una realidad suprasensible y el advenimiento de una trascendencia imposible de trasladar a los códigos de la visión según los establece la perspectiva matemática. A esa distinta manera de representar Pavel Florenski la denomina, junto con otros autores, “perspectiva invertida”, y, para él, constituye un sistema *especial* de representación y percepción

propio de la mirada vertida sobre un objeto sacro (FLORENSKI: 2005).

“Las alteraciones de la perspectiva desafían al espectador, casi como un grito proyectado sobre un fondo de vivos colores” (FLORENSKI: 2005). Palabras que se podrían aplicar muy bien al universo genérico que ahora nos ocupa, donde tales desafíos son posibles por la especial combinación entre el trucaje óptico y la construcción de maquetas a medida. Cabría, pues, imaginar que el cine de monstruos gigantes es capaz de acercarse, a su propia y única manera, a esa perspectiva *invertida o conversa*, a veces también denominada *perspectiva distorsionada o falsa*, en la que las transgresiones son partes no sólo importantes sino esenciales del discurso. En este sentido, incluso los tan comentados (y celebrados por algunos de los seguidores del género) “errores” que plagan muchas de las muestras de más bajo perfil y menor presupuesto de la serie no dejarían de abundar, voluntaria o involuntariamente, en este camino de dislocación espacial. Pensamos, por ejemplo, en el modo en que el tamaño de los monstruos parece mayor o menor según las escenas –e incluso según los planos dentro de una misma escena–, o el modo en que algunos planos atentan directamente contra toda expectativa en cuanto a la escala del monstruo que el film haya planteado hasta entonces, como en la muy comentada –por su palmaria transgresión de las escalas– imagen de Mechagodzilla y el Titanosaurus abalanzándose sobre los personajes de primer término en *Godzilla contra Mechagodzilla*, y en la que se produce una dislocación imposible de tamaños que convierte la sugerida inversión de la perspectiva en una enloquecida



hipérbole visual (pues, tal y como aparecen fragmentados los monstruos en el plano, es del todo imposible que tengan cabida en el espacio diegético de la película).



*El fondo desmiente a la figura, o viceversa: escalas imposibles en Godzilla contra Mechagodzilla*

Puede que detalles como éstos, jocosamente celebrados tanto por los detractores como por los amantes del género, sean en realidad parte esencial de los mismos: puede que sea válido para ellos lo que Pável Florenski afirmaba de los iconos: que “aquellos detalles del dibujo «incorrecto», y contradictorios entre sí, representan en realidad un complejo *cálculo* artístico, al que tal vez



podría tildarse de osado, pero no ciertamente de ingenuo” (FLORENSKI, 2005).

Uno de los mayores placeres visuales del *kaiju eiga* sería, precisamente, el modo en que se pone entre paréntesis, sin ningún tipo de pretensiones y con una irresistible carga de entretenimiento, la representación normalizada como tan sólo una de las muchas construcciones posibles, eso que Florenski denominaría “una ortografía especial para representar visualmente el mundo” (FLORENSKI: 2005). En el caso del arte medieval, la liberación de la perspectiva significaba una alternativa que intuitivamente se alejaba del subjetivismo y el ilusionismo para postular una manera de experimentar el espacio y la representación donde no se tendería a la verosimilitud de la apariencia, sino a la verdad de la existencia (FLORENSKI: 2005), entendiendo, en nuestro campo de estudio, que esa “verdad de la existencia” apuntaría hacia un territorio muy distinto, el de lo monstruoso (que, por supuesto, comparte muchos elementos con la representación de lo sacro). Resulta curioso, por otra parte, –pero quizá no del todo ilógico– que el laboriosísimo trabajo de elaboración artesanal de escenarios en perspectiva condujera a este proceso en el que se insinúa de manera continua el desmontaje de la visión tradicional, con un furioso gesto primitivista que insta un insólito espacio de libertad en el seno del dispositivo cinematográfico. Al fin y al cabo, la descomposición del ilusionismo en una época como la de los años 60, momento en que la historia del cine gira decisivamente en pos del abandono de los modelos clásicos de representación, no es precisamente algo que debiera sorprendernos. Disfrazado de imperfección naïf, el rechazo

de las reglas, la re-elaboración de los cánones, pululan de forma lúdica en las formas de la cultura popular cinematográfica. Y, como ya han señalado diversos autores, el cine de monstruos gigantes alía tradición y modernidad de manera única.<sup>83</sup>

En los iconos medievales, la inversión de la perspectiva ha sido interpretada como un modo de abrir el espacio de la composición al espectador, interpelarlo directamente en lugar de, simplemente, atraerle hacia la trampa perspectiva: se ha dicho que, en este peculiar modo de representación, es “la mirada de Dios” lo que se dibuja; o que el propio cuadro es el que mira al espectador. De hecho, en los ejemplos que acabamos de comentar, ese acto de superponer al espacio tradicional una inversión perspectiva en los de tamaños en las figuras, crea, como hemos visto, una red de líneas perspectivas inversa a la tradicional: una red de líneas convergentes que termina insinuando la existencia de *un segundo punto de fuga*, un punto de fuga no situado en la lejanía o el infinito sino, precisamente, en un *más acá* del encuadre. La posición de ese segundo punto de fuga imaginario estaría, de hecho, en el patio de butacas: este gesto de puesta en escena ha convertido al espectador en *punto de fuga* para la imagen.

---

<sup>83</sup> Especialmente, por el modo en que integra trillados estereotipos genéricos en una desacomplejada mezcla llena de autoironía, como nos recuerda Daniel Fernández a través de diferentes entradas en su imprescindible *Blog Ausente*.



*Las líneas de la perspectiva invertida (en azul) van del monstruo al personaje y apuntan al espectador*

## **El experimento de Brunelleschi**

Que la presencia del gigante interroga a la perspectiva podría deducirse por la recurrencia de un motivo visual en el género que, quizás de manera nada sorprendente, nos retrotrae a los orígenes del dispositivo perspectivo en Occidente. Cuentan los historiadores que en el siglo XVI uno de los padres fundadores de la ortodoxia perspectiva en Occidente, el arquitecto italiano Filippo Brunelleschi, llevó a cabo un fascinante experimento para validar sus teorías perspectivas. El experimento consistía en, partiendo de una pintura en exacta perspectiva matemática (la célebre *tabla de Urbino*), practicar un agujero en el cuadro para, desde el reverso del soporte, aplicar el ojo y observar, a través del agujero, la superficie de un espejo situado frontalmente al cuadro, para de este modo verlo reflejado *desde dentro*. El efecto resultante, según nos cuenta Hubert Damisch, fue el de una inmersión pura en el espacio de la

imagen. Salvando todas las (enormes) distancias, el cine de monstruos gigantes parecería estar en ciertos momentos elaborando una inconsciente relectura irónica del experimento de Brunelleschi, pues en la inversión de la perspectiva que planea por todo su sistema de representación, existe un climático momento, de una iconicidad desbordante, que no cesa de repetirse de film en film: nos referimos, por supuesto, al momento en que el ojo del monstruo se engrandece hasta ocupar toda la pantalla, como si estuviera acercando a la superficie de la misma y, ya sea a través de alguna abertura o a ojo desnudo, otea el patio de butacas. Ese ojo está interrogando a la perspectiva que fundamenta la imagen.





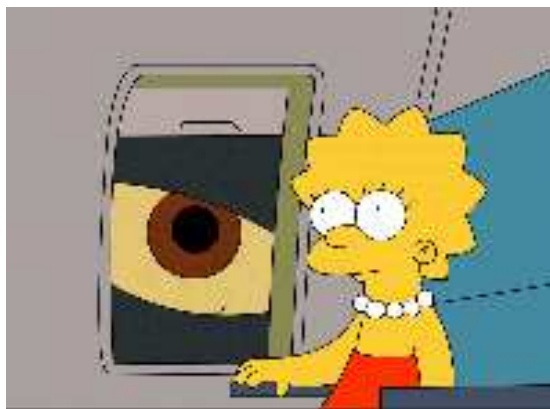
King Kong (1933)



Fotograma de La batalla de los simios gigantes



*Ilustración de Bill Wray para Godzilla portfolio (Dark Horse, 1998)*



*Viñetas de Kafka Kaiju Eiga (2006), de Stephen Bisette. Fotograma de Los Simpson, episodio Thirty Minutes Over Tokio (final 3ª temporada, 1999)*

