

PARTE II

EL TIEMPO DE LOS METASUEÑOS

APROXIMACIÓN A LA CONTEMPORANEIDAD DE UNA FIGURA

He aquí que se estremece el espacio como un gran loco

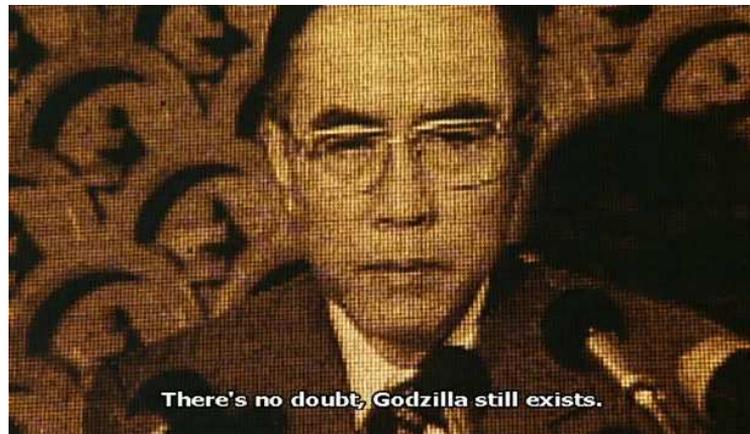
Alejandra Pizarnik

It's a question of Ghosts. Artistry is a history of Ghosts

Georges Didi-Huberman

*Once we understand the formal framework of the genre, then we
can begin to explore its sociological, literary, or psychological
contexts and functions.*

Jerome F. Shapiro



CAPÍTULO 1

LO QUE REGRESA

LA NACHLEBEN DEL MONSTRUO

El monstruo siempre ha estado ahí. Suya es la carne de nuestros sueños, su cuerpo imaginario, el combustible que los hace arder. Ni el cine ni la literatura ni el cómic (ni la fotografía o la pintura) jamás lo han dejado de lado en sus respectivos proyectos. Pero, en cine, una vez disuelto el sueño clásico de los monstruos gigantes de los 50 y 60 y, tras el desconcertante y extraño adormecimiento infantilizante en que cayó en los 70 (aunque tras el monstruo siempre latió, por supuesto, algo *infantilizante* que es su marca de fábrica), con el despertar del cine contemporáneo, el monstruo gigante sigue ahí.

¿Por qué regresa un monstruo? Acaso porque, como reza una de las ya célebres “Siete tesis sobre el monstruo” del medievalista J. J. Cohen, “el monstruo siempre se escapa”; o porque la inexorable ley de la recurrencia del mal, cuya máscara él una y otra vez encarna, le obliga a hacerlo; o porque su itinerario imaginario, ya sea en nuestra psique individual o en los productos que creamos a partir de los sueños de nuestra psique, es siempre un sistemático e indefectible camino hacia la destrucción (todo monstruo, lo sabemos desde que lo vemos por primera vez, está ahí

para ser destruido, sumido en un torbellino destructivo que sólo puede resolverse con su propia desaparición), destrucción que sólo puede ser seguida por un nuevo renacimiento. Como nos recuerda Cohen, sus destrozos materiales, los restos de ese camino de aniquilación, permanecen, pero el monstruo se torna inmaterial y desaparece para reaparecer en otro lugar, en otra época. En ese sentido, su cuerpo es corpóreo e incorpóreo a un tiempo: encarnación viviente de la materialidad más densa, opaca e impenetrable, es al mismo tiempo intangible fantasma, huidizo soplo de nada deshaciéndose ante la mirada, viento que regresa en el momento y lugar más inesperados.

Una iconología de lo inconsistente

De ahí el valor de hacer una *iconología* del monstruo (¡una iconología de lo inconsistente, pese a su aparente exceso de consistencia!), analizarlo en los diferentes contextos sociales, culturales y literarios-históricos en los que una y otra vez va, incansable, rebrotando. Cada aparición, cada evolución, encaja de manera diferente en el contexto que lo acoge. En este sentido, sólo podemos analizar fragmentos, significantes escindidos que, por contraste, se tornan aparentes al mutar el contexto: los colores de una época, en los que el monstruo puede permanecer largamente camuflado sin apenas dejar notar su respiración amenazante, pueden cambiar con el paso de los años y dejar al descubierto partes de la anatomía conceptual y psicológica de la bestia, haciéndola

nuevamente visible para sus contemporáneos cuando ello se vuelve necesario. Siempre estuvo ahí, aunque nadie parecía verlo. O tal vez nadie quería verlo. Al despertar, como bien supo verlo Augusto Monterroso, el dinosaurio seguía allí.

En esta segunda parte de nuestro trabajo queremos preguntarnos, en primer lugar, por algunas de las razones que en nuestros días devuelven el monstruo a un primer plano -si es que alguna vez perdió dicha posición- en la iconografía contemporánea. Y, en especial, ver en qué el monstruo gigante -que después de una palpable decadencia genérica en los años setenta y parte de los ochenta, regresó y se ha ido convirtiendo, o al menos eso nos parece, en uno de los motivos visuales de referencia en el universo popular contemporáneo.

Dichas razones serán, por supuesto, formales y a la vez estéticas. Forma y contenido constituyen aquí, como siempre pero tal vez más que nunca, un solo nudo de preocupaciones, una verdadera visión del mundo articulada en términos de dispositivo visual y de red de relaciones simbólicas que se articula a través de éste. En la primera parte de este trabajo de investigación, nos hemos interrogado acerca de los dispositivos visuales que articulan la representación del monstruo gigante en cine, preguntándonos acerca de la figura y fondo y el estatuto que el monstruo adopta en relación con este par conceptual. El monstruo gigante se ha erigido en metáfora diáfana de esa relación problemática que todo monstruo entabla con su entorno inmediato (así como con el marco conceptual que lo acoge). Celebrado icono pop, el monstruo gigante

parece capaz de asumir, en su descomunal anatomía conceptual, un buen número de las contradicciones que planean sobre la sociedad contemporánea.

Hemos titulado el presente capítulo usando el concepto de supervivencia, la *Nachleben* evocada por el filósofo Georges Didi-Huberman con respecto a la obra de Aby Warburg, porque en el estudio de los monstruos y su comportamiento dentro del medio cultural en el que se cultivan, nacen, mueren y renacen, se torna evidente una idea tan simple como reveladora: como artefacto cultural, el monstruo vive estrechamente vinculado a la idea de *nachleben*, de la supervivencia de materiales culturales que, tras largos períodos sepultados en el inconsciente colectivo, rebrotan con fuerza en determinados contextos, como en el caso del estallido del paganismo en el arte cristianizado del Renacimiento analizado por Warburg a partir de Burkhardt. Leyendo las tesis de Didi-Huberman acerca de Warburg, se hace patente que el monstruo ilustra con rara perfección las tesis warburgianas aplicadas no esta vez a las más elevadas muestras artísticas de la cultura universal, sino a la cultura popular más libre y desacomplejada. En este sentido, invocar la línea que conduce de Warburg a Didi-Huberman nos parece más pertinente que nunca, ya que justamente uno de los puntales de la articulación creativa de las imágenes en su permanente y *anacrónico* diálogo entre sí reside, justamente, en la mezcla indiscriminada de lo alto y lo bajo, lo antiguo y lo moderno, para la confección de una red de relaciones que pueda funcionar en libertad y rescatar el mensaje secreto que las imágenes esconden tras su superficie. A nuestro entender, pocas figuras como monstruo

encarnan tan bien eso que Warburg vio en las formas artísticas: el monstruo, como el arte mismo, muere, renace, sobrevive eternamente, y con su fluctuante destino de partidas y retornos abre para nosotros una verdadera antropología del tiempo a través de su devenir. No cabe duda: la multiforme silueta del monstruo se amolda como un guante al modelo teórico que Warburg diseñó para navegar por las formas y fuerzas de la historia de las imágenes.

Tanto, que casi sorprende un poco que dicho encaje, esa afinidad que une el concepto de supervivencia con el *modus operandi* del monstruo como figura inscrita en los flujos culturales a lo largo del tiempo, no hayan sido explorados más a fondo por quienes dieron forma al concepto. Ciertamente Didi-Huberman, en *La imagen superviviente*, titula un breve capítulo de la tercera parte del libro -dedicado a la contorsión como modelo metafórico del devenir de las imágenes- con el significativo título de *Dialektik des monstrums*. Pero en sus escasas páginas hallamos más un modelo para las invenciones formales en la plasmación del gesto humano, una vuelta de tuerca a las *Pathosformeln* como modelo de sentido más ligado a lo erótico o a la psicopatología del cuerpo humano, que un acercamiento real a la figura propiamente dicha del monstruo como entidad cultural autónoma y realidad simbólica analizable en sí misma. Didi-Huberman recoge el warburgiano “combate con el monstruo” (*Kampf mit dem Monstrum*) que anida en nosotros mismos, o los “dramas psíquicos” (*Seelendrama*) que recorren cada cultura y del “nudo complejo y dialéctico del sujeto con ese misterioso *Monstrum* definido en 1927 por Warburg como “forma causal originaria” (*Urkausalitätsform*)” (DIDI-HUBERMAN,

2013). No arroja luz, pues, sobre el monstruo mismo, pero sí -como toda la arquitectura de su sistema de pensamiento- sobre el juego de reflejos que se instaura entre el hombre y su sombra monstruosa y, especialmente, sobre las delicadas mecánicas y las intermitencias de todo monstruo en el tejido cultural que le da cobijo. Acaso esa abstracción convenga por completo a un ser tan esencialmente abierto como el monstruo: de ahí que haya dado pie a definiciones tan amplias y difusas como la del estudioso de lo monstruoso Jordi Claramonte: “un monstruo es una figuración de relaciones susceptible de comprometer de un modo característico nuestra cohesión interna”.¹ Volviendo a Warburg, su “dialéctica del monstruo” no describe, pues, otra cosa que *una estructura de síntoma*. Warburg no está interesado en definir al monstruo, sino en utilizarlo como metáfora rectora del destino de los objetos culturales. Lo que aquí se dibuja es un interés por las figuras que las contorsiones psíquicas descritas por Freud, contemporáneo de Warburg, prestan a una serie de *fórmulas de pathos* detectables en la representación artística de todas las épocas. Memorias de gestos en el curso del tiempo, relaciones entre símbolos y síntomas, por lo tanto, que en el texto de Didi-Huberman tejen una red sutil de la que el monstruo tradicional, con su grotesca y demasiado obvia carga metafórica a cuestas, está extrañamente ausente (aunque el texto sin

¹ Definición lo suficientemente amplia como para abrazar, por ejemplo, a esos monstruos incorpóreos que se esgrimen ante la masa para azuzar la opinión pública como forma de manipulación política (hace unos años, la existencia de armas de destrucción masiva en Irak). CLARAMONTE, Jordi. “Monstruos. Acercamiento a una pequeña teoría de las formas de la imaginación política.” *Araucaria*, vol. 14., núm. 27, 2012, pp. 2-23, Universidad de Sevilla, España. http://www.uned.es/dpto_fim/publicaciones/araucaniamonstruos.pdf. (Consultado el 22-02-12)

duda dota de un potente equipaje teórico a quien esté dispuesto a embarcarse en la caza de monstruos). Demasiado grande, demasiado pesado, demasiado obvio, el monstruo es, para quien lo conoce y lo ama, un recuerdo permanente en la lectura del texto de Didi-Huberman, pero no un objeto de atención en sí mismo.

Por supuesto, el monstruo es *Nachleben*, en tanto que primitivismo que retorna. Nos lo recordaba Gonzalo de Lucas: el monstruo es una manera muy particular de entender el tiempo; en todos los monstruos se da una insoluble paradoja temporal; son cuando no tendrían que ser, están cuando no tendrían que estar. Viven cuando tendrían que estar muertos, desafían los límites cronológicos del ser; a su manera, siempre proponen una paradójica reformulación del marco temporal aceptado por la comunidad. En este sentido, y volviendo a Warburg, constituyen siempre *síntomas*, impurezas del tiempo. Son testimonios de un tiempo impuro. Y qué decir de los monstruos gigantes, ya concebidos desde un principio como grotescos anacronismos ambulantes: la figura de King Kong, de Godzilla, es -lo hemos visto ya- un choque de figura y fondo, un choque que encarna esa *complejidad de los tiempos* que, según Warburg, late por debajo de la piel de toda imagen, y que con el monstruo se hace contenido manifiesto en la superficie de la misma. Los monstruos hacen visible eso que deberíamos saber descubrir en toda imagen: que, más allá de su aparente declinación en tiempo presente (lo mismo da que sea fija o en movimiento), toda imagen es por esencia un nudo de tiempos. El atávico Alien en la futurista nave espacial, Godzilla deslizando su inmensidad majestuosa entre los vacilantes neones de Tokyo, son cristalizaciones, de una

bellísima obviedad, de ese movimiento interno que toda imagen acarrea consigo... El monstruo, como la supervivencia warburgiana, es residuo (del subconsciente individual o colectivo) que renace en el seno de ese lienzo de movimientos psíquicos que es la imagen.

El monstruo, siguiendo la lección de Warburg, nos enseña a leer nuestra cultura como una mezcla de superposiciones antiguas y modernas, ya que introduce, de manera siempre literal, tensiones y polaridades en la imagen; vive a caballo entre pasado (del que proviene) y presente, y entre presente y futuro (que con su mera presencia compromete). Esa impureza que Burkhardt vio en el Renacimiento es la materia de la que está hecho el monstruo. Allí donde los críticos tradicionales siempre han visto estilos sólidos y una progresión imparables de conceptos claramente delimitados, no hay sino “una mezcla de elementos heterogéneos”. Con el monstruo aprenderemos a sentir que la imagen es “un híbrido”, un “organismo enigmático”; esa extrañeza de descubrir lo heterogéneo en un cuerpo aparentemente unitario y estable es lo que, a nuestro entender, convierte al monstruo en la más didáctica de las metáforas para describir las entrañas del “método Warburg”.

Entenderemos siempre al monstruo, pues, como *anacronismo puro*, como *fósil* (todo monstruo es un fósil, y más todavía el monstruo gigante, modelado a mitad de camino entre la iconografía del dragón y la del dinosaurio (que, como se sabe, es - pese a su incontestable realidad científica- el sueño hecho realidad del imaginario victoriano del XIX). Curiosamente, el

descubrimiento de los dinosaurios precedió sólo ligeramente a las tesis de Freud: también ellos vivieron millones de años *latentes* en el inconsciente de la historia. Hijo de dinosaurios y dragones, el monstruo gigante es un superviviente que *abre la historia* del arte y las formas artísticas. Como todo monstruo, cumple el ideal warburgiano de construir “una historia del arte abierta a los problemas antropológicos de la superstición, de la transmisión de las creencias”. Cuando los pescadores de la isla de Odo hablan con reverencia de “un dios antiguo” refiriéndose a la presencia de Godzilla en su archipiélago, asumen con naturalidad que la historia no es algo lineal, sino que evoluciona de manera errática siguiendo el dictado de las divinidades olvidadas; se trata de una historia que, como la de las formas artísticas, evoluciona a sacudidas, una historia irracional e inesperada, en la que de repente se instala la excepcionalidad que todo lo diluye en un torbellino de pasiones destructivas. Una y otra vez, los monstruos reaparecen, sí, pero no hay patrón alguno que permita preverlos: en estricta observancia del vocabulario warburg, hacen del devenir del tiempo un juego de polirritmias, impurezas, discontinuidades. Las imágenes que nos los muestran, semejantes a insectos antiguos en el ámbar, nos acercan a un conmovedor, extático y, pese a lo aterrador, extrañamente feliz instante de percepción de la heterocronía encarnada. Aparecen y desaparecen, se anuncian y hacen efectiva su presencia: son destruidos o retornan, una vez cumplida su misión, al abismo de las profundidades de donde surgieron, levantando con sus dolientes contorsiones gestuales un *teatro de tiempos heterogéneos* que se encarnan en el momento de su desaparición misma (DIDI-

HUBERMAN, 2013). Como las imágenes. En cierto modo, el monstruo es la imagen misma.

Iconología/s

Y, en ese juego de apariciones y desapariciones, el monstruo es - misterio clave de su imposible naturaleza- siempre el mismo y, a la vez, evoluciona. Hay, en la cíclica e inextinguible existencia de todo monstruo, un juego de variables e invariables, características fijas y otras que, en cada renacimiento, se adaptan dúctilmente al contexto en el que resurge la figura. Mirar al trasluz ese policromo torbellino de variables e invariables es lo que permite apreciar las evoluciones el contexto cultural. Ya que todo monstruo, pese a ser residuo y vestigio de un tiempo otro que ya no es el nuestro, es al mismo tiempo el perfecto reflejo especular de nuestro hoy. De este modo, el monstruo nos enseña a discernir los contornos del marco de referencia en que nos movemos. Ese marco de referencia que, como un umbral, ellos mismos cuestionan, iluminándolo al hacerse presentes en él para franquearlo, haciéndolo saltar por los aires como un corsé desvencijado e inútil, o, incluso, abriendo su propio umbral, su propio acceso, en pleno muro de nuestras frágiles seguridades.



El umbral es el lugar por excelencia del monstruo: allí se hace presente, allí demuestra su fuerza destruyendo la puerta que nos defiende de él, o allí abre con gesto liberador su propia puerta para llegar hasta nosotros.

Sí: los monstruos, como las imágenes, también sufren reminiscencias. Sus propias enloquecidas, histéricas, fascinantes, desbordadas reminiscencias.

Un “modus legendi” para el monstruo: las 7 tesis de J.J. Cohen

Visto desde el medievalismo (y tal vez no haya mejor punto de vista que el de la Edad Media, con su furibunda *anacronía* tan próxima sin embargo a nosotros en más de un sentido -como no tardaremos en ver-, para empezar a hablar, desde una perspectiva cultural, de un objeto transtemporal como el monstruo), el monstruo esclarece con su negra luz algunos lugares remotos del paisaje de nuestra contemporaneidad. O, en palabras del poeta Josep Palàcios,

*La
foscor
il·lumina la foscor*

Fue Jeffrey Jerome Cohen, medievalista norteamericano quien construyó, en los prolegómenos a su fundamental recopilación de artículos *Monster Theory: regarding culture*, una de las guías y formulaciones más precisas para cartografiar al monstruo como objeto cultural, y, sobre todo, como método para leer las culturas a partir de los monstruos que ellas mismas engendran. A continuación trataremos de glosar, comentadas, sus a nuestro juicio imprescindibles *siete tesis* sobre el monstruo:

Tesis 1: El cuerpo del monstruo es un cuerpo cultural. El monstruo, nos dice Cohen, nace en encrucijadas metafóricas (como esa hipervisibilidad irrepresentable de la bomba para Godzilla). El monstruo encarna un momento cultural determinado: un tiempo, un sentimiento, un lugar. El cuerpo del monstruo incorpora de manera muy literal el miedo, el deseo, la ansiedad y la fantasía, encarnándolas con extraña (*uncanny*) independencia. Como Godzilla, añadiríamos, desgajado de un tiempo histórico al borde del colapso conceptual, cobrando entidad autónoma: trauma que echa a andar. Ese proceso de independización, tan diáfano y la vez culturalmente tan rico, convierte al monstruo en objeto de lectura por excelencia: constructo y proyección, el monstruo existe sólo para ser leído: el *monstrum* es etimológicamente «aquello que revela», «aquello que previene», un glifo en busca de hierofante.

Like a letter on the page, the monster signifies something other than itself: it is always a displacement, always inhabits the gap between the time of upheaval that created it and the moment into which is received, to be born again.

Palabras éstas que convendrá retener, ya que justamente esos espacios, esos huecos de tiempo que habita son la materia de la que hablaremos en la segunda parte de nuestro trabajo, para entender cuál puede ser el mensaje que ese gran monstruo característico del siglo XX tiene que comunicar a la virtualizada *polis* del XXI. Deberemos penetrar en esas sacudidas temporales que lo hacen aparecer y desaparecer, profundizar en sus heterocronías (regresa el vocabulario Warburg), explorar la plasticidad de su devenir y las fracturas históricas en las que prospera. De este modo, analizando

su “principio genético de incertidumbre” (Cohen), entenderemos mejor su sublime propuesta, aunque, como nos recuerda el medievalista, su destino sea siempre el de “alzarse de la mesa de disección cuando sus secretos están a punto de ser revelados y desvanecerse en la noche”. El monstruo, pura cultura, no es nada en sí mismo: es *Zeitgeist*, *Time Ghost* (y ya sabemos, nos lo dijo Didi-Huberman, que el arte es una cuestión de fantasmas). Un espíritu sin cuerpo que, extrañamente, incorpora “un lugar” que es una serie de lugares, una encrucijada que es punto en movimiento hacia otro lugar incierto. El monstruo, nos recuerda Cohen, no va a ninguna parte, interseca con todas partes: todos los caminos conducen de vuelta al monstruo.

Tesis 2: El monstruo siempre se escapa. El hombre salvaje medieval es el gigante bíblico, Godzilla es el dragón milenarior de la cultura oriental, el dinosaurio y Behemot, la bestia biblica, que regresa una y otra vez. Por muchas veces que lo matemos, el monstruo resurgirá en otra narración, tarde o temprano. No conoce una extinción definitiva, es imposible hacerle caer o morir, detenerle (STEWART, 1993). La interpretación del monstruo es una actividad que deberá contentarse únicamente con pedazos de su ser, que sustituyen al cuerpo monstruoso en sí. El monstruo, de este modo, se acerca a la intangibilidad de lo poético: regresa, ofrece destellos de sentido, dibuja en la noche algo parecido a una constelación de signos razonables, pero, cuando estamos a punto de descubrir su secreto, nos deja perplejos ante una escena paradójicamente vacía, cargada de moléculas de una electricidad tan vivísima y palpable como indescifrable. Como en el conmovedor

desenlace de *Monsters* (Gareth Edwards, 2010), esa danza de dos gigantescas amebas extraterrestres; una epifanía tan fascinante y liberadora como fatalmente hermética, oscura e impenetrable. Al hablar del *significado* de los monstruos, uno siente la misma respetuosa aprensión que siente cuando, siendo estudiante, era invitado en clase a decir en voz alta el significado de un poema. Como el poema, el monstruo existe para ser descifrado, pero existe un temor -justificado- a hacerlo en voz alta, porque su efecto, su maravilla, su sentido último, se desvanecerán siempre en el momento mismo en que tratemos de rodearlo con otro lenguaje, el nuestro, ajeno a su naturaleza.

Tesis 3: El monstruo es el heraldo de las crisis de categorías. La dificultad de ceñir en palabras algo que se resiste al lenguaje, como es el monstruo, se debe también a que el monstruo se resiste a participar en el orden clasificador de las cosas. Por definición es híbrido perturbador (también de la lógica lingüística que trata de acogerlo), su cuerpo es externamente incoherente: una “forma suspendida entre formas que amenaza con desintegrar las distinciones”. Su liminaridad, como hemos visto, es ontológica: mora en el umbral, el umbral es su verdadera morada. Recordemos ese momento inicial, analizado en la primera parte, en el que Godzilla surgía tras las montañas: ese espacio que, siguiendo a Pierre Schneider, quisimos denominar como “el lugar entre *grund* y *abgrund*”, es, ahora podemos decirlo, justamente *un umbral*. Físico -si hablamos de la imagen que lo representa- y conceptual -si nos referimos al lugar que habita dentro de nuestras categorías racionales. Aparecido, como nos recuerda Cohen, en tiempos de

crisis como una suerte de tercer término (*tertium quid*) que problematiza el choque de los extremos, el monstruo está ahí para abrir un espacio nuevo en nuestra consciencia (y en la representación: entre *grund* y *abgrund*, entre el decorado y el vacío). Paralelamente a las inmemoriales tentativas taxonómicas de incorporar las razas monstruosas en un sistema epistemológico coherente (Aristóteles, Plinio, San Agustín, Isidoro...), el monstruo también ocupa un lugar en la representación, que no corresponde ni al de las figuras ni al del fondo, sino a un elemento intersticial que, como hemos visto, tiene algo de ambas (especialmente en el caso del monstruo gigante, cuya representación convierte a menudo las partes del cuerpo del monstruo en *fondo* para los personajes. Pero todo monstruo, independientemente de su tamaño, opera de manera similar respecto a la representación: al fin y la cabo, esa *fragmentación* esencial del cuerpo monstruoso convierte a cada fragmento en un paisaje, en un *fondo* en el que se proyectan figuras y fantasías para el espectador. Esa categoría mixta es la que desafía las clasificaciones basadas en jerarquías o meros binarismos.

Al mismo tiempo, esa hibridación esencial de la que habla Cohen es la que provoca que el monstruo habite en los márgenes del mundo, como Godzilla cuando reposa en las profundidades marinas. En los mapas medievales, las zonas inexploradas, en los márgenes del dibujo, eran decoradas con figuras monstruosas. Era el modo de decir que la racionalidad terminaba ahí, que más allá de eso no se podía saber a ciencia cierta qué es lo que esperaba al explorador (también, por supuesto, esos dibujos eran formas de advertencia a veces con fines totalmente espurios y prosaicos,

meros instrumentos de control político o comercial...) (COHEN, 1999).

Nuevos retos para el descriptor del significado de los monstruos. El hibridismo esencial del objeto del que hablamos sólo puede ser respondido mediante la polifonía, las respuestas mixtas (eso que Cohen denomina “diferencia en la identidad, repulsión en la atracción” y mediante una trabajada resistencia a la integración conceptual. El monstruo, que acoge el polimorfismo no binario en la base de la naturaleza humana, demanda un despliegue lingüístico especial, que trate de asediar ese horizonte en el que viven los monstruos y que puede imaginarse como “la frontera visible del círculo hermenéutico mismo”. Hay, en los monstruos, una invitación a explorar nuevas espirales, métodos nuevos e interconectados de percibir el mundo. No se trata de un simple desplome del racionalismo científico: el monstruo invita a ser leído desde una perspectiva más basada, diríamos, en el hemisferio derecho del cerebro (aquel que no desglosa en partes, que experimenta la totalidad del ser y abraza las contradicciones, que se extasía en la densidad y el éxtasis de la experiencia sensible). De nuevo, volvemos a la asimilación con un lenguaje poético: ese *dangereux supplement* derridiano invocado por Cohen, la inclusividad absoluta que supera las disyunciones conceptuales habituales y las sustituye por una “revolución en la lógica misma del significado”. De ahí que sea una geografía en continua expansión, un campo cultural en perpetua disputa (y esto es diáfano si entendemos al monstruo en su sentido más amplio como aquel ser que desafía categorías no siempre fisiológicas sino a menudo

morales y culturales: es el lenguaje de la diferencia lo que está en juego aquí).

Tesis 4. El monstruo habita a las puertas de la Diferencia. En tanto que “Otro” dialéctico, el monstruo incorpora el Exterior, el Más Allá, “todos esos lugares que están retóricamente emplazados como distantes y distintos pero que en realidad se originan Dentro”. De aquí que la percepción de las diferencias culturales a menudo se hayan distorsionado hasta el punto de hacerlas entrar en la categoría de lo monstruoso (el otro es monstruoso porque es demasiado distinto). El monstruo nos revela que la diferencia es arbitraria y movable, mutable y no esencial; por lo tanto, en realidad el monstruo aspira a destruir “no a los miembros de la sociedad y sus bienes materiales, sino al aparato cultural mismo a través del cual se constituye y permite la individualidad”. La inmaterialidad es su verdadero objetivo. Ciudades y víctimas aplastadas son únicamente la metáfora para visibilizar ese ejercicio de renovadora destrucción conceptual.

Tesis 5. El monstruo vela las fronteras de lo posible. Como muy lúcidamente señala Cohen, el monstruo se resiste a ser capturado en las redes epistemológicas de lo erudito, pero “es algo más que un simple aliado bajtiniano de lo popular”. Emplazado en los límites del conocimiento, el monstruo actúa como “una prevención contra las exploraciones de los límites”. Por eso Stephen King le considera, ante todo, un aliado del *statu quo*, aquello que permite que las aguas siempre regresen a su cauce. Con ese cortinaje moralizante que recubre su cuerpo (la curiosidad se castiga, estamos

mejor en la esfera doméstica), que tan bien ilustra, por cierto, *El bosque shyamalaniano*, el monstruo es fácilmente instrumentalizable por parte del poder y la política, tanto si se trata de invitar a la acción militar (caso de los monstruos derivados de lo que Cohen denomina “nacionalismo autojustificativo”) como de impedir el acceso a ciertas zonas (el ejemplo de los mapas medievales, donde las serpientes monstruosas a veces “protegían” rutas comerciales poco conocidas para mantener monopolios de explotación de ciertos mercaderes, son harto significativos). El monstruo tiene también la función de “pastorear” al colectivo de los hombres y crear un vínculo social entre ellos. Por ello, nos recuerda Cohen, el monstruo es un poderoso aliado de la focaultiana sociedad del *panopticon* -y nada visibiliza mejor esa idea, añadiríamos nosotros, que la recurrencia obsesiva de los planos de ojos de monstruo atisbando por quicios de puertas y por las ventanas en los grandes clásicos del género. Esa imagen poética convocada por Alberto Ruiz de Samaniego (los monstruos “son todo ojos”), tiene su contrapartida oscura en la visión focaultiana citada por Cohen, en la que el monstruo es un instrumento mediante el cual “las conductas polimorfas son extraídas de los cuerpos y los placeres de la gente... y reveladas, aisladas, intensificadas... por múltiples mecanismos de poder”. Sí: el monstruo es también un vehículo de prohibición, derivado del miedo a la mezcla de categorías. No sólo de liberación catártica vive el monstruo.

Tesis 6: El miedo al monstruo es en realidad un deseo. Deseo proteico y prometeico, de poder desencadenado, el monstruo, que vive ligado a prácticas prohibidas, siempre termina atrayendo.

Suscita, por supuesto, nuestra envidia por su libertad, y quizá también, añade Cohen, “por su desesperación sublime”. Receptáculo de fantasías de agresión, dominación e inversión, el monstruo ofrece un perfecto y muy seguro espacio, “claramente delimitado y eternamente liminar” en el que expresar todas esas pulsiones. La relación con el carnaval bajtiniano es clara: los monstruos son “cuerpos secundarios”, el perfecto vehículo para el *transomatismo* del espectador. Interesante aquí que Cohen vincule esta idea bajtiniana del carnaval con la exploración de un espacio ambiguo y primario existente entre el miedo y la atracción, cerca de lo que Julia Kristeva entiende por *abyección*. El monstruo, así, sería *the abjected fragment* que permite la formación de toda clase de identidades -personal, nacional, cultural, económica, sexual, psicológica, universal, particular- revelando al tiempo su parcialidad y contigüidad. Da sentido al “Ellos y Nosotros”, y habita un lugar Aparte pero al mismo tiempo “peligrosamente cercano”. Imposible, por último, no citar el hermoso epigrama, microdiálogo de lacónico e irónico lirismo, con que Cohen cierra ésta su sexta tesis:

Do monsters really exist?

Surely they must, for if they did not, how could we?

Tesis 7: El monstruo se halla en el umbral... del llegar a ser. Los monstruos, dice Cohen, son hijos nuestros. Por mucho que los alejemos en la geografía y el discurso, hasta los márgenes del mundo, siempre regresarán. Y, al regresar, no sólo nos traerán un

conocimiento más cabal del lugar que ocupamos en la historia, sino que nos aportarán autoconocimiento, conocimiento *humano*, y un discurso todavía más sagrado, ya que proviene del Exterior. Los monstruos “nos piden que reconsideremos nuestras asunciones culturales sobre la raza, el género, la sexualidad, nuestra percepción de la diferencia, nuestra tolerancia respecto a su expresión”. Los monstruos, reflexiona finalmente Cohen provocando el estremecimiento del lector, “nos preguntan por qué los hemos creado”. Esa es, añadiríamos, su *perspectiva invertida*, esa perspectiva invertida de la que hablábamos en la primera parte de este libro: el trabajo del monstruo es el de *mirarnos*.

Por qué hoy, por qué el monstruo gigante

Intentemos ver ahora, pues, de qué modo el monstruo cinematográfico esclarece con su negra luz algunos rincones del paisaje de nuestra contemporaneidad.

Es un hecho irrefutable que los monstruos cinematográficos, sepultados en las catacumbas de la serie B a finales de los 60 y en los primeros 70, regresaron con más fuerza que nunca al filo de los 80 (con las fundacionales *Tiburón* y *Alien*). Y, tras la eclosión de monstruos en los 80 (ligados al cambiante paisaje social y a las inquietudes derivadas de la ruptura de fronteras de la ciencia con la llegada de la experimentación genética), vendrá el estallido de la neocultura digital, con su frenético reciclaje de motivos *pop*, que ha visto resurgir al monstruo gigante con insólita efervescencia.

Apenas hay dibujos animados infantiles que no reelaboren de vez en cuando este incombustible icono pop en su subyugante *mix* de referencias (a mitad de camino entre la fascinación por ciencia ficción de los 50, la hiperbolización del registro autoparódico de los 70 o la evocación *ad absurdum* del poder de la maravilla infantil en clave pop). El monstruo gigante, en sus mil apariciones como estrella invitada en toda clase de tebeos o *cartoons*, no actúa sólo como estrategia irónica eficaz, dado su carácter de cóctel casi perfecto entre catastrofismo y parodia, entre paralización afectiva (esa amenaza literalmente *incomparable* que vive ajena a nosotros, en una dimensión distinta, promulgando un estado de frialdad colectiva de tintes *posthumanos*) y tenaz fijación infantil (el amigo secreto por excelencia, el oscuro avatar iniciático del niño que entabla, por su cuenta y riesgo, una relación con la inmensidad de la existencia a través de la más literal de sus encarnaciones metafóricas). Sí: el monstruo gigante despierta una irresistible empatía y, al mismo tiempo, es el ser más ajeno que imaginarse pueda: tal vez en ello resida en parte su magia y su misterio para una cultura contemporánea que vive extrañamente a caballo entre la hiperbolización digital de los afectos (vía redes sociales) y la paralización más flagrante de todos aquellos afectos que no son simulados o *representables* (a través de iconos, emoticonos, fotografías y vídeos compartidos al instante). Y tal vez sea, justamente, desde ese delirio contemporáneo por compartir virtualmente billones y billones de impulsos electrónicos sobrecargados de inmaterial información afectiva (historias, deseos, fantasmas, sospechas, hipótesis, propuestas... incesantemente

compartidos) desde donde mejor podamos empezar a hablar de la función del monstruo (sea gigantesco o no) como objeto cultural en nuestros días.

(Necesaria) Presencia

En su ensayo *Producción de presencia: lo que el significado no puede transmitir*, Hans Ulrich Gumbrecht planteó en 2005 una tentadora teoría en contra de –son sus palabras– «una excesiva centralidad de la hermenéutica». Frente a los excesos de la interpretación –que cada vez más nos irían alejando de los objetos y del mundo que los envuelve–, la respuesta no reside, para Gumbrecht, en atacar frontalmente el acto hermenéutico, sino, acaso –y más modestamente–, en reivindicar la posibilidad de concebir toda experiencia estética como fruto de una oscilación única (y en ocasiones una interferencia) entre *efectos de significado* y *efectos de presencia*. Armado de un heteróclito bagaje de referentes,² Gumbrecht explora y celebra todo aquello que, en la experiencia estética, ni puede ni debe quedar relegado a un puro acto de interpretación, y que remite a una experiencia directa y hasta cierto punto no mediatizada del objeto representado.

Si invocamos aquí la hasta cierto punto polémica tesis de Gumbrecht –cuyos matices escapan a las intenciones de nuestro

² Entre los cuales: el interés benjaminiano por celebrar el contacto inmediato con los objetos culturales, la epistemología de Heidegger, la inseparabilidad medieval entre las nociones de cuerpo y alma o, incluso, el significado de la Eucaristía como acto de producción de Presencia Real de Dios sobre la tierra y entre los humanos...

texto– es porque su insistencia en señalar aquello que en la experiencia estética se resiste a ser leído y desbrozado, aquello que atañe a la materialidad misma de la experiencia, parece idónea para abordar un fenómeno como el del monstruo, definido en buena medida por su inefabilidad, por su desbordamiento del sentido, su sobresaturación con respecto al lenguaje, que a menudo lo convierte en estallido visual y sonoro, mancha o grito. Curioso destino el del monstruo: ser a la vez figura hermenéutica pura, signo absoluto para ser leído en clave cultural y simbólica, y, al mismo tiempo, no dejar de ser heraldo de aquello que no puede expresarse, cortocircuito del sentido y la razón, encarnación de aquello que, por definición es *pura presencia* que lo inunda todo con su obscena escenografía.

Digámoslo ya: si el monstruo es *gran figura* del cine, quizá porque en él se hace patente con total sencillez que una de las grandes tareas de las artes visuales es la de *producir presencia*. Si tomamos la palabra «producción» según su raíz etimológica latina – *producere*–, esto es, «traer hacia delante» un objeto en el espacio, veremos que, en toda obra en la que el monstruo tiene mayor o menor protagonismo, más allá –o más acá– de los complejos entramados de sentido y contexto que pueda establecer la obra fílmica, el monstruo permanece como esa presencia pura, dando fe de la necesidad que la imagen tiene de *producir presencia*, esto es,

de «iniciar o intensificar el impacto de los objetos “presentes” sobre los cuerpos humanos».³

Aunque es posible sostener que ningún objeto mundano puede nunca estar disponible, de modo no mediado, para los cuerpos y las mentes humanas, el concepto “cosas del mundo” incluye, como una de sus connotaciones, una referencia al deseo de tal ausencia de mediación (GUMBRECHT, 2005).

Si nos atenemos a esta concepción, todo arte y toda forma de representación visual sirven a este deseo de ausencia de mediación. Deseo imposible y abocado al fracaso, por supuesto, ya que se apoya, justamente, en una mediación (el lenguaje artístico) para expresarse. De esta irredimible paradoja, que en la contemporaneidad se hace más patente que nunca por la absoluta *conciencia lingüística* a la que nos vemos abocados a la hora de valorar las formas de expresión audiovisual (vernáculos o institucionalizadas, esto es, tanto las que emanan de los dispositivos que cotidianamente usamos para traducir nuestra vida a imágenes y sonidos, como la miríada de productos audiovisuales de todo tipo que consumimos diariamente) surge toda una constelación de estrategias destinadas a hacernos olvidar esa misma mediación. Si observamos el territorio audiovisual en conjunto, vemos, por ejemplo, que el auge del documental y su infiltración en toda clase de ficciones es una de esas estrategias. Y, a nuestro juicio, dentro

³ GUMBRECHT, Hans-Ulrich. *Producción de presencia. Lo que el significado no puede transmitir*. México: Universidad Iberoamericana, 2005, p. 23.

del cine de ficción, ese *vector de presencia absoluta* que es el monstruo sería otra.

Si atribuimos significado a una cosa que está presente, esto es, si nos formamos una idea acerca de lo que esta cosa puede ser en relación con nosotros, parecemos atenuar, inevitablemente, el impacto que esta cosa puede tener nuestros cuerpos y en nuestros sentidos. (GUMBRECHT, 2005)

Frente a ese muro de significado que invoca Gumbrecht con el que plantamos barreras frente a la contingencia del mundo y que nos aleja de él irremisiblemente, la figura del monstruo se nos aparece, justamente, como ese fenómeno que abole lo metafísico (esto es, la distancia con respecto al fenómeno). El monstruo, cuyo principal estatuto es el de *hacerse presente* (toda la escenificación del monstruo está ahí, ése es su verdadero lugar ontológico en el mundo de los seres imaginarios: el de *cobrar presencia*), busca abolir la visión cartesiana del mundo. Frente a esa tendencia de la cultura contemporánea de abandonar e incluso olvidar la posibilidad de una relación con el mundo basada en la presencia, para nosotros el monstruo justamente se encuentra dentro de lo que Gumbrecht denomina “un nuevo despertar del deseo de presencia” predominante en la cultura contemporánea. Así, incluso ese foco de irrealidad que son los efectos especiales (de los que el monstruo cinematográfico tanto depende) en realidad son instrumentos para un intento de *reconectar* con la idea primaria de presencia; presencia en su sentido más salvaje e irredimible. De este modo, en tanto que objeto cultural, el monstruo, siendo como es, al mismo

tiempo, objeto hermenéutico absoluto (todo monstruo encierra un sinfín de razones, secretos y conexiones históricas, sociales y políticas con el mundo que lo ha engendrado), es al mismo tiempo, en su carnalidad y corporalidad esencial, un firme defensor de la presencia como elemento nuclear de nuestra experiencia, de nuestro estar el mundo. Y, dentro de la amplia biomorfología de los monstruos, el monstruo gigante, a nuestro juicio, encarna especialmente bien esa *necesidad de materia*, ya que, por sus propias características, parece hecho para que sus espectadores, dentro y fuera de la película, gocen en plenitud de la densidad soñada de su cuerpo, de la oscura gravitación onírica de su peso, del retumbar vibrante de su imaginario grito. Toda una poética (grotesca, si se quiere, pero poética al fin) de la corporalidad se pone de manifiesto en la escenificación del monstruo gigante, cuyo contacto inmediato (aunque sea a través de la segura distancia de lo visual) nos devuelve a un estadio primordial de celebración de la materia. Si, como nos recuerda Gumbrecht, Jean-François Lyotard, al comisariar en 1985 la exposición “Les immateriaux” en el Pompidou, esbozaba ya la tesis que la revolución de los medios electrónicos había iniciado una rápida y creciente desmaterialización de la vida humana, es justamente -y de manera nada casual- por aquel entonces cuando el género de los monstruos gigantes empieza a resurgir tras la época de decadencia en la que se sumerge a lo largo de los años setenta.

Es, pues, en los ochenta cuando se avista la llegada de un mundo hipertecnológico en el que, como señala Gumbrecht, existe

una cada vez mayor “nostalgia de la presencia” causada por el enjambre de dispositivos electrónicos que interponemos entre nosotros y la realidad, con la paradoja concomitante de que ese mismo enjambre de dispositivos electrónicos serán los encargados de saciar nuestra sed de presencia a través de sus fantasmagorías eléctricas (sean mensajes de texto, imágenes o vídeo). En ese mundo de lo cada vez más impalpable, la figura del monstruo deviene un elemento de importancia capital. Nuestra hipótesis es, pues, que en esa era de conversión y convulsión electrónica el monstruo resurge, hace efectiva su *supervivencia* por decirlo warburgianamente, porque es y siempre ha sido una *fuentes de presencialidad pura*. El monstruo es manifestación en el sentido más literal de la palabra; justamente aquello cuya esencia es, básicamente, la de ser, la de mostrarse, la de hacerse cuerpo ante nosotros. Nosotros, ciudadanos saturados de información, de detalles relevantes o no sobre las vidas de los otros, cada vez más inmunizados hoy ante el alud de gestos de presencialidad que con desbordante regularidad nos ofrecen a cada minuto esos dispositivos a los que nos aferramos en busca de los rastros de los ausentes, necesitamos al monstruo más que nunca. Él es, todavía, una garantía de que el acto de *hacerse presente* sigue teniendo, en nuestra cultura de la omnivisibilidad, un sentido. Necesitamos jugar a sentir su cercanía, escuchar sus signos de proximidad para sentir que la epifanía sigue siendo, pese a todo, posible.

En este sentido, se pone de manifiesto algo que en la primera parte de nuestro trabajo ya sugeríamos: media una distancia abismal entre la dimensión de *lo fantástico*, basada en la latencia de lo

invisible, y la de *lo monstruoso*, fundamentada, justamente, en el estallido confirmatorio de lo visible. La “aberración” de “mostrar al monstruo” tan denostada por ciertos críticos con respecto a una visión purista de lo fantástico (cuyo más obvio y clásico ejemplo serían, por poner sólo un ejemplo, las supuestas “concesiones” que Jacques Tourneur habría hecho al mostrar a la bestia al término de *La noche del demonio*)⁴ responde, en realidad, a que el monstruo viene a ocupar un espacio distinto en el imaginario, que es el de la presencia. Justamente, la presencia (y no la invisibilidad) es su razón de ser.

El retorno de la presencia: *Alien*, o el desocultamiento del ser

El movimiento de *retorno a la presencia* del monstruo coincide, pues, con el advenimiento de una cierta inmaterialidad en la cultura visual de finales de los setenta, prefigurada en el giro copernicano que, en muchos sentidos, supuso en 1977 la fundacional *Star Wars*. Como se sabe, la película de Lucas llevaba en su seno, entre otras semillas revolucionarias, la de la era digital: no en vano dos de los técnicos más destacados de la ILM, la mítica Industrial Light and Magic, eran los jóvenes hermanos Thomas y John Knoll, cuyas ideas sobre digitalización de la imagen para su manipulación en forma de efecto especial les llevarían a desarrollar, años más tarde,

⁴ Evidentemente, esto es sólo un breve apunte de ejemplo: el problema del monstruo que aparece en la última escena de *La noche del demonio* está en que su presencia contraviene esencialmente toda la arquitectura de lo invisible que la película ha construido pacientemente a lo largo de su metraje. En ese sentido, los reproches tienen su razón de ser (y demuestran, justamente, la viabilidad de pensar en dos formas de representación opuestas, la del fantástico de lo invisible y la estética de lo monstruoso).

la metáfora electrónica por excelencia de nuestra presente era: el programa de edición digital de imágenes Photoshop, de la empresa Adobe.

Frente a esa eclosión de inmaterialidad (aunque la primera *Star Wars* todavía reposa en el truco tradicional del *matte painting*, los primeros experimentos en desmaterialización electrónica ya están ahí, de la mano de los hermanos Knoll), el impulso por recuperar iconográficamente al monstruo para el paisaje cultural contemporáneo como un elemento importante (como una *respuesta ontológica*, añadiríamos nosotros, a la crisis en los paradigmas de la realidad fílmica) y no como un mero adminículo para películas de ínfimo presupuesto y nulas ambiciones artísticas, está, por supuesto, en la fundacional saga de los *Alien*. Poco puede decirse de novedoso en nuestros días acerca de un artefacto cultural tan profundamente analizado y desmenuzado desde prácticamente todos los territorios críticos relevantes contemporáneos (de la narratología y el psicoanálisis a la teoría del guión a la crítica cultural feminista). Bástenos situar simplemente desde aquí la saga *Alien* como justamente un paradigma del deseo de recuperar al monstruo como vehículo de materialidad pura, a la vez *supervivencia* -pues su presencia en el interior de una futurista nave espacial es el trasunto diáfano de la pervivencia de ese sustrato primordial irredimible del que somos incapaces de librarnos en la hipertecnologizada cultura actual- y, a la vez, intento de recordar que la materialidad es, pese a todo, clave, que la tangibilidad, la proximidad, y la intensidad son parámetros de los que resulta imposible prescindir en nuestro marco de referencias conceptual.

Ese “aristotelismo” representado por el Alien (que se enmarca, además, en una significativa tipología de monstruos que vienen de fuera pero a la vez “salen de dentro” (CLARAMONTE: 2012), como recordándonos la indisolubilidad del vínculo entre nuestra materia corporal y esa materia cultural que es el monstruo) desafía, en realidad, esa convención intelectual “posmoderna” que, según Gumbrecht, hay que ser “antisustancialista” para poder reflexionar sobre la presencia”. Sustancia y espacio son, justamente, las bases de la arquitectura visual de la película de Ridley Scott, basada en un elaborado cálculo de las epifanías del monstruo y de los diversos modos en los que se “presentifica” dentro de la laberíntica red de pasillos de la nave (que, inevitablemente, recuerda cuando es vista a través de las pantallas de detección con que se intenta seguir al monstruo, el intrincado dibujo de un circuito impreso en el cual pulula una isla de irredimible materia primordial, el Alien).

Si *Alien* resulta fundacional es, pues, por su actualización del monstruo tradicional en un contexto culturalmente hostil de desmaterialización progresiva del mundo. Con su claustrofobia, con sus perspectivas ocluidas en las que los personajes reptan por túneles y trepan por tubos de aire, el Alien prospera en un gótico laberinto donde la perspectiva (trasunto de la visión cartesiana del mundo, origen de nuestros ordenadores y de la cultura digital que les acompaña) se colapsa en un mundo totalmente interiorizado. La obvia *feminización* del espacio, totalmente interiorizado, sin exterior posible, crea un territorio en el que no existe el “lejos” y en el que la presencia del Alien impregna absolutamente todo el escenario de la nave, por gigantesca que ésta sea.

Una película como *Alien* nos recuerda, ante todo, que ante la suposición, propia de una mentalidad cartesiana (la que se encarna en el dispositivo perspectivista tradicional fundado en el Renacimiento), de que el Gran Otro se encuentra “a distancia”, en una posición de lejanía, en realidad siempre nos tenemos que enfrentar a cosas que se encuentran *demasiado cerca*. Ese “demasiado cerca” es, por supuesto, el lugar que todo monstruo ocupa. O, por decirlo en los términos en que hemos querido formular el tema de nuestro trabajo: la indiferenciación figura-fondo es continua. Todo *Alien* se basa en una incesante inestabilidad entre figura y fondo, difíciles de discernir: el monstruo puede estar presente en cualquier lugar del enloquecido escenario (como, de hecho, sucede en varias escenas). Casi siempre el terror proviene de la fusión entre figura y fondo, indistinguibles; el espectador es sometido a un perpetuo desafío perspectivo (ya que la perspectiva como idea se basa en una distinción clara y perfecta entre figuras y fondo y su correlación matemática en el espacio): el espectador se ve impelido a escrutar sin cesar el decorado, en busca del temido objeto de la pesadilla. El miedo es miedo a que lo más temido, lo reprimido, pueda estar *ya presente* en campo sin que nos hayamos dado cuenta aún. Metáfora del camuflaje: miedo atávico a la fusionalidad entre figura y fondo. Como en esa imagen salvaje, y censurada en la versión original del film, en que vemos el *nido* del Alien y a sus víctimas incorporadas a un mismo magma, como parte de un muro informe (e informalista) de tintes baconianos. La figura humana queda aniquilada y confundida con el fondo.

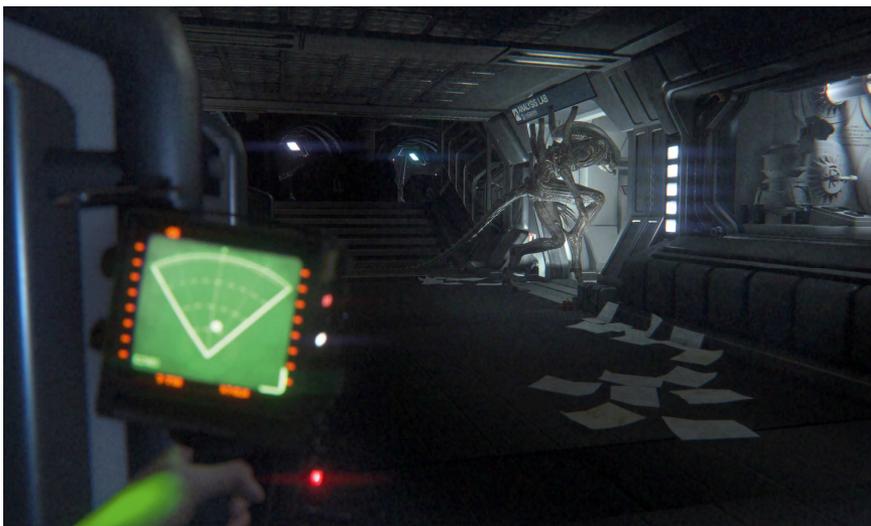


Pasadizos, túneles, conductos de aire... configuran un mundo en el que apenas si existe la perspectiva en términos geométricos: si se abre algún espacio a la mirada, dicho espacio permanece inescrutable, incapaz de ser objeto de una focalización precisa: queda eclipsado por la oscuridad, el temblor de la cámara, o, en bella figura retórica, por los cuerpos de los propios personajes (operación de puesta en escena en que las figuras de los propios protagonistas nos impiden ver el fondo, llenan el encuadre y lo obstruyen, creando suspense al impedirnos ver justamente lo que podría darnos razón del espacio, situarnos, saber que la amenaza todavía no es inminente. Las figuras, en cambio, están plantadas ahí delante para obstruirnos la mirada, impedirnos ver si lo que nos atemoriza se hace presente o no. Las figuras son, a la vez, avatares nuestros en la película y el obstáculo que nos impide codificar racionalmente el fondo de la imagen, reconstruir el espacio. Tememos por su integridad (en ese momento, ellas son nosotros) pero también son lo que nos impide tener una visión clara de la situación y, por lo tanto, conjurar el miedo). Figura de estilo que, de manera clásica en el género de terror, plantea claramente un enclave

entre lo subjetivo y lo objetivo, sobre todo en términos de aparición del monstruo (puesto que éste se caracteriza siempre por ser un *estallido de ajenidad* que, al tiempo, es una incomparable efusión subjetiva para el sujeto de la experiencia).

Como ejemplo, la muerte del capitán Dallas (Tom Skerritt) en el pasillo, seguida a distancia por sus compañeros a través de la pantalla del rastreador electrónico: para unos, agónico videojuego de luces donde fríamente se visualizan, en forma de parpadeos, las posiciones relativas del monstruo y su víctima; para el otro, inmersión en un espacio sin forma por una de cuyas bocas el monstruo emergerá sin respuesta posible (cuando está, está ya demasiado cerca).

Disociación que es, por supuesto, la base de toda puesta en escena del monstruo y de su suspense narrativo: podemos observar, en la siguiente ilustración, como en el reciente videojuego *Alien: Isolation* (2014), diseñado por The Creative Assembly y editado por Sega, el monitor del ordenador vive permanentemente disociado entre los datos sensibles (los ojos del jugador escrutando el escenario) y la fría certeza de que el monstruo, cartesiano punto en la pantalla del visor portátil del personaje, *está ahí*, a punto de hacerse presencia:



Como el signo aristotélico, el Alien *demanda espacio* (muy literalmente, va ocupando los estrechos túneles y compuertas de la nave *ocupándolo todo*)⁵ y -en un bello juego que ya fue objeto de prolijos comentarios desde el momento del estreno de la película- *va cobrando forma* progresivamente a lo largo del metraje. El calculado desvelamiento de la morfología del monstruo, ese intrincado proceso en que el Alien se va *tornando signo*, se acerca a la idea evocada por Gumbrecht del teatro medieval: evitar la separación entre actor y público; la función del actor no es producir ningún significado complejo que los espectadores descifren inductivamente, sino superar, mediante continuos *efectos de presencia*, la barrera entre el espectáculo y el público. Algo semejante es lo que busca una mitología contemporánea tan irresistiblemente física como *Alien*, que, como se ha dicho, no pretendemos aquí abordar en un análisis en profundidad sino tomar

⁵ Cosa que hasta cierto punto, pese a su pequeña escala, crea un fascinante lazo de parentesco entre el Alien y los monstruos gigantes que hemos tratado.

como ejemplo clave de un giro en el paradigma del tratamiento del monstruo (de la *racionalista* puesta en escena de los años 50, basada en el perspectivismo de raíz cartesiana, con una disposición clara y geométrica de las figuras en el espacio -o en su estricta inversión, como hemos demostrado en anteriores capítulos, a través de una disposición en *perspectiva invertida-*, a la interiorización subjetivizante, de perspectivas oscilantes y ocluidas, del monstruo post-años setenta). Modélico en el modo en que la puesta en escena modula las velocidades del montaje cuando aparece (esos espasmos en el tejido temporal de la película que van jalonando las muertes infligidas por el monstruo), el mundo fílmico de *Alien* es un mundo en que el espacio es anulado, escamoteado. No hay distancia entre cuerpos, sólo traslapes. La operación básica de la puesta en escena reside en aniquilar la distancia entre el monstruo y la víctima: espacio sin espacio.

Frente a la idea esbozada por Gumbrecht, propia de la cultura ilustrada moderna, de privilegiar la habilidad de pensar y, con ello subordinando el cuerpo y todas las demás cosas del mundo a la mente, el monstruo, especialmente en el sentido en que lo propone la cultura *post-Alien*, proporciona un movimiento liberador. Retomando el momento de la aparición del monstruo como ruptura de las compuertas de la razón y estallido de un sentido nuevo a caballo de la sensación, es evidente que lo irreductible de la aparición de todo monstruo está justamente en ese choque frontal entre dos experiencias contrarias: una radical y absoluta ajenez (la que el monstruo representa) y el instante de la subjetivización

máxima de la narración. Más allá de la aparición de un cuerpo deseado o deseable (momento privilegiado por excelencia en la mayor parte del cine clásico), la aparición de la amenaza, del monstruo, cruzando un umbral prohibido distorsiona las condiciones objetivas del eje espacio-temporal del film y las confunde en una incomparable efusión de subjetividad (tanto del espectador como del protagonista).

De hecho, resurge aquí esa distinción entre dos maneras de entender el fantástico que esbozábamos en la primera parte de nuestro trabajo. Allí hablábamos del *fantástico de lo invisible* y del *fantástico del monstruo*, distinción esbozada por Philippe Mellier. Ahora, desde las categorías de *figura* y *fondo* en las que hemos basado buena parte de nuestro análisis, podemos caracterizar el fantástico invisible como una forma de *hendir el fondo*, abrir un tajo en la realidad y contemplar el *abgrund*, esa nada que nos acecha (sería la visión de un teórico como David Roas) y una idea de lo fantástico como ejercicio de la mirada que, del fondo, desgaja nuevas figuras, como *abscesos* del paisaje en el que emerge una nueva presencia: un trozo del paisaje se hace figura (y, en cierto modo, hace retroceder lo que hasta entonces era fondo a algo que ostenta un estatuto algo inestable, como si hasta cierto punto se impregnara del *abgrund*: *grund* y *abgrund* fusionados). O bien, como si se hubiera producido un cortocircuito en la relación figura-fondo y el *abgrund*, sin que se abriera ningún tajo en lo real, se hubiera coagulado en forma de imagen irregular venida “del otro lado”. Ese *abgrund* que ha tomado cuerpo en forma de figura sería

el monstruo. Este modo correspondería, pues, al fantástico del monstruo de Mellier.

La intensidad como aventura

El ejemplo de *Alien* nos ayuda a ver de qué modo recupera el monstruo el monopolio de la *intensidad* en los géneros cinematográficos, tras unos años en que la *monster movie* (exceptuando la esencial *Tiburón*, de Spielberg) vive recluida en las catacumbas del *zine*. El retorno de una pesadilla encarnada en un cuerpo nuevamente creíble se debe en buena parte a unas tecnologías progresivamente desmaterializadas y que, por ello, paradójicamente evocan cada vez más la nostalgia de la presencia y la materialización. Otras razones, por supuesto, pueden servir para profundizar en ese *retorno del monstruo* en el discurso contemporáneo: entre ellas, las de tipo sociológico (el replanteamiento de los discursos sobre la diferencia y la Otridad en el marco de una redefinición de las jerarquías culturales, de las que son un buen ejemplo el replanteamiento filosófico de las fronteras entre lo humano y lo animal o los discursos sobre género y la revolución de la *queer theory* en cuanto a la performatividad de los roles tradicionales y las diferencias en un marco de biopolítica del cuerpo).⁶ También están las razones de índole psicológica y cultural: por ejemplo, la crisis de uno de los grandes baluartes de la

⁶ Ver la recopilación de artículos *De animales y monstruos*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona; Bellaterra, Universitat Autònoma de Barcelona, 2011.

cultura occidental como es la identidad, brotadas en el seno de las nuevas tecnoculturas (la manipulación genética y el advenimiento de la era digital), con la subsiguiente atomización del sujeto en una red virtual donde el individuo deviene meteórico y cambiante juego de máscaras: un juego frente al cual la figura monstruosa ostenta un fascinante doble estatuto, encarnando, por un lado, la idea contemporánea de entender la identidad como “algo interconectado, híbrido, monstruoso y frágil” (COHEN, 2011) y, al mismo tiempo, constituyéndose paradójicamente, a través de su radical libertad de ser, de su poderosa y carismática *presencia* alejada de hipocresías y convencionalismos, en totémica figura que termina salvaguardando la idea misma de identidad. De amenaza, pues, para la cohesión y la identidad, puede decirse que el monstruo ha pasado a ser, paradójicamente, garante de la misma: y es que, como sugería el llorado Francisco Casavella, tal vez en nuestros tiempos sólo en la identidad de los monstruos pueda hoy confiarse: “*ese principio de la identidad que cada día es más difuso, permanece sólo en el ámbito de los monstruos*”.⁷

⁷ CASAVELLA, Francisco: *Elevación, elegancia y entusiasmo. Artículos y ensayos (1984-2008)*. Barcelona, Galaxia Gutenberg 2009-10.

CAPÍTULO 2

VIAJE POR LA CONTEMPORANEIDAD DE UN GÉNERO

Ver desaparecer al monstruo

Quizá el cine nació para ver morir seres imaginarios. Tal vez fuera ése, y no otro, su secreto designio desde el principio. Su trabajo de duelo. La locomotora Lumière bien pudo ser, con su mítico y fugaz paso por el encuadre, la primera en una interminable lista de seres que, desde su nacimiento, ha venido conjurando el cine para escenificar su catártica puesta en desaparición de objetos imaginarios. Sostenía Jung que la locomotora podía leerse como avatar contemporáneo del dragón; de ser así, los fulgurantes e inmortales primeros 30 segundos de era Lumière bien podrían entenderse, en realidad, como la más breve película de monstruos gigantes de la historia. Un trepidante dragón de metal cruza el cuadro y, desapareciendo del encuadre, permite a la mirada ver cómo brotan, juncos cimbreándose bajo el viento de luz, un haz de vacilantes figuras humanas. Enseguida el monstruo abandona el cuadro; tras su epifanía, quedan las figuras sumidas en el temblor de la pantalla: la estirpe de los hombres asoma allí tras desatarse con estrépito el fragor del mito.

¿Cuál fue el primer monstruo en morir en la historia del cine? Tal vez, algún despistado dragón (o morsa ártica gigante) en una fantasía de Méliès. Tanto da: como sabemos, todo monstruo se dirige directamente al lugar de la propia desaparición. Escenificar la melancolía de ese ritual ha sido privilegio de las grandes películas de monstruos de la historia. El final de tantos y tantos monstruos (sean híbridos entre moscas y hombres, gorilas gigantes, dinosaurios imposibles injertados en pleno desierto mejicano) forman parte de una irredimible pulsión melodramática que rodea al monstruo en su versión gigantesca. Es evidente que la desaparición del *Alien*, por catártica que sea, no nos ha movido jamás a las lágrimas. Los monstruos gigantes, en cambio, esconden, en su grotesco festival de destrucción (la que infligen y la que posteriormente sufren al ser abatidos), todo el sentir de un ritual conmovedor en su paradoja, pues encierra “una tristeza que también es una especie de alegría, un reconocimiento íntimo de que también la muerte conduce a una nueva vida.” (...) el tema sigue siendo el mismo: el drama de un nuevo nacimiento por medio de una muerte”.⁸ La melancolía es una de las sustancias que componen la pesada piel de todo monstruo; ello es especialmente verdad en el caso del monstruo gigantesco, y justamente será uno de los componentes esenciales en la alquimia de su resurrección.

8 Jung, *El hombre y sus símbolos*, 122.

Lo que colma: el monstruo gigante es hijo del vacío

Quizá pueda sorprender que la figura central y fundacional del la era de esplendor del género, Godzilla, encarnación diáfana del pavor colectivo a la bomba atómica, haya sido visto repetidamente, más allá de la metáfora puramente destructiva –su capacidad aniquiladora como trasunto de ese cegador objeto de destrucción masiva que es La Bomba– no como amenazadora presencia sino también como encarnación de una *ausencia*, y no una ausencia individual sino una ausencia colectiva: la ausencia de los miles de personas que perdieron la vida en la Guerra del Pacífico. Así lo han señalado en diferentes ocasiones voces autorizadas como la del mítico compositor Akira Ifukube, responsable de las bandas sonoras de buena parte de la serie clásica de Godzilla y uno de los reconocidos puntales estéticos de todo el universo *kaiju eiga*: como apuntaba en una entrevista citada por William Tsutsui, Godzilla “es como las almas de los soldados caídos en la Guerra del Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial”.⁹ Y no en vano, en una de las más celebradas cintas de la última etapa de la serie, *Godzilla, Mothra and King Gidorah: Giant Monsters All-out Attack* (Gojira, Mosura, Kingu Gidorâ: Daikaijû sôkôgeki, 2001), de Susuke Kaneko, un personaje explica que “Las almas de las innumerables personas que murieron en la Guerra del Pacífico se congregaron en el cuerpo de Godzilla”. Así pues, el monstruo gigante asume con

9 Citado por Hiromi Nakano en su artículo “Signs taken for monsters. What made Godzilla so angry then?”. La cita original aparece en el volumen de Yoshikuni Igarashi, *Bodies of Memory: Narrative of War in Postwar Japanese Culture, 1945-1970*, Princeton NJ, Princeton University Press, 2000. El artículo puede consultarse en pdf en:

<http://kamome.lib.ynu.ac.jp/dspace/bitstream/10131/3792/1/1-Nakano.pdf>.

facilidad esa función de cifra de ausencia para todo un pueblo, de fantasma que regresa para llenar siniestramente un doloroso hueco abierto en la memoria común y, de este modo, provocar la necesaria catarsis en la colectividad. Y, precisamente, en esa soterrada pulsión sentimental que busca dar cuerpo a un sentimiento colectivo a través de la acción y la aventura externa en clave delirante e hiperbólica, se encuentra el más visible punto de inflexión del género en su entrada en la contemporaneidad. De la frialdad en el tratamiento de los personajes humanos individuales que caracteriza buena parte de las muestras clásicas del género, pasaremos, en su resurgir contemporáneo, a una redefinición en clave intimista y privada, en consonancia, por supuesto, con un movimiento general de relectura intimista del cine de acción.

En los albores del siglo XXI, el monstruo gigante, sin haber perdido un ápice de su fuerza como metáfora política,¹⁰ parece haberse encarnado con fuerza como enérgico interlocutor de la crisis y el trauma entendidos en clave privada, como una figura que ahora se perfila como espejo oscuro no sólo de un trauma colectivo sino de una psique individual en crisis. Y en ese sentido, su *visibilidad extrema*, que le sirvió para adoptar el papel de ensueño colectivo en su gran momento de esplendor, adopta en nuestros días y con pleno vigor un paradójico papel como catártico visualizador de algo intangible como es el sentimiento individual y la intimidad.

10 Pues no ha dejado de ser invocado como representación de miedos colectivos intangibles como los que propició el clima post 11-S, en una cinta como *Monstruoso* (Cloverfield, 2007), de Matt Reeves, o como trasunto de la inquietud por la vigencia de la idea de frontera en un mundo supuestamente abierto y globalizado en una película contemporánea como *Monstruos* (Monsters, 2010), de Gareth Edwards.

El monstruo gigante como encarnación visible del sentimiento invisible

Una y otra vez la contemporaneidad ha insistido en revelar cada vez más la faceta de la figura desproporcionada y gigantesca como ente que viene a significar de manera traumática y a rellenar obscenamente una ausencia palmaria en el plano de los sentimientos, visualizando lo que de otra manera no tendría expresión posible (el terror al vacío amoroso en películas como *Monstruoso* o *Monstruos*). Pero, en un giro que no carece de precedentes en el folklore (antes bien, engrana con particular perfección en el mecanismo mítico que sustenta a la figura del gigante), esa figura de inicial y primaria amenaza puede desplegarse en una subsiguiente encarnación benéfica y protectora: sucede en el folclore desde la Edad Media con la figura del gigante, alternativamente adversario y protector (COHEN: 1999), y sucede, por supuesto, en toda la historia del cine de monstruos gigantes, desde la esencial ambivalencia de la figura de King Kong al atrevido y jocundo cambio de bando de Godzilla a los pocos años de iniciarse su exitoso ciclo clásico (tras encarnar la amenaza de la bomba sobre el castigado Japón de posguerra, Godzilla se transfigurará, como es sabido, en defensor de la Tierra, y en especial de su país de adopción, Japón, frente a toda un variopinto y chirriante florilegio de amenazas exteriores, una plétora de extravagantes monstruos espaciales o monstruos terrestres dirigidos por aviesos alienígenas hostiles de toda clase). Pero lo que ahora nos interesa ver es cómo esa función protectora y tutelar encuentra acomodo en el espacio doméstico que evoca la narración

contemporánea para inscribir, de modo improbable, en él la descomunal figura del gigante como espejo magnificado de las ausencias en el plano de lo doméstico.

Objeto especular infinitamente sujeto al desciframiento y la hermenéutica bajo toda clase de códigos sociales, culturales e históricos, el monstruo es a la vez *exceso de presencia* que lo convierte en una figura a la que podrían aplicarse las palabras de Lacan sobre el grito:

el grito hace al abismo donde el silencio se precipita...Esta imagen es donde la voz se distingue de toda cosa modulante, pues el grito lo que la hace diferente hasta de todas las formas, las más reducidas del lenguaje, es la simplicidad. La implosión, la explosión, el corte, la falta.¹¹

Implosión, explosión, corte, falta: metáforas todas ellas de algo fulgurante, instantáneo y esencialmente inanalizable, algo que resiste a toda investigación y se postula como experiencia pura sin aparente mediación posible. Así, en este tramo final de nuestro trabajo, trataremos de completar nuestro recorrido por la figura del monstruo gigante atendiendo a esa doble vertiente, paradoja quintaesenciada, en la figura monstruosa: la de ser un signo absoluto y, a la vez, aquello que en su carne misma resiste (y, en cierto modo, antecede) a toda interpretación en el plano intelectual y del concepto. Así, a través del buceo en las raíces hermenéuticas del monstruo gigante contemporáneo podremos ver bajo una nueva

11 LACAN, Jacques, "Problemas cruciales del psicoanálisis", Seminario XII, Clase 12, 17 de marzo de 1965 (inédito: consultable en <http://www.conversiones.com.ar/nota0637.htm>).

luz su encarnación clásica. Para ello, nos serviremos de diversas herramientas analíticas, desde las que más a fondo han destripado el fenómeno monstruoso como letra y signo de las mutaciones y heridas de las sociedad que lo segrega, hasta, en las antípodas de esta lectura culturalista, la visión, de raíces fenomenológicas, de lo cinematográfico como un ejercicio de implicación corporal más que intelectual. En este sentido, planteamientos teóricos como el de Vivian Sobchack en *Carnal Thoughts* (según el cual la experiencia emerge siempre a través de nuestros sentidos; nuestros cuerpos, al afrontar la experiencia supuestamente inmaterial de la imagen, son sujetos creadores de sentido y en su vivencia de la imagen responden *carnalmente* al estímulo visual que ésta les propone) son, a nuestro entender, de una enorme pertinencia a la hora de abordar un fenómeno tan *in-mediato* como es el del monstruo.¹²

Recordemos cuál fue, en nuestro análisis de los mecanismos subyacentes a la puesta en escena del monstruo gigante clásico, uno de los elementos clave de la puesta en escena de la amenaza protagonista. Lo vimos a propósito del fundacional *Japón bajo el terror del monstruo* de 1954 en la primera aparición de Godzilla a plena luz del (radioactivo) día sobre el lacerante blanco del cielo en la isla de Odo. Al asistir a su puesta en presencia sobre los aterrados protagonistas –esos que huían hacia lo alto para encontrarse con que el monstruo ocupaba un lugar todavía más alto–, observábamos la aparición de una modalidad en el tratamiento del espacio en el que la polaridad presencia-ausencia se hacía con el control de la imagen,

12 SOBCHACK, Vivian *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley, University of California Press, 2004.

creando lo que bien podríamos denominar *espacio pulsante*: un espacio vacío que vive a caballo de las idas y venidas de un ser imaginario que viene a poblarlo con la insistencia de un sueño.

Vimos cómo, una vez desaparecida la bestia, el espacio parecía aún conservar invisibles flecos del horror pasado, como si éste resonara aún con la huella del monstruo ya desaparecido. De esa *huella invisible*, ese espacio negativo, quisiéramos hablar ahora. De ese momento en que el espectador ve proyectado en el telón vacío del cielo eso *que ya no ve*.



Tal vez no sería descabellado equiparar ese juego de presencia-ausencia, que en el capítulo anterior enlazábamos con una característica propia de las puestas en escena del monstruo, con un rasgo asimismo esencial en la estética budista, dentro y fuera de las artes visuales; el concepto del *ma*. El *ma* es el vacío esencial, el

vacío que *necesita ser llenado*, imprescindible para el equilibrio del cosmos, y sobre el que orbita buena parte de la representación plástica oriental. Los paisajistas lo emplean desde la Edad Media como insoslayable método de *abrir espacios* en la representación, para equilibrar el desbordamiento de formas y de este modo encontrar el imprescindible equilibrio entre contrarios sobre el cual se erige la filosofía zen. Se trata, asimismo, de un recurso que cumple otro importante requisito para el espíritu oriental: la posibilidad de dejar la huella de lo *inacabado* dentro de la representación.



En este paisaje pintado por Lu Zhi a mediados del siglo XVI ejemplifica con claridad esta manera de orquestrar la imagen. Más allá de la occidental y teatralizada dicotomía entre figura y fondo, aquí la interacción entre las formas y el vacío es lo que da sentido al equilibrio de la composición.

Diferentes estrategias pueden permitir que el *ma* se abra paso en la composición: la niebla, las nubes, el humo, una caída de agua, el cielo... pueden justificar que el vacío tenga su cuota de presencia en la imagen. Lo podemos apreciar asimismo en la página siguiente, donde la presencia de un bosque entrevisto entre la niebla, obra de Hasegawa Tohaku en el siglo XVI, permite descubrir la deslumbrante facilidad con que los árboles velan y desvelan su presencia ante la mirada del espectador en un dinámico e incesante flujo que no conoce final.

En estas mismas páginas, recordábamos un poderoso plano de *La batalla de los simios gigantes* donde el monstruo gigante quedaba semivelado por la bruma, que se insertaría justo en la tradición del grabado de Tohaku:



Y no en vano, el celeberrimo grabado de Katsuhisa Hokusai, “La gran ola” (1830-1833), que citábamos al inicio de este trabajo como una muy probable influencia directa para las imágenes de la fotógrafa Asako Narahashi que nos servían para abrir el discurso, constituye un fascinante ejemplo de esta estética basada en el equilibrio dinámico entre la forma y el vacío; en pocas imágenes se aprecia con mayor contundencia el modo en que el espacio positivo y el negativo viven en un encaje perpetuo de dinámico equilibrio de formas enroscadas en una danza perpetua de persecución sin fin.



Como se sabe, la demostración más simple y reveladora consiste, simplemente, en invertir la posición del cuadro para observar la *ola negativa* que se crea, y cuyo invisible empuje es capaz de contener el apabullante despliegue visual de formas que la acompaña:



Escenificación de la idea zen: “aquello que es forma es vacío y aquello que es vacío es forma”

Si, como hemos visto en el capítulo anterior, uno de los pilares en la escenificación de un monstruo gigante se halla en cómo poner en escena sobre una pantalla finita un material imaginario que, por sus características morfológicas, desborda todo planteamiento y todo marco de referencias, es evidente que la estética oriental, con su valoración del vacío y de la interacción de las formas con él, era el caldo de cultivo ideal para el desarrollo de esta clase de figura. En una cultura visual basada en la búsqueda del equilibrio (ying/yang), en la que, según las enseñanzas del tao, es preciso alcanzar el límite del espacio vacío, podría decirse que hay, pues, más allá de las insoslayables circunstancias históricas que dieron origen al género, una *necesidad plástica* del monstruo gigante..

En este universo estético donde el vacío es tratado como si de un sólido se tratara, los límites de la representación quedan claramente definidos. Como enseña el zen, si el pensamiento puede llegar, no es preciso que el pincel toque el papel: “sin forma es la mejor imagen”. La ausencia de contenido crea ritmo y consonancia. Pero ese vacío tiene un contenido concreto: es el *qi*, término cosmológico sin forma, y no es el espacio puramente deshabitado. Está vivo, hay en él una presencia, la emanación del artista; en este peculiar espacio vacío es donde se refugia o hacia donde fluye el *qi*. Cuando el *qi* está inmóvil, la pintura es tranquila, cuando el *qi* se mueve, la pintura es dinámica y llena de vida.

En la estética oriental, el monstruo gigante, más que anomalía perversa, es un elemento agitador de ese *qi*. Algunos críticos perceptivos han sabido ver, más allá de los tópicos sobre la “pobreza” en la representación de un monstruo “mal disfrazado” o el “delirio” en la aparentemente ingenua evolución de la trama, en todos los monstruos gigantes japoneses, por destructivos que sean, algo profundamente orgánico, un elemento que los integra y les hace formar parte de la naturaleza. Al igual que un ciclón, un tifón, un terremoto, un monstruo gigante es un agente natural de devastadoras consecuencias pero que pese a todo ocupa su imprescindible lugar en el orden de las cosas. Y, por lo que al tema de nuestro trabajo respecta, la dialéctica entre la presencia y ausencia del monstruo en la pantalla, el modo en que viene a ocupar el vacío en el plano, lo invade y lo abandona, sigue, pese a las catastróficas consecuencias de su paso, una extraña y esencial armonía.

Resulta importante resaltar algo que, a ojos occidentales, puede resultar sorprendente: la estética japonesa no duda en aplicar modalidades de representación basadas en los omnipresentes conceptos de trascendencia y equilibrio a categorías como la de lo fantástico y lo monstruoso. En este sentido, el arte oriental, en algunos de los estilos, es capaz de poner distancia con respecto al *fantasticare* entendido en clave occidental, donde la forma puede sufrir de manera mucho más marcada el influjo distorsionador del monstruo. Frente al abarrocamiento, la proliferación inmoderada y el desbordamiento de la puesta en escena de la criatura fantástica

propia de buena parte del arte occidental, sorprende, en cuadros como este ejemplo de *ukiyo-e* pintado en 1897 por el pintor y grabador Ogata Gekko, *Ryu Shoten* (Dragón elevándose hacia el cielo), basada en el equilibrio y el exquisito despliegue de formas interrelacionadas:



Lo que ilustraciones como ésta ponen de manifiesto es que es que en el arte oriental, que no sólo no renuncia a representar la monstruosidad y lo grotesco sino que tiene en lo fantástico una de sus venas más poderosas (como demuestran, entre otros, la rica escuela de los *oni* o seres demoníacos), incluso la desviación de la norma se inserta en un equilibrio de conjunto. En paralelo, y aplicado al caso que nos ocupa, será forzoso convenir en que no es el cine perteneciente a la tradición zen encabezada por cineastas como Ozu el único en orquestar de manera sublime el vacío y el lleno en su flujo narrativo para elaborar una puesta en escena de la construcción de la armonía. En clave cosmológica y con todo su arsenal de destrucción y potencial grotesco y tragicómico, el *kaiju eiga* o cine de monstruos gigantes japonés también se erige como una particularísima emanación de esa estética donde vacío y forma se encajan como piezas inseparables en una danza infinita. La belleza de los encuadres progresivamente invadidos y abandonados por el monstruo escande los movimientos visuales del film de un modo que no puede encontrarse en ningún otro género.

En el *kaiju eiga*, el monstruo aparece, desaparece, vuelve a aparecer. Como todo monstruo, vive en los intersticios entre su ausencia y su renovada presencia, en el latido que lo hace volverse presencia pura para a continuación desmaterializarse ante nuestros asombrados ojos. ¿Y qué es lo que le hace aparecer con tanta fuerza en nuestro paisaje contemporáneo?

El monstruo gigante en la contemporaneidad

¿Qué sucede con los gigantescos seres de origen radiactivo en el cine contemporáneo? Se trata, sin duda, de un icono hoy incesantemente reivindicado en Occidente desde la veneración a las catacumbas del pop, cuya vida simbólica no admite discusión puesto que es citado en toda clase de artefactos visuales, ya sea de modo respetuoso o paródico. Y otra pregunta viene a sucederse a la anterior: ¿han variado en algo los dispositivos que lo materializan en el imaginario del espectador? Esa crisis de la perspectiva que venía a anunciar el monstruo gigante, ¿en qué ha venido a derivar en un mundo como el actual, arrasado por la gigantesca ola de desmaterialización de la realidad que presupone lo digital? ¿Ha resistido bien el monstruo gigante este paso a la desmaterialización? Es obvio que, por una parte, el digital ha inyectado un poderosísimo combustible imaginario en el crisol donde se cuajan las formas monstruosas: lo monstruoso y el cuerpo del monstruo flotan ahora en un inmenso océano de posibilidades: el *fantasticare* y sus arquitecturas de la sinrazón pueden tomar cuerpo en toda clase de morfologías imaginables. Pero, al mismo tiempo, sigue existiendo, incluso en este *big bang* de incalculables consecuencias para el monstruo, una muy vívida nostalgia del cuerpo y el contacto, nostalgia de la presencia.

Resulta interesante observar cómo, en su declinación contemporánea, el género del *kaiju eiga* ha sabido resistir en Japón el empuje de las nuevas tecnologías digitales, manteniendo por

ejemplo de manera tan obstinada como conmovedora el papel del *suitmation*, el actor embutido en el interior del traje de látex, como soporte material –pero también simbólico– del relato monstruoso. ¿Por qué? Dos razones aparecen en el horizonte inmediato de quien se formula esta pregunta. Por un lado, por una razón simple y práctica, que invoca el papel de la imagen cinematográfica como arte del cuerpo: el alud de desmaterialización que conlleva la fabulación digital, su malla infinitamente maleable de sueños, sigue necesitando un anclaje directo en la gravedad del cuerpo. Encrucijada ejemplarmente evocada por Guillermo del Toro en un comentario lanzado al paso en una entrevista a propósito de cuestiones de producción en su reciente tentativa en el género *kaiju eiga*, *Pacific Rim* (2013): “Every movie has to have a portion of analog practical effects, to really convey the sense of physical reality of the film”. Del Toro invoca esa necesidad justamente porque se encuentra dentro de un proyecto de película cuyo modelo de producción estandarizado ha llevado a renunciar al *suitmation* en favor de los efectos digitales: precisamente por eso, el director destaca que, en las escenas con actores, existe una necesidad aún mayor de darle al espectador esa porción de realidad física sin la cual éste perdería su anclaje en la imagen. Sin esa atención dedicada al cuerpo, diríamos con Gumbrecht, la *producción de presencia* se haría imposible.

Pero, como hemos indicado, la *suitmation* no es sólo un soporte físico para el monstruo, sino también simbólico. La necesidad de su permanencia responde a algo que hemos

mencionado varias veces ya: el delicado equilibrio entre tradición y modernidad que hay detrás del género japonés de los monstruos gigantes. Y que para el *tokusatsu* (“cine de efectos especiales”) la figura del hombre vestido de traje sea tan importante (que un actor como el mítico Hakuo Nakashima, que interpretó a Godzilla en multitud películas, sea tan idolatrado por los amantes del género, es una pista clave al respecto) hace pensar que, en el espectáculo y para la vivencia del espectador en el *kaiju eiga*, el tipo de proyección que se da entre espectador, personaje y actor dentro de la piel del personaje reviste un aura simbólica especial. Bajo nuestro punto de vista, la práctica del *suitmation* respondería a un modelo ligado a la tradición del chamanismo. En Oriente, como en otras culturas, la figura chamánica es un elemento esencial como foco de irradiación de un material simbólico que no puede encontrar cabida en formas de conocimiento más racional y civilizado. Embutirse en la piel de la fiera, transformarse por ello temporalmente en ella, permite al oficiante entrar en contacto en espíritus invisibles y convertirse en canalizador de energías telúricas e inconscientes. Sin la intuición de esa figura que, en nuestro nombre, está habitando el cuerpo de la bestia que destruye ciudades y hace añicos todos los frutos de nuestros cálculos, miedos e inseguridades, el *kaiju eiga* perdería una de sus señas de identidad más esenciales.¹³

13 Tal y como lo refiere William P. FAIRCHILD en *Shamanism in Japan*, “Shamanism is an institutionalized, fixed-ritual bound ecstatic contact with transcendental beings in order to perform a social function. It is not a religion, but is a religious phenomenon which fits in different religions. (...) Ecstasy is absolutely necessary for shamanism. It is a special kind of ecstasy-a transformation into another personality. By ecstasy the shaman contacts transcendental beings. This ecstasy may be migratory-contact outside of the body. or possessive-transcendental beings enter the body. This produces two basic types

Al entrar en éxtasis, el chamán es capaz de adivinar, predecir el futuro (y ya recordamos que el monstruo es *prodigio*, de *praedicere*, predecir), de sanar al individuo (o a la comunidad). Toda una poética del éxtasis compartido entre actor y espectador se dibuja al contemplar bajo este prisma el género del *kaiju eiga*. Una vivencia en primera persona: una transubstanciación de cuerpos. Como espectador, sé que hay un hombre ahí dentro, me muevo con él, arrastro mis pies con él, tropezando, sintiendo con él el impacto de las maderas crujientes y el yeso astillándose y saltando en mil pedazos por los aires mientras las maquetas se quiebran a mi paso, temblando bajo el estallido de la calculada pirotecnia. Ese hombre de dentro, mi yo ahí fuera, es mi vínculo con el monstruo: el esfuerzo con el que arrastra su pesado caparazón de látex lo siento yo como espectador en cada uno de mis miembros en tensión. Nunca ha sido más cierto que el cine se vive con el cuerpo; junto a él, destruyo en un ritual prefijado e inmutable la ciudad falsa y lanzo alaridos que hienden el fondo del decorado, que apenas

of shamans: migrating and possessed. This possession was of two types, one being attained by frantic dancing and stamping of the feet and going into a state of ecstasy, just as Ame no Uzume did to entice the sun goddess out of her cave. The other type was attained by a long ritual with koto playing just as the chief consort of the emperor did, with the individual entering a special room and becoming possessed and divining. For instance, his concept that ecstasy is essential for mikoism; that the ecstasy of the miko was caused by gods or spirits; that there were two kinds of vocations, hereditary and spontaneous; that initiation was a requirement to become a miko; that the Inikos performed a social function; and that a fixed ritual had to be followed, are all in accord with the concept of shamanism. (consultable en <http://www.onmarkproductions.com/shamanism-nanzan.pdf>)

sostiene mi figura de repente inmensa. En mi obligada torpeza de criatura disfrazada, temo caer hacia atrás y rasgar el telón de fondo del cielo infinito, desvelar la luz, la tramoya, lo blanco. Pero los brazos y piernas expertas que llenan el cuerpo de la fiera no vacilan ni decaen. Chamán, ese hombre invisible es mi contacto con la bestia que, sobre la pantalla, soy/no soy yo. Y la nostalgia, también, de un tiempo en que el arte era algo a la medida del cuerpo del hombre.

Regreso de lo sublime: *El retorno de Godzilla* (Gojira, Koji Hashimoto, 1984)

Pese a toda esa fuerte carga de ritualidad esquematizada que rodea al *kaiju eiga* clásico, encarnada en sus signos de identidad más reconocibles (tramas colectivas y despersonalizadas, esquematismo hiératico en el trazo de personajes y situaciones) nunca ha estado el género lejos de la emoción más genuinamente melodramática. De hecho, fácilmente puede concebirse que las películas de monstruos gigantes están entre lo más melodramático de las *monster movies* en general; *monster mélos* en los que las emociones discurren por canales sin embargo distintos a la del melodrama en el sentido que habitualmente damos al término. Lo melodramático en el género de monstruos gigantes queda siempre filtrado por el tamiz del ritual; si toda película de monstruos no es más que la escenificación de un sostenido, febril e intenso ritual de sacrificio, cifrado según los casos en términos estrictamente individuales (*Alien*) o bien llevado

a la dimensión de gran rito colectivo (caso de los monstruos gigantes), el monstruo gigante, polo de atracción de todas las miradas, es el objeto ideal para establecer cierta hipérbole sentimental, especialmente visible en el retorno contemporáneo del género.

Esto se hace palpable ya desde el arranque de la segunda etapa en la vida fílmica del más célebre de los monstruos gigantes¹⁴, cuando en 1984 *Godzilla* resucita de sus cenizas en una película que, treinta años después, reinventa de nuevo al personaje, borrando por completo su anterior pasado de gloria pop que encadenaba secuelas cada vez más delirantes y devolviéndolo de un solo golpe a un sus orígenes. En el universo postulado por este cuasi-*reboot* que supone *El retorno de Godzilla*, el monstruo atómico sólo apareció una vez, en 1954, y tras su destrucción tal y como la relata el capítulo fundacional de la serie, no vuelve a aparecer más hasta que, en un giro característico de la serie, resucita sin mediar explicación alguna e irrumpa tres décadas más tarde con las mismas ansias de asolar Japón que el primer día.

Si nos detenemos en esta película (por lo demás irregular y cuajada de momentos fotocopiados de otros universos del fantástico) es porque, tras derivar por un sinfín de citas metagenéricas, marca de fábrica del género (que incluyen una secuencia inicial que en sí misma es una *mini-monster-movie* sobre el encuentro de una larvas en el vientre de un carguero abandonado

14 Recordaremos que la serie *Godzilla* se divide en tres tramos o épocas: la era *Shōwa* (de 1954 a 1975), la era *Heisei* (de 1984 a 1995) y la era *Millenium* (de 1999 a 2004).

en el océano, que parafrasea algunos hallazgos de Alien), culmina en un inesperado y sublime final que desvela la que, a nuestro juicio, es una de las claves del nuevo resurgir del género, más allá del inevitable (e incuestionable) alud de encrucijadas sociológicas (el temor nuclear en las postrimerías de la guerra fría, ligado a la crisis contemporánea del nacionalismo nipón...) y culturales (la ironía y la nostalgia pop) incesantemente reivindicadas por la crítica como base de la errática pervivencia de la serie.



No es la roca avanzando hacia Indiana Jones, sino el más entrañable de los kaiju en plena demostración de la teoría de la perspectiva invertida.

Más allá del *remix* de referencias -continuo, por lo demás, en todas las épocas de la serie, desde los reflejos en el dorado ojo bondiano de los sesenta a las tecnoinflexiones de la imagen congelada estilo Matrix de finales de los noventa-, son las lágrimas lo que verdaderamente redime a este vacilante retorno del monstruo

entre nubes de pirotecnia y epitelios de látex. Las lágrimas de un niño en primer plano coronaban -nos lo recordaba Fernando Savater- una de las más desatadas visiones de la amenaza gigantesca en la ya de por sí dislocada década de los sesenta: *El valle de Gwangi* (cinta, recordémoslo, en la que vaqueros y dinosaurios conformaban una tan improbable como succulenta premisa de la mano del maestro Ray Harryhausen). En el desenlace del film, una solemne panorámica recorría los semblantes de los ciudadanos que contemplaban mudos la extinción del alosaurio, cautivo y aullante en el interior de una catedral mejicana (la catedral de Cuenca, en realidad) espectacularmente consumida por las llamas. La cámara, imantada por las lágrimas del niño situado en último lugar de la fila, se detiene y analiza su semblante deshecho por la piedad, como tratando de escrutar los motivos que le han llevado a llorar al dinosaurio que instantes había estado a punto de devorarlo. Esa piedad por el monstruo liberada en el momento mismo de su destrucción, esa contradicción candente que roza lo inexpresable y que verdaderamente constituye el corazón en llamas de toda película de monstruos, encontró, en la era clásica de los monstruos gigantes, en la figura del niño el catalizador perfecto. A menudo se ha considerado a los niños, con su insistente protagonismo en el género, como uno de los signos inequívocos de la decadencia de las películas de monstruos gigantes en los setenta, clamando en contra de la *infantilización* de un género que, en verdad, encuentra precisamente en esa *infancia liberada* justo su caldo de cultivo ideal.

Pero la cosa es algo distinta si quien llora la muerte del monstruo no es un niño sino un hombre maduro. Y no un hombre cualquiera: hablamos del mismísimo primer ministro del Japón, Mitamura, en *El retorno de Godzilla*.. El desenlace de la irregular pero en muchos momentos fascinante *El retorno de Godzilla* constituye una muestra no sólo de la incomparable veta surrealista del género kaiju, sino del vendaval inesperadamente melodramático que, en mitad de las oleadas de monstruoso placer genérico que supone visitar los tropos del género (las maquetas, el ejército impotente, la solemnidad de los extenuantes discursos elaborados alrededor de mesas pobladas de hombres de ceño fruncido) sacude al género en sus mejores momentos y de cómo el monstruo contemporáneo se abre a una sublime relectura en clave *mélo* de los principales motivos que han alimentado su imaginario a lo largo de toda su trayectoria.

Empédocles Godzilla

El desenlace de la película ilustra el desarrollo de la trampa tendida al gigantesco lagarto radioactivo, al que se ha atraído mediante un reclamo sonoro hasta la cima de un volcán. Allí, un prolijo arsenal de artefactos explosivos es detonado para provocar la erupción del volcán y el subsiguiente sepultamiento de la bestia en el interior del desmesurado crisol ígneo que se genera. Volvemos, pues, al registro telúrico clásico que ya habíamos observado a propósito de un gran clásico del género como *Rodan*: el juego extático de montaje, la destrucción hecha abstracción bajo la metáfora de la erupción como

uno de los vectores estéticos del género. De todos modos, no es el despliegue de efectos especiales o la poesía del estallido lo que destaca en esta memorable escena de desenlace, sino la inverosímil puesta en escena entre los espectadores y el espectáculo, a mitad de camino entre el melodrama sublime y la vanguardia involuntaria. Encabezando al consabido equipo de científicos y militares que ha tendido el complejo dispositivo tecnológico de destrucción, se encuentra el primer ministro Mitamura (conmovedora composición, pétrea y lacerante a partes iguales, de Keiju Kobayashi). Como los demás, contempla en pequeños monitores la lenta evolución del monstruo hacia el lugar de su destrucción:



Da comienzo entonces la ritual escena de sacrificio, en la que fuego y estallido amortajan, como en *Rodan* y en tantos otros ejemplos del género, a la oscura figura de la fiera. Imágenes que nosotros, espectadores, contemplamos extasiados, una vez más,

como tantas otras veces hemos hecho en el pasado, imantados por la salvaje turbulencia destructiva vivida privilegiadamente en primer término, en esa “fila cero” que todo *kaiju eiga* por definición ofrece a su espectador.



Hasta ahí, todo normal. Salvo, quizá, por la rara belleza de los acordes musicales de Takasha Miki, que acompañan la lenta debacle del monstruo hundiéndose en la lava ardiente. Pero ese hundimiento en las entrañas del volcán de Godzilla, Empédocles del *kaiju*, nos depara aún otra sorpresa. Mientras se sume en esa destrucción de índole inequívocamente melancólica (la música, muy alejada de los vibrantes golpes rituales del *kaiju*, así nos lo indica a través de espesos e hirientes cortinajes de violines), algo sucede. Sucede que, lentamente, una figura se hace presente en la escena. Aparece, con ritual solemnidad, por un lado, como un segundo monstruo gigante superponiéndose al primero: es el primer ministro Mitamura, que, de espaldas, contempla inmovilizado el espectáculo.

Resulta difícil expresar con palabras la fuerza de este sublime desdoblamiento, en el que, de repente, y bajo el influjo de la hipnótica música, perdemos como espectadores el contacto directo con la experiencia de ver morir al monstruo y tomamos conciencia de esa distancia que nos separa de él. Momento aparentemente simple pero incalculable, en el que nos damos cuenta de que no experimentamos la presencia directa del monstruo sino que estamos contemplando una pantalla, en la que se proyecta con calculado efecto de sombra chinesca.

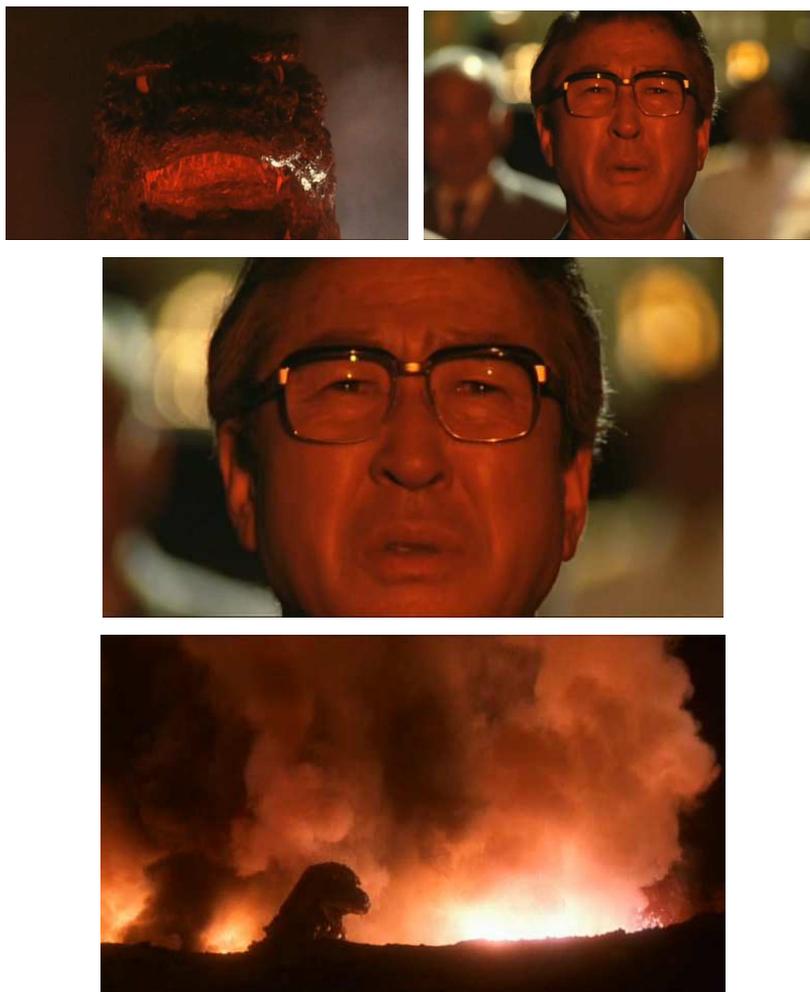


Esta inesperada y conmovedora fusión de tradición y puesta en escena autoconsciente no cierra la escena; el plano siguiente es un contraplano del grupo con el ministro algo avanzado, en primer término. Nuestro punto de vista como espectadores en el bellísimo plano anterior queda, pues, determinado como el de uno cualquiera de los miembros del colectivo de asistentes.



Pero no es eso lo que importa. Este plano es sólo una transición para llevarnos a la cumbre de la escena, que es el plano/contraplano que se produce a continuación. Un primerísimo primer plano del rostro del rey de los monstruos (totalmente fuera de todo eje narrativo, *extradieético* podríamos decir, pues, como hemos visto, el monstruo se hallaba atrapado en la lava de perfil con respecto a sus espectadores) y, a continuación, el correspondiente rostro del jefe de estado japonés, deshecho en lágrimas por la muerte de aquel que a punto estaba de arrasar un país entero. Aquí no hay mediaciones de ningún tipo: la emoción brotada de la

irresoluble paradoja mana incontroladamente, gracias a la torpeza vanguardista del momento, de la pantalla al espectador.



Ese desconsolado llanto -nos dirán los sociólogos- es, por supuesto, también el lamento por la pérdida grandeza de un país al que el monstruo siempre ha representado de manera compleja (amenaza siempre vigente y, a la vez, orgullo máximo y símbolo del propio poder). Pero también -y eso es lo que más nos interesa

ahora- adviene en este momento una consciente revisión de un género que se descubre a sí mismo como algo pasado, casi perdido, como objeto traspasado de irredimible nostalgia. El *kaiju eiga* de los setenta vivía inmerso en la ironía autorreferencial, que siempre es signo de vitalidad para cualquier género *pop* que se precie. Aquí, sin embargo, hemos dado un paso más allá; como este desenlace ilustra con rara precisión, se instala en el género la conciencia de que, de golpe, el tiempo ha pasado, y los niños que lloraban son, ahora, adultos deshechos en lágrimas por un pasado glorioso y definitivamente perdido para siempre.

El ejemplar desarrollo de esta escena nos pone sobre la pista de algo que es esencial retener a la hora de valorar la contemporaneidad del género de los monstruos gigantes. Sería fácil adscribir su pervivencia a las nuevas posibilidades desplegadas por los efectos especiales (aunque lo especial en ejemplos como éste sean los *afectos* y no los efectos). En este sentido, sería lícito preguntarse ahora en qué puede diferir –si es que difiere– esta singular poética del éxtasis (sentimental) convocada por el *kaiju eiga* de una concepción aparentemente afín (y cargada de tintes admonitorios) como es la de “imagen exceso” tal y como la formulan Gilles Lipovetsky y Jean Serroy en su *Pantalla global*: contra esa imagen diagnosticada por los dos autores que sólo va en pos de “más ritmo, sexo, violencia, velocidad, búsqueda de todos los extremos y también multiplicación de los planos, montaje a base de cortes, prolongación de la duración, saturación de la banda sonora”, está el sobrio ceremonial pirotécnico del *kaiju eiga*, que,

recurra o no a los efectos digitales como a la larga terminará haciendo, vive justamente en una *estética de la contemplación*. Una escena como la analizada se sitúa a años luz de ese “eclipse de la distancia” esgrimido por Lipovetsky que caracteriza la estética contemporánea. El *kaiju eiga* puede ser, desde luego, un territorio privilegiado para meditar sobre la idea de la desaparición del espacio escenográfico y la desaparición de la estética de la contemplación en beneficio de una cultura centrada en «la sensación, la simultaneidad, la inmediatez y el impacto»... pero siempre partiendo de la idea de que, justamente, nos hallamos ante un género que conjuga con especial delicadeza la contradicción existente entre ese ritualismo tradicional resistente a dejar que el espacio se disuelva en un magma virtual, por un lado, y la idea, propia de las vanguardias, de reducir la distancia estética entre la obra y el espectador tratando de sumergir a éste en un torbellino de sensaciones subjetivas y emociones directas. En ese hueco se mueve justamente el cine de monstruos gigantes, atrapado entre tradición y modernidad, entre el esfuerzo (que es el esfuerzo de toda una cultura tan apegada al pasado como es la japonesa) por mantener viva lo que Lipovetsky llamaría la “era de lo sagrado” (el plano general, el gusto por los trucajes artesanales basados en maquetas y los chamánicos disfraces de monstruo, la pirotecnia real desgranando sus chispazos a lo largo y ancho del *set*...) en un contexto que parece inevitablemente abocado a precipitarse hacia el futuro (puesto que, a simple vista, podría parecer que la progresiva hiperbolización del lenguaje cinematográfico a caballo del digital tenga que ser el caldo ideal para cultivar monstruos gigantes en su

interior). Por ello, con el regreso de Godzilla a mediados de los ochenta, tanto la serie Heisei (1984-1995) como la Millennium (1999-2004), así como el retorno en la misma época de otro de los grandes mitos del género, la tortuga gigante Gamera de la Daiei, nos proporcionan un continuado placer porque una y otra vez, en todos los momentos en los que parece que *la sensación* vaya a adueñarse del conjunto, se sigue apostando por *el sueño*. Sigue existiendo, en todo momento, una objetiva y mensurable distancia entre la pirotécnica entendida en el sentido oriental –una orgiástica lluvia de flores de fuego estallando efímeramente en una milimetrada coreografía ante un paisaje antes y después vacío–, y el inmersivo y omnívoro despliegue de la proteica imaginaria digital que inunda las pantallas a partir de los ochenta. En otras palabras, el exceso en el cine de monstruos gigantes seguiría siendo, pese a todo, un exceso rigurosamente pautado, un exceso, diríamos, del orden del exceso *arquetípico*. Al fin y al cabo, no es la menor de las paradojas del género (aunque quizá sí una de las más conmovedoras) que este cine aplastantemente basado en la presencia encuentre su máximo esplendor en una cultura que ha entronizado de manera inmemorial el concepto del vacío como uno de los ejes de su estética. Tal vez por eso el cine japonés ha sabido comunicar de manera inigualable el poderoso efecto melodramático creado cuando la convergencia de los afectos convierte la *monster movie* en una revelación (a veces involuntaria, casi siempre conmovedora) de lo inefable.. De ello tiene 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 de ondas sísmicas que afectan a la puesta de escena, que difícilmente puede permanecer inerte ante lo que el monstruo propone con su presencia (o, como en este caso, con su despedida, con su postrer acto de presencia antes de desaparecer definitivamente de la película y clausurar lo que de excepcional en ella ha venido cristalizando a lo largo de la trama). Queda constancia de ello en el desenlace de *El retorno de Godzilla*, como también queda constancia de lo insuficientes que son las palabras para trasladar el palpito y la extraña belleza de momentos como éstos, que en casi toda película de monstruos gigantes alcanzan en algún instante al espectador y que son las raras perlas que el amante del género busca afanosamente entre los bosques de clichés que sustentan buena parte del guión y la puesta en escena. En esos raros momentos, el plano, la escena, se convierten en un verdadero *crisol de fusión*. Un crisol que ya estaba presente en la estética de la época clásica del género, pero que en la contemporaneidad adquiere tintes cada vez más sutiles, desplegando un abanico de ambiguas relaciones de terror y afecto alrededor de la figura del (amado) monstruo.

CAPITULO 3

ASPECTOS DEL MELODRAMA

Puede resultar opinable que este tenaz entramado melodramático tejido alrededor de la figura del monstruo sea único dentro del universo del cine fantástico. Pero, a nuestro juicio, ese es uno de los ingredientes secretos del *kaiju eiga*: intangible, incierto, evasivo, ese aspecto de la fórmula, capaz de arrancar, en momentos de irrisión absoluta, chispazos de sentimiento desahogado y auténtico, es justamente lo que propicia que el regreso de los monstruos gigantes en los ochenta no sólo haya sido posible, sino que se haya mostrado inesperadamente fértil (hasta prosperar, como veremos, en una tradición tan distinta como la del cine USA, que siempre ha mantenido una compleja relación con el cine japonés de monstruos gigantes y que con el cambio de milenio abrazará su intangible y arriesgada poética para crear algunas obras absolutamente memorables). La contemporaneidad del género del monstruo gigante pasa por una decidida intensificación melodramática de sus esquemas fundamentales.

Epifanías de lo femenino: de *Godzilla contra Biollante* (Kazuki Ohmori, 1989) a la trilogía *Gamera Shōwa*

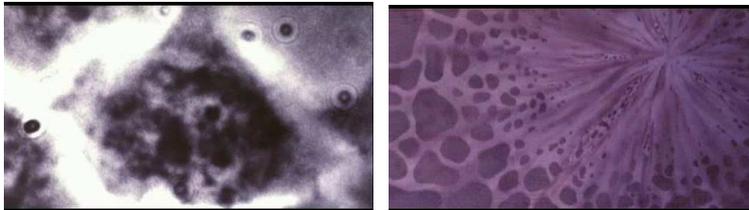
Nos vemos obligados a detenernos en esa originalidad tan manifiesta en la alquimia del kaiju. Y, para ello, podemos conectar la efusión sentimental del desenlace del solemne retorno de Godzilla con el desconcertante arranque melodramático del siguiente capítulo de la serie, *Godzilla contra Biollante* (Gojira vs. Biorante, Kazuki Ohmori, 1989). Seis años después, la película retoma al personaje para tejer a su alrededor una trama tan sentimental como delirante, en la que un genetista eminente, enloquecido por el dolor de perder a su amada hija Erika en un atentado terrorista, trata de mantener vivo su espíritu fusionando algunas de las células de la joven con las de una rosa. La planta sufre una mutación inesperada y termina convertida en una gigantesca rosa denominada *Biollante*. El habitual oportunismo de la serie a la hora de fagocitar *temas de actualidad* (la manipulación genética, las armas bioquímicas, el terrorismo internacional, que ocupan buena parte del metraje) no impide que la trama introduzca, en su enloquecido planteamiento, un fascinante personaje que, como veremos, será característico de la era contemporánea de los monstruos gigantes: una chica con poderes psíquicos capaz de conectar y comunicarse con las plantas y que supone la introducción, en la contemporaneidad del género, de una figura narrativa esencial para su surreal arquitectura simbólica: la adolescente dotada de poderes paranormales y capaz de conectar psíquicamente con los monstruos. Todo ello, a caballo de frases de diálogo de dislocada poesía tales como *¡Dígame, doctor, y por qué*

de repente desea escuchar usted la voz de una rosa?, ciertamente difíciles de defender en términos de una racionalidad convencional pero que llenan de felicidad a quien se haya despojado de toda atadura y ropaje lógico y se interne en la irracional estructura de imágenes y sonidos que la película propone sin ningún tipo de coartada conceptual o justificación. Poesía e ironía nunca han sido incompatibles: si aceptamos su mixtura en Auden o en Emily Dickinson, ¿por qué no en una película de serie B?



El modelo estético de *Gojira Tai Biorante* mantiene, en líneas generales, los patrones y las constantes del género. Ya desde el fascinante plano inicial del film (un juego de fundidos nos lleva desde la microscópica estructura celular de una planta, en un escalado de progresión creciente, hasta el plano detalle de la textura de la coriácea piel que recubre el cuerpo de Godzilla), seguido de unos títulos de crédito que despliegan en insólito *spoiler* (sólo justificable como aviso al espectador del ruido y furia que están por venir) una serie de planos de las posteriores batallas y destrucciones

en que se verá envuelto el gigantesco protagonista durante el metraje, combinados con escenas de su aniquilación en el anterior capítulo de la saga), estamos, hasta cierto punto, en territorio conocido. De todos modos, no es lo más habitual que el más fiero de los depredadores existentes deba encontrar a su más mortal enemigo en... una rosa.



De micro a macro: el arranque de Godzilla vs. Biollante



La perspectiva, nuevamente invertida: ahora es Godzilla el término de comparación para percibir el tamaño de una rosa.

Pero, más allá del inesperado y excitante enfrentamiento entre Godzilla y una terrorífica planta (en cuya insana y un tanto lovecraftiana morfología final críticos como Ángel Sala detectan afinidades con las célebres criaturas de Bernie Wrighthson), es la línea melodramática (de la que, por supuesto, la morfología del nuevo enemigo de Godzilla es una aplastante metáfora) la que resulta renovadora (una inyección de *savia nueva*, diríamos) en el género. No sólo por el estereotípico lamento por la hija desaparecida (cuyo rostro aparece superpuesto, en pura condensación kitsch, a la humareda en la que se consume la feroz Biollante al término de la película, antes de que su energía liberada parta hacia el infinito, tras dar las gracias a los protagonistas por liberarla).



Esta descabellada trama de posesión nos sitúa, sin embargo, en una de las encrucijadas más fascinantes en la historia del género de monstruos gigantes, por el insólito protagonismo de lo femenino en el género. Y ahí está la figura esencial de Miki Saegusa, la adolescente capaz de escuchar las voces de las plantas y comunicarse con ellas. Este personaje, que aparece por primera vez en *Gojira tai Biorante*, será uno de los puntales argumentales en sucesivos capítulos de la era Heisei de Godzilla, ya que sus poderes no sólo le sirven para comunicarse con las plantas sino que logra tener comunicación telepática directa con los monstruos.





Lo femenino como barrera frente al monstruo y como medio de comunicar con él: una peculiar obsesión del kaiju eiga, especialmente desde los 80

La idea es de una gran belleza, y propicia extraños y sublimes encuentros entre las dos figuras. Este tropo de la conexión telepática de la muchacha (integrante de un maravilloso y delirante “Centro de Exploración de las Ciencias Mentales”) con el monstruo a menudo ha sido citado por la crítica como una influencia del cine americano (del que ET podría ser un ejemplo), pero lo cierto es que se trata de un motivo ya presente en la era Shōwa : recordemos la escena con que abrimos este trabajo en la que se desplegaba la conexión mental entre la protagonista de *Godzilla vs. Mechagodzilla* y el Titanosaurus protagonista. En la contemporaneidad del género, el motivo crecerá exponencialmente, no sólo en la serie Godzilla sino en la renacida serie de la tortuga

gigante Gamera, donde la figura de la sacerdotisa adquiere, y no es casual, un poderoso protagonismo.

La que sabe controlar al monstruo

En primer lugar, si algo sorprende al examinar de manera atenta el corpus clásico de los monstruos gigantes del cine japonés, es una presencia y tratamiento singular de lo femenino. Ya desde el propio guión, de manera muy literal, la posición de las figuras femeninas dentro del contexto narrativo de la película difiere netamente de las tradicionales *monster movies*, en las que a menudo la mujer es ante todo objeto de persecución y sexualizada cifra simbólica con el papel de fetiche; frente a este dispositivo, el *kaiju eiga* marca un rotundo corte, de enormes consecuencias estéticas y simbólicas. Su alejamiento de la tradición genérica occidental en que la figura femenina es entendida como víctima u objeto fetichizado o proyección del trauma del protagonista (en consonancia con la idea propia del cine occidental de que el monstruo representa una proyección psíquica de los demonios interiores del héroe, una expresión por tanto de su crisis psicosexual)¹⁵ ha sido analizado por Jerome F. Shapiro en *Atomic-Bomb Cinema* como un rasgo común a la narrativa apocalíptica de las películas sobre la bomba, en las que, bajo el manto de un aparente dispositivo retrógrado generalizado, abundan las presencias femeninas dotadas de papeles

15 Frente a una tradición oriental en la que, como nos recuerda Shapiro, el monstruo siempre delata de manera muy obvia su condición de muñeco antropomorfo habitado por una presencia humana.

activos y dominantes: mujeres científicas, con poder y autoridad, profesionales enérgicas y activas como en el caso de la Dra. Medford en *La humanidad en peligro* (Them!, 1954). Significativamente, en su discusión sobre el cine de la bomba, Shapiro se detiene en el fundacional episodio inicial de la saga Godzilla, detectando algo que tal vez por ser tan obvio tiende a ser pasado por alto en muchos análisis de la película: la principal figura de la trama de la película es una mujer, Emiko Yamane (Momoko Kochi). Como señala Shapiro, mientras los hombres discuten y discuten, ella es la única con la suficiente fuerza moral para decidir si Godzilla debe ser destruido y cómo habrá que hacerlo.¹⁶ En última instancia, ella será la responsable de la destrucción de Godzilla y con ella se asienta uno de los elementos angulares del género (que en el caso de Shapiro es el cine de la bomba y su tradición apocalíptica, mientras que, para nosotros, es el cine de monstruos gigantes, que por supuesto cabría ver como un subconjunto del anterior, aunque sin poderse reducir a él). Nos referimos a ese rasgo que Shapiro señala como constante invariable del género, más allá del despliegue de catástrofes: *la restauración del equilibrio y la armonía en el mundo natural y social*.¹⁷ Más allá de la piel visible del colapso de un mundo aplastado por una fuerza devastadora e incontrolable, surge la metáfora de esa figura femenina que conoce el secreto para reparar un mundo fracturado: frente a un personaje con profundas cicatrices emocionales como es

16 En este sentido, Shapiro va muy lejos, equiparando el papel de Emiko al de una de las más significativas figuras del cine apocalíptico: la Sarah Connor de *Terminator*, que también se enfrenta a un letal enemigo que amenaza con destruir toda la humanidad, siendo ella la única capaz de aniquilar a semejante enemigo.

17 Ibid.

el Dr. Serizawa (que tienen su correlato físico en ese parche que tapa uno de sus ojos, expresión, para el director Ishirō Honda, de sus experiencias y sufrimientos durante la guerra),¹⁸ ella se convierte en receptor de un conocimiento susceptible de salvar a la humanidad.¹⁹ En un género superpoblado por decreto de figuras masculinas –científicos, militares, periodistas interminablemente reunidos alrededor de estériles mesas decisorias, enzarzados en interminables batallas dialécticas a caballo entre el racionalismo y el delirio–, es Emiko quien toma la palabra. Y su interlocutor no es ninguna contrafigura masculina individualizada, ni tampoco un monstruo “a medida” de un trauma individual, sino una figura simbólica –Godzilla–, que expresa una serie de temas míticos profundos que van más allá de la crisis individual del personaje y que hablan de la relación de la comunidad con el mundo natural.²⁰ Emiko, en este sentido, es una *sacerdotisa*.

Y no es sólo en este inicial (y, en más de un sentido, anómalo)²¹ capítulo de la saga Godzilla donde se hace patente el gran ascendente de lo femenino. Aunque el protagonismo femenino no sea tan determinante como en el capítulo inicial, en posteriores entregas de la saga clásica las figuras y metáforas de lo femenino

18 SHAPIRO, 273

19 Rasgos todos ellos que prolongan el paralelismo esbozado por Shapiro

20 Pág. 228.

21 Por su tono marcadamente trágico y terrorífico, y por la seriedad absoluta que invade toda la narración, todavía lejos del tono cada vez más lúdico y delirante que, en consonancia con la peculiar concepción japonesa de contraponer seriedad y horror al juego y al sentido de la maravilla que planean sobre todo el *kaiju eiga* a lo largo de su historia.

irán convirtiéndose en inseparables acompañantes del apocalíptico paisaje de destrucción desencadenado por el monstruo. El papel de Emiko como sacerdotisa *de facto* encontrará, con la posterior escalada de delirio de la saga, avatares cada vez más literales. Baste recordar la psicotrónica invocación en forma de cántico de una sacerdotisa al monstruo llamado King Caesar en *Godzilla contra Cibergodzilla, máquina de destrucción* (Gojira tai Mechagojira, Jun Fukuda, 1974), a los sonos de una melodía que, a falta de mejor epíteto, cabría calificar de *atávico-pop*, o la presencia de las diminutas Ailenas, en *Mothra*, o la ya citada conexión mental que mantiene a la joven Katsura Mafune unida con el monstruo en *Gojira contra Mechagodzilla*, con la que abríamos este trabajo.

El motivo de la feminidad conectada con el monstruo, apuntado en algunos episodios del ciclo clásico de Godzilla, reaparece con gran fuerza en los ochenta y noventa, obviamente potenciado por los cambios sociales y por la revisión de los roles que hombres y mujeres desempeñan en el cine de acción y aventuras. Esta germinación de lo femenino es especialmente visible en el papel de las sacerdotisas en la maravillosa trilogía de la tortuga gigante Gamera, respuesta de la productora Daiei al monolítico imperio sobre los monstruos gigantes de la Toho. En la trilogía *Heisei* dedicada a Gamera en los 90, dirigida por Shusuke Kaneko, la figura protagonista que en los sesenta encarnaba un niño (personaje cuyo enlace emocional con el monstruo se erige en totémica simbiosis a distancia) es retomada en el ciclo Gamera por la adolescente Asagi Kusanagi (Ayako Fujitani), acompañada por la

joven profesora de ciencias Midori Honami (Miki Mizuno). Ambas mujeres serán cruciales en la interacción con el monstruo y en la comprensión de sus finalmente benéficas intenciones y, en un significativo momento de su evolución como interlocutoras con el mito, en el segundo capítulo de la serie, la adolescente Asagi se denominará a sí misma “sacerdotisa”. En ambos personajes se hace patente el mensaje literal del género en su búsqueda del restablecimiento de una armonía con la naturaleza provocada por el desarrollo tecnológico inmoderado y la desconexión de lo racional con respecto a la dimensión emocional del hombre, ejemplificada en la pérdida de comunión con la naturaleza. Así, en *Gamera, Guardián del Universo* (1995), de Shusuke Kaneko, la principal amenaza, los pájaros Gyaos, son monstruos milenarios que han resurgido, ávidos, en pos de los excedentes que deja la industria energética en su frenética escalada en busca de recursos (el botín inicial buscado por ellos es un inmenso cargamento de plutonio transportado por mar). Para contraponerse a ese desequilibrio emerge Gamera de las profundidades, despertando de su sueño inmemorial, y con ella se harán necesarias, como imprescindibles figuras mediadoras, esos interlocutores femeninos que, en su contacto y en la empatía con el monstruo protagonista, permitirán restablecer, a través de la compasión y la intuición, la armonía perdida y curar la herida abierta por la ruptura con el desarrollo natural de la sociedad y la comunión con la naturaleza.

Resulta iluminador constatar, en el seno de la variada poesía de lo gigantesco que proporciona la ficción pop japonesa, este insistente reparto de roles: mientras ellos se introducen en el cuerpo de robots gigantes para pilotarlos desde su interior (como en el fundacional *Mazinger*, base del género *mecha*), ellas guían, en el *kaiju eiga*, a los monstruos gigantes desde la distancia, con el pensamiento. Ese hilo invisible entre la mujer y el monstruo es uno de los componentes más químicamente puros del *kaiju*.



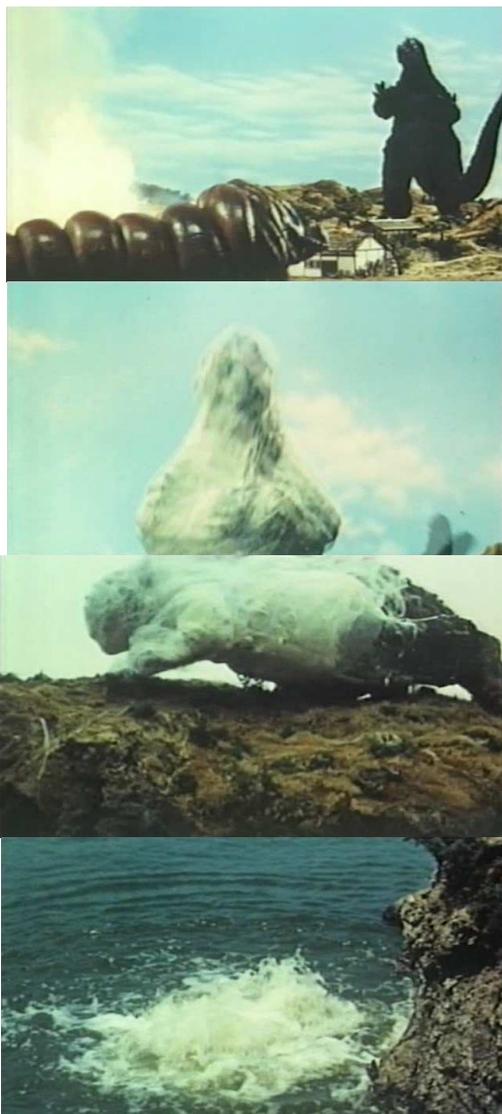
Sentir el aliento de la destrucción: Gamera, Guardián del Universo (1995)



La conexión con el monstruo. La joven Asagi emplea su energía espiritual para revivir al monstruo salvador en Gamera: Guardián del Universo (1995)

Ya en plena época *shōwa* , la figura de la gigantesca mariposa *Mothra* y sus diminutos heraldos, las *Ailenas*, habían mostrado la potencia de lo femenino. Divinidad claramente femenina, *Mothra* ha ocupado durante décadas el centro de una constelación simbólica basada en la visión cíclica de la historia, el simbolismo del huevo, el acto de tejer como algunos de sus elementos más obvios. Recordemos de qué modo las larvas de *Mothra* tejen, durante una batalla, un gigantesco capullo alrededor de *Godzilla*, hasta hacerlo caer al mar. La ciega rabia destructiva del

monstruo es contenida por el atávico tejido de los fantásticos seres, creando un receptáculo de transformación para la fiera.



Este dominio de lo femenino sobre el monstruo incrementa exponencialmente su presencia en la resurrección del género a partir de los 80. Así debe leerse el creciente protagonismo de la telépata

Miki en diferentes entregas de la serie *heisei* de Godzilla, así como del grupo de niños y adultos telépatas que ésta encabeza, adiestrados como una suerte de desmilitarizado ejército paralelo para afrontar las violentas amenazas de los *kaijus* de un modo más fructífero que el perpetuamente frustrado ejercicio de las armas con que una y otra vez responde la consabida galería de personajes masculinos dominantes (políticos, ejército, científicos...). En un hermoso ejercicio de contradicción figurativa, el incansable despliegue de fálica pirotecnia contra el monstruo prosigue invariable de una cinta a otra, como una constante narrativa de la que el género no quiere/sabe prescindir, al mismo tiempo que los argumentos se van inundando con las invisibles armas de mujeres y niños que, dotados de un inagotable arsenal de intuición, se adentran cada vez más en las oscuras sendas de la monstruosidad *kaiju*.



Niños telépatas tratan de comprender los misterios de los monstruos gigantes en Godzilla vs. Mechagojira II (Takao Okawara, 1993)

Este esquema tan paradójico como irresoluble (y, por ello, hechizante) reverbera aún más en el ciclo *shōwa* de Gamera. No debe confundirse, añadiremos, esta vena espiritualizante con un flirteo con la estética *new age*; son las propias leyes del género las que trazan esta evolución. Particularmente significativo es que, en el tercer episodio de la trilogía, aparezca un nuevo personaje, Ayana Hirasaka (Ai Maeda), la hija de una pareja muerta accidentalmente por Gamera en el pasado. Ayana descubre un huevo de piedra oculto en un templo que contiene una criatura (Iris) de la que la adolescente se hará cargo. La criatura resultará ser una entidad maligna que establece un fuerte lazo espiritual con Ayana: se renueva, pues, de forma invertida, la idea de la sacerdotisa en contacto con la interioridad del monstruo:



¿Has oído hablar de la chica que puede comunicarse con él? Gamera:

Attack of Legion (1996)



“Tu tarea era mediar con los monstruos”: la frase, pronunciada por uno de los personajes en el clímax de la película, deja bien claro el rol de lo femenino en el género, tanto en el sentido positivo (Asagi-Gamera) como negativo (Ayana-Iris). El potente clímax de *The Revenge of Iris* es, en este sentido, revelador. El escenario: una alucinada batalla nocturna en Kyoto bajo una torrencial lluvia que lo anega todo. El agua, la noche, la joven Ayana que, traspasada por el dolor, mira hacia las alturas, sumidas en una espesa oscuridad: brota en ese momento la sensación la inequívoca intuición de que aquellos grandes espacios abiertos del *kaiju eiga*, en sus oníricas perspectivas cartesianas, en sus rectilíneas ciudades afanosamente reconstruidas en estudio según las leyes de la disminución de tamaño de los objetos propia de la representación heredada del Renacimiento, de repente, han mutado; imperceptiblemente, se han convertido en *otra cosa*. Parece que la película entera respire inmersa en un vasto *interior noche*, dominado por los fantasmas de lo femenino en lucha. La gigantesca estación ferroviaria de Kyoto es la estructura que ejerce el rol de claustal templo para que las

neosacerdotisas ejerzan su combate contra fuerzas reprimidas que, cada vez más, se antojan secretos fantasmas de lo femenino. Iris absorbe en su interior a Ayana, quien, sepultada en el uterino entorno, descubre todo el odio y la amargura que mueven al monstruo y que son los que le han permitido establecer un lazo con ella. Gamera hunde entonces su garra en el pecho del monstruo y arranca de allí a Ayana, liberándola.





Esta paradójica *interiorización* de los conflictos, siempre brutalmente externos por definición, que transmite la figura del monstruo gigante (que nosotros sepamos, este caso constituye el primer –y, hasta el momento, único– caso en el cine japonés en que un personaje ha visitado el interior de una anatomía *kaiju*) es uno de los signos más sugestivos del género en su versión contemporánea.

Complejidad simbólica de un género

Si las figuraciones de lo femenino ya estaban hasta cierto punto presentes en la era clásica de los monstruos gigantes, pese a ser un género aparentemente basado en la fascinación que, como un torbellino, genera a su alrededor el depredador alfa, en la etapa de

renacimiento del género a partir de los ochenta su presencia se torna, como hemos visto, obsesiva. Dan cuenta, así, de la notable complejidad simbólica del género: una prolongación de ese “mosaico de temas sociológicos y mitológicos” que Shapiro veía en género de la bomba: tradición, familia, armonía con la naturaleza, y centralidad de la mujer en la sociedad japonesa. Y, al mismo tiempo, el tratamiento de los miedos infantiles y el sentido de lo maravilloso, sin olvidar la lectura sociopolítica –los riesgos de la brutal irrupción de la modernidad en la cultura japonesa, la sobrevaloración de la tecnología, los excesos del capitalismo y el papel de los militares en el “mantenimiento del equilibrio mundial”. Toda esta constelación de temas pueden englobarse en un gran motivo que recorre el género de punta a punta, y que se vuelve más evidente que nunca con el estatuto autorreflexivo que el género adopta en su segunda época dorada: nos referimos al tema de la *restauración del equilibrio y la armonía* (SHAPIRO, 2002). Adelantamos ya desde ahora que nuestro propósito será, al término de estas páginas, tratar de enlazar este concepto, elaborado por diversos autores y que para nosotros vive claramente ligado a esta efusión de lo femenino detectada en las muestras contemporáneas del género, con el propio estilo de representación característico que la estética del monstruo gigante adopta en la contemporaneidad.



Monstruos atraviesan océanos

Pero, para ello, antes de sacar mayores conclusiones es preciso que hagamos un viaje entre cinematografías. Porque si, además del desplazamiento hacia lo femenino, hay un elemento que traza diferencias rotundas con respecto al clasicismo del género, es su final trasvase hacia el universo del cine norteamericano. El cine americano, inicial faro para los artesanos japoneses de los 50 con las totémicas *King Kong* y, en menor medida, *La bestia de tiempos remotos* (*The Beast from 20.000 Fathoms*, 1953) al frente (como es sabido, la película de Eugène Lourié sobre un dinosaurio renacido por una explosión nuclear entre los hielos del ártico antecede en sólo un año al capítulo inicial de la serie *Godzilla*), flirteó durante años con la estética de los monstruos gigantes. Tras las variadas mutaciones ciclópeas de los cincuenta, en las que hormigas mutantes (*Them!* 1954), ciclópeos pájaros extraterrestres (*Giant Claw*, 1957) o, incluso, sobredimensionados lagartos mejicanos (*Giant Gila Monster*, 1959), son sólo algunos ejemplos de una florida zoología esencialmente radioactiva-, en los años sesenta el cine fantástico estadounidense se limita a contemplar con cierta condescendencia no exenta de complicidad el desbordante desfile de grotescas fantasías niponas del *kaiju*. Como mucho, y eso ya lo han señalado innumerables historiadores, el cine USA adapta algunos de los grandes clásicos japoneses imponiendo nuevos doblajes, reescribiendo argumentos e introduciendo nuevos personajes para *americanizar* las tramas. Todo ese rico fenómeno ha sido abundantemente estudiado; y no es nuestro objeto aquí

centrarnos en ello sino, justamente, recordar que tras un inicial período de confluencia en los 50, el cine americano y el japonés mantienen una respetuosa distancia entre sí en lo relativo a las amenazas gigantescas. No será, justamente, hasta finales del siglo XX cuando la cinematografía USA, bajo el fuerte empuje pop de la mitología kaiju (que ya había inundado el cómic y la televisión estadounidense) decida absorber desde el territorio cinematográfico el imaginario del monstruo gigante japonés. El primer Godzilla totalmente americano (dirigido por Roland Emmerich) data de 1998, justo cuando la segunda etapa *shōwa* de Godzilla ha tocado a su fin e inmediatamente antes de que dé comienzo la tercera etapa - y última hasta hoy- bajo el apelativo de *Godzilla Millenium*.

Si nos parece importante recordar este hecho es porque, en este trasvase de imaginarios a caballo entre dos siglos, el monstruo gigante pisa nuevos territorios, inaugura nuevos sueños, abre nuevos relatos. Se producen, en la anatomía del género, desviaciones esenciales, sesgos inesperados, giros profundamente renovadores: mutaciones que, en algunos casos, se han larvado en la tradición japonesa pero que no han llegado a eclosionar del todo allí y que han encontrado el modo de fusionarse con el ADN del cine americano para ver la luz. Un ADN perennemente informado, como ya se ha dicho, por una visión mucho más personalizada del monstruo, convertido una y otra vez en pesadilla portátil, una paradójica pesadilla gigantesca y a la vez, en la medida en que las reglas del género lo permitan, unipersonal. A partir del cambio de siglo, el cine americano y el japonés entablan un apasionante

diálogo (a veces un doble monólogo paralelo) que trataremos de reflejar en estas páginas.

Hipérboles de lo femenino y el caso *Alien*

El primer gran monstruo del cine norteamericano contemporáneo no fue, sin embargo, ningún monstruo gigante. Evocar aquí su figura nos permitirá, sin embargo, conectar la muy particular poética del monstruo, el modo en que su presencia –lo hemos visto aplicado al caso de su versión gigantesca– distorsiona la carne misma del film (modulando el montaje, la cadencia de planos, la puesta en escena, con su hipnótica presencia y su latencia fuera de campo) con esa particular versión del monstruo que es su encarnación desaforada en clave gigantesca.

El primer gran monstruo de la contemporaneidad, aquel que definió y reinventó categorías y que, para decirlo en pocas palabras, volvió a instaurar el miedo en las plateas tras años de risas ahogadas y burlas irónicas ante lamentables despliegues de efectos especiales, fue *Alien*.²² Monstruo a escala humana convertido pese a todo en gigantesco (desde el punto de vista simbólico) icono del cine de finales de los setenta y ochenta: desde nuestro punto de vista de espectadores de la segunda década del siglo XXI, está claro que la

²² Por supuesto, en el gran imaginario popular antes de *Alien* estuvo el spielbergiano tiburón; pero, de algún modo, su encaje en el código realista y del cine de aventuras lo aleja de esa efusión del *fantasticare* tan característica de los grandes monstruos de la teratología universal pasada y presente.

fuerza inextinguible del mito Alien reside en el simultáneo despliegue de una inteligente revisión del gótico en clave lovecraftiana con la declinación de un muy particular haz de fantasmas que se filtro e instaló en la médula misma del espectador. Esos fantasmas, como una y otra vez se han encargado de recordarnos autores como Barbara Creed, son los fantasmas de lo femenino.

Alien como woman's film

Esta figura fundacional del terror fantástico contemporáneo que es Alien se erige, justamente, en su papel de contrafigura de una gran presencia femenina, la de la teniente Ripley encarnada por Sigourney Weaver. Contra la visión más tradicional del cine USA, que hace del monstruo una proyección psicoanalítica de los terrores subconscientes de un protagonista generalmente masculino (SHAPIRO, 2002), un alter-ego contra el que ponerse a prueba, Alien adopta el aire de maleable pesadilla en clave personal para una mujer para quien la bestia es, a lo largo de la tetralogía que le dio cabida, un perpetuo espejo en continuo flujo de formas sobre el que la identidad de la protagonista se va remodelando a lo largo de la trama. Los fantasmas de la soledad femenina y de la maternidad van desfilando sobre ese espejo bullente de formas fantásticas que es el monstruo en sus reencarnaciones sucesivas. Tras la archiconocida y obvia mitología maternalizante del monstruo que usurpa cuerpos animales para incubarse en ellos y renacer de su interior (uno de los

rasgos clave de Alien es esa facultad para *venir de dentro*)²³, se trama, a lo largo la tetralogía, una compleja constelación de signos de lo femenino, como se han encargado de demostrar analistas como Barbara Creed,²⁴ sin dejar de lado lecturas como la de Carol Clover, que directamente asimilan el desarrollo de la primera entrega a la tradición del *slasher*, siendo su protagonista un ejemplo claro para la autora de la figura de la *Final Girl*, o la superviviente a los múltiples asesinatos del sangriento antagonista.²⁵

Ya desde los textos de Julia Kristeva sobre la relación entre lo Femenino y lo Abyecto en su *Poivours de l'horreur*²⁶ (que el medievalista J.J. Cohen se encargaría, por su parte, de relativizar), toda una corriente de análisis feminista de lo monstruoso se apoya en la fascinación que los aspectos menos susceptibles de integración de lo femenino tiene para la estética del terror. En este sentido, las teorías de pensadoras como Barbara Creed en torno a Alien enlazan el núcleo duro de este acoplamiento entre lo sagrado, lo abyecto y lo fascinante con una tradición psicoanalítica representada por textos como los de Roger Dadoun, en la que la ambivalencia

23 Y que, según la tal vez incompleta pero muy estimulante tipología esbozada por Jordi Claramonte, encaja a Alien como patrón del tercer tipo de monstruos, tras los monstruos aristocráticos (unipersonales, elitistas y con nombre propio: Drácula, Frankenstein) y los monstruos de masas (asimilatorios: zombis, hormigas mutantes, ultracuerpos), aparecerían los monstruos que vienen de dentro, como Alien o la Cosa, proteicos y cuya amenaza es a escala global. (CLARAMONTE, 2012).

24 CREED, Barbara, "Horror and the Archaic Mother", en *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. London-New York, Routledge, 1993.

25 CLOVER, Carol: "Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film", en *Representations*, n.º 20, Autumn 1987, pp. 187-228.

26 KRISTEVA, 1983.

simbólica esbozada por Kristeva cristaliza en una figura simbólica específica: la Madre Arcaica. En “Le fétichisme dans le film d’horreur”²⁷, Dadoun evoca la figura de la madre arcaica partiendo de una filiación freudiana. En la base de las teorías de Freud existe esa figura de una madre preedípica, responsable de las primeras atenciones y socialización del niño. Creed postula que es posible remontar hasta una figura materna incluso anterior, una figura mística: la de la madre generativa, partenogenética, la figura arcaica que da vida a todos los seres vivientes. Se trataría de una Diosa-Madre existente en todas las culturas, que en soledad fue creador del cielo y la tierra. Nu Kwa en China, Coatlicue en Méjico, Gaia en Grecia, Nammu en sumeria. Para Freud, el origen de esta diosa-madre no fue tanto mítico sino de un período matriarcal en la historia de la humanidad. Dadoun caracteriza a esa Madre-Arcaica como una madre-cosa emplazada más allá del bien y del mal, más allá de todas las formas y hechos organizados. Una madre totalizadora y oceánica, una “unidad sombría y profunda” que evoca en su cuerpo mismo la ansiedad de la fusión y la disolución. Una madre que no es más que una fantasía, siempre establecida como totalidad omnipresente y todo-poderosa, como *ser absoluto*. No resulta difícil escuchar, en esta glosa rápida, no sólo los ecos de la figura del Alien a la que Creed apunta en su evocación de Dadoun, sino los latidos netamente lovecraftianos que esta figura absoluta, generadora de todas las ansiedades de fusión y disolución, adopta.

27 En DADOUN, Roger. “Le Fétichisme dans le film d’horreur”, en *Objets du Fétichisme: Nouvelle Revue de Psychanalyse* (1970), vol 2. pp. 227-229.

Apuntaremos que esa fusión y disolución interesa especialmente a los propósitos de nuestro trabajo, puesto que, a nuestro juicio, la traducción de esa angustia de fusión y disolución a formas visuales implica de manera clara las problemáticas de figura y fondo, base de nuestro análisis. El insistente informalismo a que parece sometida la figura de Alien (especialmente a lo largo de la primera de las entregas de la serie), que multiplica su carácter de presencia totalizadora y oceánica, lo adscribe a esa categoría simbólica de amenazas fusionales que evoca el espectro de una maternidad arcaica. Para Creed, la criatura de Alien está construida como agente de la madre arcaica:

In her role as cannibalistic parent, the mother is represented as completely abject. In *Alien*, each of the crew members comes to face with the alien in a scene where the *mise-en-scène* is coded to suggest a monstrous, cannibalistic maternal figure which also represents the threat of the *vagina dentata*.

Ya hemos hablado de la muerte del capitán Dallas, en el primer capítulo de la saga, tras reptar por los conductos de tipo uterino de la nave; otros miembros de la tripulación serán devorados en un frenesí de sangre en donde el énfasis recae en los afiladísimos dientes de la bestia, esos dientes que son el significante de lo que Creed llama “the all-incorporating mother”.

Pero, más allá de lecturas estrictamente ligadas a la letra del psicoanálisis, nos interesan las implicaciones que para la puesta en escena puede acarrear la representación de este material fantasmático. ¿Cómo se hace visible esa *figura sin figura* que es la

madre arcaica? ¿De qué modo su presencia secreta, pura latencia sin forma, invade los rincones de la representación? Ya que no hay en el film rastros de una representación *directa* de semejante figura, ¿de qué manera podemos encontrarla, pese a todo, en el interior de la película? Dicho de otro modo ¿acaso su presencia permea la forma misma en que se despliega el film?

Creed señala que, salvo la primera muerte, todos los sacrificios de la película transcurren en lugares en penumbra que recuerdan el espacio inicial que albergaba los huevos: lugares mal iluminados, cerrados y amenazadores: en esas secuencias de muerte, señala la autora, el terror de ser abandonado sólo es equiparable al temor de la reincorporación y la muerte. Todos ellos, por supuesto, tienen lugar en el interior de la nave madre, conducida por “Mother” (el traicionero ordenador que sigue los letales planes de la compañía).

En el capítulo anterior, insistíamos en la importancia de Alien como figura representativa del desvelamiento, de la (omni)presencia del monstruo y de su ruptura de las categorías figura-fondo. Hemos hablado del constante esfuerzo del film por ocluir las perspectivas, por obturarlas e impedir que la vista atravesase el delgado espacio imaginario sobre el que se abre la pantalla. Todos esos personajes que reptan por túneles, que trepan por tubos de aire, se mueven en un territorio presidido por un colapso generalizado de la perspectiva, un muy elaborado programa de interiorización-feminización del espacio. En mitad de la

pascaliana inmensidad del vacío, todo el espacio es puramente interior. En él jamás existe un “lejos”. De este modo, la presencia del Alien impregnará todo el espacio, por gigantesca que sea la nave que lo aloja.

De este modo, vincularemos ahora esos efectos terroríficos de la figura-fondo con un substrato latente de imaginario femenino que, desde detrás de la imagen por así decir, impregna las imágenes. Esa confusión entre figura y fondo, una y otra vez indistinguibles, permeables en sus límites (en lo monstruoso anida siempre esa vulneración informe y aberrante de los límites -CORTÉS, 1997), ese desafío perceptivo, en el que el espectador se ve impelido a escrutar sin cesar el decorado en busca de la figura oculta, el monstruo escondido, van indisolublemente ligados a la presencia de la *madre arcaica* bajo la piel de la imagen. Ese miedo a que lo más temido, lo reprimido, pueda estar ya presente en campo sin que nos hayamos dado cuenta todavía, ese miedo atávico y animal al camuflaje, en su versión más siniestra, es un fantasma en el que una visión siniestra de lo femenino reverbera bajo las imágenes.

Jesús González Requena, en su artículo “En el paisaje: entre la figura y el fondo”²⁸ propone que la matriz básica de la figura y el fondo, tal y como puede leerse en las teorías de la Gestalt o en las teorías cognitivas o de semiótica visual, se basa en que la figura, la buena figura, es “algo que se destaca, recortándose sobre el fondo”.

28 GONZÁLEZ REQUENA, Jesús, «El paisaje: entre la figura y el fondo». Valencia, Eutopías Vol. 91, 1995.

Percibir es, antes que nada, aislar figuras. Si releemos esa tesis matriz a través del psicoanálisis (en especial las que refieren a la configuración del Yo, de la imagen de sí, del sujeto), encontraremos, según Requena, que en un estadio inicial, el del *protoobjeto*, todo se reduce a una estructura binaria básica: presencia o ausencia, 1 ó 0. Para Requena, el primer objeto perceptivo que emerge reclamando la atención del ser humano en los primeros meses de su vida, el primer objeto definido, discriminado, *separado del Caos inicial* sería la madre (o figura sustituta): “de quien todo depende, tanto en el orden de supervivencia como en el de placer.” (REQUENA, 1995). La primera estructura semiótica sería: el objeto está o no está presente: “si está, se recorta sobre el fondo; si no está, el fondo se impone como el vacío de su ausencia”. Aquí tenemos, pues, una estructura diádica sobre la que encaja el paradigma de presencias/ausencias terroríficas sobre las que se instaura la vida del monstruo en todo relato. El monstruo, avatar siniestro de esas idas y venidas de la madre: no es tanto “encontrar explicaciones” lo que aquí nos interesa (al monstruo, ser infinitamente dúctil, todas las explicaciones le convienen, aunque ninguna realmente lo *explica*) sino reflexionar sobre ese *hecho estructural* que liga la idea de la figura y el fondo, la presencia y la ausencia, la separación o la fusión, lo materno. Una constelación de conceptos que se va anudando cada vez con más fuerza.

Un último apunte sobre las tesis de Requena que nos conviene retener para dibujar nuestro paisaje de monstruos: sería

ingenuo pensar, nos recuerda el autor, que la estructura de presencia/ausencia es diádica. En realidad, es triádica, ya que entre presencia y ausencia nace un tercer término, que marca la cadencia, la alternancia, la oposición. Como dice Requena, “1 es opuesto a 0” (oposición), pero también “1 sucederá a 0” (permutación). Se presupone aquí el tiempo, base de todo relato. Y con él, el espacio: *aquí, allí*. Que son, justamente, para nosotros, los lugares en juego en todo relato de monstruos: *nosotros* estamos aquí, *ellos* están allí. O más bien en ese allí que ya no es del todo allí, sino que ya es un poco aquí: invaden nuestro aquí, están *en el umbral*.

Para Requena, el paisaje sería una *nube de objetos desgajados de la Figura/madre*. Ese fantasma oscuro de la figura primordial que es el monstruo justamente aspiraría a recobrar su condición de paisaje, a integrar el paisaje mismo en el interior del cuerpo monstruoso: como el monstruo gigante, que es figura y a la vez paisaje.

El monstruo es sombra de la Figura.

El enclaustramiento figurativo

Dentro de esta constelación de elementos, el enclaustramiento figurativo de *Alien* remite, por supuesto, a una figuración siniestra y atávica de lo femenino. Del mismo modo, nos recuerda Creed, la naturaleza cambiante y camaleónica del *Alien* también apunta al objeto fetiche materno como forma extraña o “alien”. De este modo, concluye Creed, el cuerpo de Ripley al final de la película

representa una forma aceptable de la mujer. La película nos ha presentado el aspecto inaceptable de la mujer de dos maneras: la madre como fuerza arcaica omnipresente vinculada a la muerte y la madre como criatura caníbal representada por el alien como objeto fetiche. De ahí la presencia del gato como imagen de objeto-fetiche aceptable, tranquilizador para la mujer “normal” en que se ha convertido Ripley al término de la película (aunque su posterior evolución en la saga la alejará terminantemente de esa “normalidad” inicial). Curiosamente, esa aparición de un pequeño objeto-fetiche como es el gato no deja de ser un nexo de contacto con el género que nos ocupa a lo largo de estas páginas: desde el titi con que juega la tripulación en *King Kong*, el cine de monstruos gigantes no ha dejado de estar plagado de figuras miniaturizadas que prefiguran y encarnan un aspecto domesticado de la posterior amenaza desencadenada.

El caso de *Alien* nos ha parecido especialmente significativo porque en sus películas el contenido simbólico y la forma que éste adopta en términos fílmicos van estrechamente vinculados; se puede hablar de una verdadera *feminización* del dispositivo, caracterizada por esa disolución del espacio (muy lejana, por ejemplo, a la hiriente y obtusa geometría de centros comerciales y no-lugares que son colonizados por zombies –por poner un ejemplo de un monstruo muy característico asimismo de la contemporaneidad, aunque de signo muy distinto). Se trata, indudablemente, de un proceso de evocación arcaica, ligado entre otros a los ecos de esa presencia primordial de lo femenino en la narración.



Tal es el rastro que puede seguirse, figurativamente, en el apasionante periplo de lo monstruoso gigantesco en el cine USA. Tenemos en primer lugar la fallida (aunque más respetuosa de lo que habitualmente se le reconoce) adaptación inicial de Roland Emmerich en 1998 (en la que, anecdóticamente, *Godzilla ponía huevos*, en lo que pareció intolerable anatema para los incondicionales y que, desde luego, resulta un obvio gesto de feminización del monstruo, además de un guiño nada disimulado a la tradición *Alien*). Por lo demás, la película de Emmerich se basa en un escrupuloso clasicismo en el tratamiento de los espacios: las geometrías de Nueva York se traslucen milimétricamente en los diseños digitales empleados para recrear el escenario (se trata del primer Godzilla digital de la historia). Se da, en el diseño visual de la película, el honroso gesto de buscar cierto aire de *maqueta* para los planos nocturnos de Nueva York: hay, en la laberíntica Nueva York nocturna diseñada digitalmente para la película, un inequívoco regusto *camp*, casi un neoGustave Doré en plena Quinta Avenida, y, desde luego, descaradamente *artificialista* en su despliegue de irreales lucecitas parpadeantes en las ventanas, que puede considerarse no sólo como un guiño a la vieja artesanía nipona que el pincel digital de un Hollywood neobarroco ha borrado de un plumazo, sino como un ejercicio compensatorio por la excesiva *hiperrealidad* del monstruo electrónico que centra la puesta en escena.



Un laberinto para el monstruo

Tal vez, uno de los detalles más perdurables de la adaptación de Emmerich esté justamente ahí, en esa figuración obsesiva y marcadamente geométrica del diseño de producción de una Nueva York tejida como laberinto. Dicha figuración tiene, desde luego, un cariz profundamente didáctico, pues nos recuerda que en toda película de monstruos gigantes se da una inversión del patrón mítico del monstruo clásico por excelencia -el minotauro-, y nos hace pensar que en el género que nos ocupa es el diminuto ciudadano quien habita el centro del laberinto, que le sirve de precaria protección ante el Caos, mientras el Caos, inexorable, encarnado en la gigantesca figura del monstruo, se abre paso hasta el corazón del laberinto protector. El Godzilla de Emmerich se presenta así en parte como un Teseo de pesadilla, mientras que su contrapartida humana es la triste figura encarnada por Matthew Broderick que, sin entender nada, ocupa el lugar del monstruo en el centro del laberinto. No hay otra Ariadna que él, ese joven antihéroe, que vive el destino frágil de quien ocupa la vulnerada fortaleza). En todas las épocas, los monstruos gigantes japoneses, sencillamente, se abren paso hasta su destino: en cambio, el Godzilla de Emmerich recorre, casi se diría que con respeto y delicado esmero (salvo en un momento en que atraviesa un edificio, pero sólo como si quisiera demostrar que es capaz de hacerlo) el intrincado dédalo de las calles de la Gran Manzana. Y no es sólo este uno de los aromas anómalos que exhala la película de Emmerich. La ternura con que el personaje interpretado por Broderick asiste, casi en solitario, al postrer aliento de la inmensa fiera en pleno puente de Brooklyn convierte esta fallida y descompensada adaptación en algo más que un mero acto

de traición a la figura original, y algo menos que lo que podría haber sido: un singular *pas à deux* entre un tipo corriente y una criatura legendaria, entre la trivialidad y el mito, una revisión entre irónica y sublime de las inmensas posibilidades melodramáticas que el gigante alberga. Y, lo más importante de todo: a partir de ahora, lo cotidiano, lo pequeño y lo trivial encontrarán, junto al revisionismo de toda una mitología, un lugar privilegiado en el sobredimensionado género del *kaiju eiga*.

CAPÍTULO 4

EL TIEMPO DE LOS METASUEÑOS

Si la segunda vida en la existencia de los monstruos gigantes cinematográficos japoneses, la de los períodos *shōwa* en las series *Godzilla* y *Gamera*, desvelaba la nostalgia y la melancolía por el despertar del género, y ese intento de conectar espiritualmente –de manera muy literal, a través de sacerdotisas y médiums– con la memoria profunda del género, con su esencia, con esa forma única de aventura que el monstruo gigante representa, en su tercera etapa (la que viene etiquetada como *Millenium* en el caso de la serie *Godzilla*, y que precede a la aventura americana dirigida por Emmerich), la escalada de autoconciencia conducirá a nuevas cimas de reciclaje frenético e hiperbólico de los motivos esenciales del *kaiju*. Como ejemplo máximo de esa estrategia que hace pensar en lo que el poeta Miquel Bauçà denominaba *metasueños*, “esos sueños que ya no se basan en experiencias reales sino que son sueños basados en sueños”, tenemos algunos apasionantes condensados metagenéricos, uno de cuyos máximos ejemplos lo constituye esa celebración de los 50 años del mito que es *Godzilla Final Wars* (Gojira: Fainaru Uôzu, 2004), de Riyuhei Kitamura.

Aspirador metagenérico remix, o la contorsión como modelo:

Godzilla Final Wars

¿Qué se pierde al trasladar un ser imaginario a una imagen? Mucho menos que cuando se traslada un cuerpo u objeto real. Tal vez el cine de monstruos sea más fiel porque su objeto, al representarse, pierde mucha menos *realidad* por el camino. En cierto modo, se emprende el camino inverso: cabe pensar que los monstruos *cobran realidad* al ser filmados. Un autobús, un sombrero, un gato, seres reales, captados por la cámara, quedan reducidos a la mera imagen de lo que primero fueron. Un monstruo, en cambio, al ser filmado, viene a la existencia a través de la imagen en la que se encarna. Tal parecer ser el credo, llevado a una insostenible temperatura de fusión genérica, de un objeto fílmico como el vertiginoso *remix* metagenérico de Kitamura,²⁹ marcado de arriba abajo por una contorsionada, desbocada y frenética voluntad de síntesis. Síntesis, ante todo, genérica: la primera película post-11s de *Godzilla* es una película que, extrañamente (o quizá no tanto: la negación es en sí todo un síntoma) elude toda reflexión trascendente sobre el tema de la destrucción masiva en términos realistas, y se presenta como libérrimo y sobrecargado cóctel audiovisual, imparable catarata de acción henchida de coreográficos combates de artes marciales entre mutantes terrestres e invasores alienígenas -una iconografía deudora de la por aquel entonces floreciente serie *Matrix* pero también,

²⁹ Quien, en su anterior *Versus*, ya había combinado desacomplejadamente yakuzas, zombis y samuráis en forma de puro divertimento *pop*.

como nos recordaba Daniel Fernández en su *Blog ausente*, de la serie *X-Men* o de la ya más alejada *Independence Day*: incluso su protagonista parece un doble nipón del Neo interpretado por Keanu Reeves en *Matrix*–, en la que una aparatosa conspiración extraterrestre azuza a un abundante florilegio –una docena– de los grandes monstruos enemigos de Godzilla en contra de la humanidad. Estas *guerras finales de Godzilla* son, como muchas de las obras de la postrera etapa del *kaiju eiga*, un metasueño reflejándose en las grandes tramas de invasión alienígena de los Godzilla de los sesenta (*Los monstruos invaden la tierra* o *Destroy all monsters* al frente), donde los propios monstruos practican artes marciales, donde casi todas grandes metrópolis de la tierra son arrasadas a un mismo tiempo y donde una espada samurai puede ser el mejor arma para enfrentarse a la hipertecnología (o los poderes mentales) alienígenas. Paradigma, pues, de la película que sueña otras películas anteriores, la síntesis excesiva de estas *Final Wars* se da también, por supuesto, en términos de estética visual y puesta en escena (no hay un solo atisbo de tiempo muerto, por ningún lado asoma esa ritual alternancia entre escenas de acción y escenas estáticas tan característica del *kaiju* clásico) y donde el colapso del espacio es un hecho consumado: la planificación devoradora amenaza con enterrar a los personajes (humanos o monstruosos) en un mismo magma donde a menudo figuras y escenarios son reflejos vivos que se citan a sí mismos, dobles citas danzando en el vacío: así, en un significativo momento, cuando la lucha final de esta guerra final alcanza su apogeo, dos humanos combaten ante un monitor de televisión donde dos monstruos asimismo pelean en un

inequívoco ballet paralelo, que, por supuesto, es cita metagenérica (la contorsión y el *pathos* de los hombres que se retuercen en el interior de los trajes de látex) y, al mismo tiempo, asunción de que la imagen del *kaiju* es, a día de hoy, un palimpsesto. Retablo de monstruos superponiéndose como familiares siluetas en un espacio que flirtea con lo informe, *Godzilla Final Wars* se sostiene gracias a la estructura vertebradora de cierto clasicismo que mantiene todavía al espectador anclado en esa clásica inversión de la perspectiva que es el núcleo irreductible de la belleza visual del género.



Paralelismos del gesto, sueños de interacción con la pantalla: el combate con el monstruo es ahora combate junto al monstruo. El protagonista humano pelea mientras en la pantalla Godzilla también pelea. La contorsión épica interactiva como modelo.

Pese a encontrarnos ante un apabullante divertimento pop (en el que Godzilla es rescatado de su sepultura entre los hielos para combatir la desbordante amenaza de exterminio alienígena), y aunque la película adopta externamente el aspecto (tiempos obligan) de acelerado huracán audiovisual basado en el flujo de movimientos

y el exceso, el film supura un amor sincero e inequívoco por el clasicismo del género (ese momento de narración suspendida en que el submarino volador Gotengo, trasunto del entrañable Atoragon de joyas pop de los 60 como *Agente 04 del imperio sumergido* -Kaitei Guntan, 1964- brota de las profundidades de la arrasada ciudad de Tokyo y se eleva por los aires para ser contemplado, en bello contrapicado vertical de hiriente épica, como una abstracta herida abierta en el cielo de la ciudad, signo de la aventura que siempre regresa, que siempre resucita y que siempre rescata en ese momento de pureza única al espectador (cuyo bello reflejo es aquí el de un agonizante ciudadano anónimo entre las ruinas de la ciudad, que ríe al ver alzarse la forma de la nave salvadora surcando el cielo como una herida amada súbitamente redescubierta al límite de la mirada).



El grado cero del espectador kaiju: horizontal, caído en el suelo, aplastado por el peso del mito, contemplar el significante flotante en las alturas, en contrapicado absoluto, plano nadir, abertura al infinito.

Bello homenaje a la fantasía más desatada y también punto límite de ruptura: probablemente, no se puede ir más lejos en este camino de cristalización del placer espectadorial en forma de imágenes, de sentido de la maravilla; de la destrucción incesante de escenarios, de arquitecturas, de los materiales en los que la civilización asienta su racionalidad y sus fundamentos: la metáfora de la catarsis llega a su límite (incluso hay insertos supuestamente tomados desde el espacio que oportunamente muestran, en plano general de todo el planeta, los efectos de tal o cual explosión sucedida en pleno combate). La lógica quiere, por supuesto, que un género como el *kaiju eiga* haya terminado declinando el aumentativo de sí mismo. Sin embargo se da, en *Godzilla Final Wars*, verdaderamente la sensación de que cierta forma de goce estético catártica y liberadora del género ha llegado, con esta visión globalizada de la presencia del monstruo, a un punto de no retorno. Llegados a este límite, no basta para sostener el edificio con recordar lo que Gumbrecht decía a propósito del papel que los *momentos de intensidad* juegan en las creaciones culturales (“No hay nada edificante en tales momentos, no hay un mensaje, nada que realmente podamos aprender de ellos...”). Ni tampoco basta con que saboreemos la increíble libertad, signo de pureza, con que el género resuelve, en el desenlace de la película, sus propios *culs-de-sac* narrativos: una vez Godzilla ha aniquilado a todos sus monstruosos enemigos, cuando, falto de otros contrincantes, se dispone a enfrentar la humanidad entera, todo desemboca –tras dos horas de frenético espectáculo, sonido y furia sin paliativos– en el más sencillo, modesto y humano de los finales: de repente, un niño

aparecido entre los cascos se interpone entre el monstruo y los humanos y se limita a alzar los brazos en cruz, en gesto reconciliatorio. Inmóviles, el monstruo, los héroes, le obedecen en silencio. La enorme figura del saurio da media vuelta y, acompañado de su hijo Minya (que también ha alzado los brazos uniéndose al gesto del niño), se adentra junto a él en el mar de Japón con el sol naciente al fondo. Que una superproducción multimillonaria pueda, de repente, quedar frenada en seco –casi brechtianamente, uno siente la tentación de decir- por ese mudo gesto de prestidigitador infantil, es la mejor prueba de que el *kaiju eiga*, que nunca ha hecho la menor distinción entre sus hallazgos más genuinos y sus facetas más estereotípicas y *camp*, siempre ha sido *otra cosa*.



Analogías: cuerpos reales, cuerpos monstruosos. La dialéctica de gestos, o el sueño de interactividad con el monstruo

Tal vez por contagio de este desenlace tan inesperado como extrañamente solemne y conmovedor, esa *hiperepifanía* revisionista del monstruo gigante que es *Godzilla Final Wars* (en la que incluso hay lugar para un breve pero delicioso enfrentamiento entre el Godzilla americanizado de la anterior película de Roland Emmerich –aquí rebautizado como Zilla– y el Godzilla “verdadero”, en el que, por supuesto, se descubre que el americano no es rival para el monstruo “de verdad”) deja abierto cierto vacío lacerante, una herida, en la vida del género. Quizá por ello no haya vuelto Japón a hacer una película de Godzilla desde entonces. Tras el altísimo, insostenible, fragor poéticorevisionista que busca convocar esta película imposible en su plasticidad contorsionada, mitad videojuego mitad sentido homenaje a una memoria amada, en su poliédrico crisol de emociones dirigido a la memoria del espectador y a la intimidad de su placer espectacular, ya sólo queda la melancolía. Por ello, aunque parezca romper con esa deriva intimista que se iba adueñando del *kaiju eiga*, *Godzilla Final Wars*, en su desbordado caos inquietantemente dual, sí que habla, proféticamente, a y de la intimidad: la intimidad del espectador, encerrado como un niño con un millón de juguetes ante un museo de imágenes amadas, perdidas y reencontradas. Pese a la tormenta de placer desencadenado, el visionado de *Godzilla Final Wars* deja en el espectador un incómodo poso de soledad; por todo ello, es importante tenerla presente al reconstruir el imaginario del monstruo gigante contemporáneo. Por su voluntad de síntesis, de serlo todo a la vez, de ser un compendio de repertorios iconográficos (nada que ver con la candorosa superproducción al

uso en la que una sola idea es inflada hasta lo indecible: aquí el repaso de, monstruos, motivos y tropos es tan deslumbrante y meteórico como enciclopédico y autoconsciente), así como por su desesperado intento de poder jugar, por última vez y sin censuras de ningún tipo, con todos los juguetes antes de guardarlos y volver a casa: la imagen, que aparece en los títulos de crédito finales, de un niño jugando ensimismado con dos figuras de plástico ante una mesa llena a rebosar de pequeños monstruos gigantes en miniatura, es un buen resumen de una película-atlas proteiforme, singularmente euforizante y celebratoria, que puede disfrutarse como lo que es –un inmenso film de aventuras– pero que, al mismo tiempo, en polarización extrema, está abocada a llevar al género hacia un inevitable pozo de melancolía y de indiferencia. Ha llegado, pues, el momento de que el *kaiju eiga* haga terapia.

La intimidad, ese monstruo gigante: *Big Man Japan*

Deconstrucción documental del mito

Dejamos, en el párrafo anterior, al niño-espectador encerrado, solitario, con un millón de juguetes. Ha llegado el momento de desmontar el mito, de abrirle las tripas al juguete y descubrir su mecanismo, aunque para ello debemos afrontar el dolor de no poder volver a remontarlo jamás. No puede ser casual que, tres años después de la contradictoria y operística epopeya de Kitamura, llegue a las pantallas japonesas una película alejada del canon *kaiju*

eiga pero absolutamente basada en su universo genérico. De algún modo, puede sentirse que, aunque no exista ningún tipo de contacto real entre ellas, *Big Man Japan* (Dai-Nihonjin, Hitoshi Matsumoto, 2007), configura de algún modo un díptico totalizador con *Godzilla Final Wars*, por ser su reverso absoluto, su espejo oscuro. Extraño objeto fílmico presentado en forma de anodino *mockumentary* sobre Daisato, un hombre de apariencia perfectamente vulgar, un estereotípico *loser* de maneras quietas y aire permanentemente deprimido, que habla en susurros y apenas levanta la mirada hacia la cámara, la película, tras veinte triviales minutos de entrevista sin mayor interés en la que el personaje va desgranando sin demasiada pasión algunas de sus preferencias personales, recibe una misteriosa llamada. Le seguimos entonces mientras, en su esquelético ciclomotor, accede a unas destartaladas instalaciones –una planta eléctrica gestionada por el ejército– donde, para pasmo del espectador, y tras recibir una poderosa descarga eléctrica, se convierte en un gigantesco ser semidesnudo de cabellos erizados armado de un gran bastón: un héroe salvador del Japón al que llaman “El Rey del Dolor” y que combate contra una hueste de grotescos (incluso para los estándares del género) monstruos gigantes, una cohorte de seres escatológicos y obscenos de apariencia tan sorprendente como repulsiva.

Tal es el desconcertante planteamiento de esta película, dirigida e interpretada por el cómico Hitoshi Matsumoto (autor de la todavía más extraña *Symbol*, [Shinboru, 2009]) y que constituye un demoledor concentrado de antimateria heroica, una visión mucho más que crepuscular del acoso y derribo a los ideales japoneses que

fundamentaron el esplendor del *kaiju eiga*. Tan metagenérica como las *Final Wars* de Godzilla pero en las antípodas de su registro expresivo, la película de Matsumoto se arrastra a un ritmo desconcertantemente lento que a veces recuerda el estatismo casi insoportable de las largas escenas habladas de los clásicos del *kaiju eiga*, aunque allí donde las escenas de inacción servían para diseñar disparatadas estrategias militares y políticas para afrontar la amenaza monstruosa, ahora encontramos largos y monótonos paseos por una intimidad devastada: último descendiente de una saga de heroicos salvadores del Japón, Daisato, enterrado bajo una existencia miserable, separado y sin posibilidad de ver a su hija de 10 años más que una vez al mes, acuciado por las penurias económicas y visto por el escaso público que le presta atención como algo a medio camino entre una rareza risible y una amenaza, Daisato pervive gracias a los escasos ingresos que le proporciona su *show* televisivo, arrinconado en una hora de baja audiencia y que su *mánager* personal se esfuerza –aunque sin demasiado entusiasmo– por reflotar. El extraño e hilarante talante cómico de Matsumoto convierte esta antiepopéya en un singular contraplano del histórico brillo visual de las *Guerras Finales* de Godzilla: en sólo tres años, hemos pasado del *pathos* a lo patético. El protagonista soporta estoicamente que sus vecinos le dejen pintadas de protesta o le rompan los cristales con ladrillos; se dedica a cumplir su extenuante trabajo, cuando llega el momento (cada vez menos a menudo, puesto que, como él mismo señala, “hoy quedan muy pocos monstruos”) y deja entrever, ante el electrizado espectador –que a menudo no sabe si reír o llorar ante tal despliegue de tragicomedia

kaiju– que, probablemente, una intimidad devastada es un monstruo gigante mil veces más peligroso que las multiformes criaturas con las que el antihéroe de vez en cuando se ve obligado a enfrentarse en su trabajo. “Todos somos productos”, confiesa en un momento dado a la cámara: a continuación le veremos con la piel llena de anuncios publicitarios, convertido en anuncio ambulante (pero ya desde el principio los grandes monstruos fueron productos para mercaderes, como King Kong, como el Gorgo de la película homónima de 1961, como el dinosaurio Gwangi, como tantos otros): nunca ha quedado tan patente como en esta doliente comedia que el monstruo gigante, imagen pura, es un anuncio publicitario más, el producto final de un semiocapitalismo en el que no hay otro modo de prosperar que vender la propia imagen, único bien susceptible de transacciones válidas para un poder y un capital falto de anclajes en la realidad tangible.



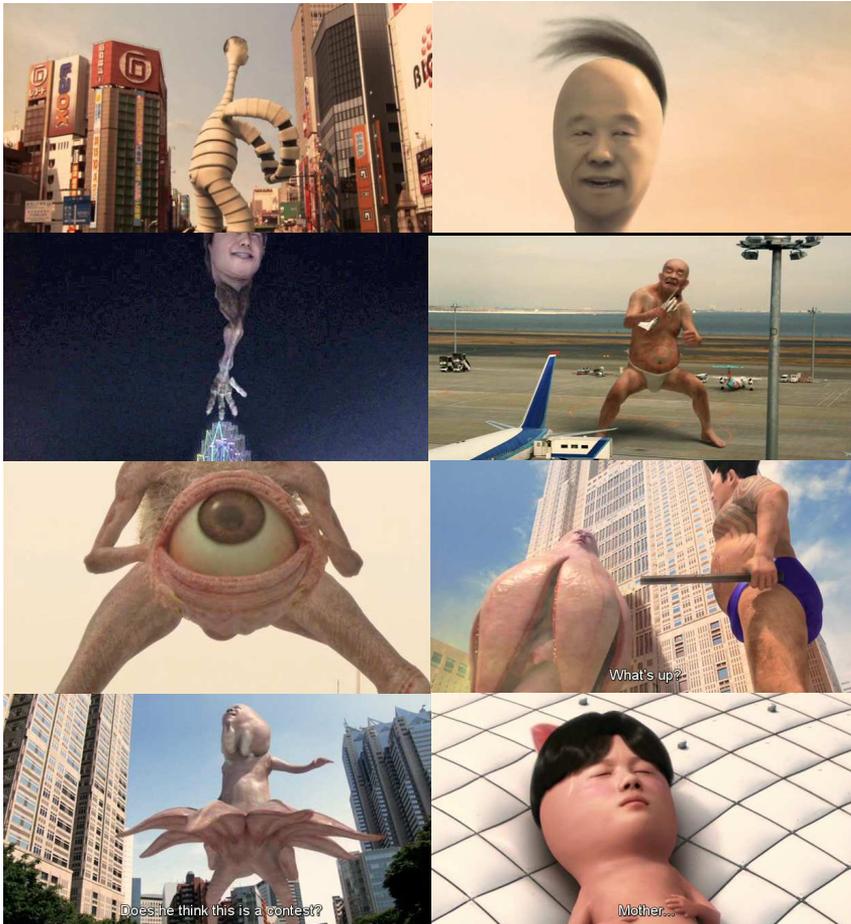
*“Cada vez nos quedan menos lugares en los que combatir”:
el lamento cotidiano de un pobre exterminador de monstruos*

Esperando al monstruo gigante

“Sí, soy un monstruo”, afirma, con voz aburrida y monótona, el triste protagonista de este inclasificable *post-kaiju eiga* producido por la Sochiku, la productora de cintas clásicas tan bizarras como *The X from Outer Space* (Uchû daikaijû Girara, Kahui Nihonmatsu 1967). El más apasionante *crossover* de monstruos gigantes del siglo XXI no consiste en haber plantado en un mismo campo de batalla a bestias alienígenas frente a este desgraciado ciudadano de a pie, sino, en un plano más abstracto, la más inverosímil de las reuniones imaginables: además de toda una tradición de surreal humor japonés, sobre este documental de monstruos gigantes planea un cierto perfume, más que kafkiano (aunque Kafka, con su cucaracha gigante, también tiene su lugar en el imaginario del género: *Kafka meets Kaiju Eiga* era el sugestivo título de un pequeño cómic de Stephen Bissette), diríamos que beckettiano: *Beckett meets kaiju*.

Aplastado bajo el peso de una vida absurda y decadente, soportando estoicamente que su familia se avergüence de él por su grotesco modo de vida, con el espejo triste a costas de un glorioso pasado familiar (sus antecesores eran –lo vemos en viejas películas– grandes héroes aclamados popularmente por el imperialismo nipón), el protagonista es un ser solitario, tan entrañable como nimio, un asocial taciturno y algo cobarde cuyas lacónicas declaraciones, sin excepción, se convierten instantáneamente en agudas y penetrantes reflexiones sobre el *kaiju* y sobre el destino de los ideales japoneses de la segunda mitad del siglo XX: “ahora hay muchos menos

monstruos” (...) “y mucha menos creatividad”. Atrapado entre una manager que contempla con aburrida indiferencia sus proezas y que sólo presta (relativo) interés a los índices de audiencia, una lamentable relación con su exmujer, una vida sentimental ruinosa, y responsable de un abuelo senil que de vez en cuando se escapa de la residencia para, tras convertirse en un anciano gigantesco, sembrar la destrucción de los bienes públicos allí donde va, Daisato deambula por un Japón extrañamente desolado, más bien vacío de monstruos y en el que las pocas ocasiones de aventura son de todo menos heroicas: monstruos chirriantes, tan impertinentes como peligrosos, difíciles de describir, a veces casi lynchianos a veces insuperablemente absurdos, que tan pronto asemejan gigantescas criaturas de goma con flequillo, o que consisten en una sola pierna coronada por una inquietante cabeza humana o que, directamente, son carnosos pollos desplumados con largo cuello en forma de miembro viril retráctil, todo ello coronado de un gigantesco ojo arrojadizo: esta inolvidable galería de rarezas jalonan con sus grotescos y patéticos episodios la monótona vida del protagonista (especialmente lacerante es el momento en que el protagonista mata accidentalmente a un monstruo que asemeja un pequeño bebé con adorable rostro de niño: el pequeño monstruo, que al parecer le ha confundido con su madre, succiona con ternura el pezón del protagonista hasta que le propina un mordisco que hará que el gigante le suelte y, en su caída, acabe con la vida del extraño ser: episodio que le reportará grandes críticas por parte del público en general –aunque, por lo visto, la audiencia pese a todo se incrementa...).



El desacomodo permanente entre figura y fondo preside aquí todo el desarrollo de ese inclasificable objeto que es *Big Man Japan*. Para empezar, ni siquiera su protagonista parece consciente de su propia decadencia (algo que, por supuesto, contribuye a potenciar la comicidad del conjunto). Especialmente hilarante, como signo de este desacomodo, es el ritual que prepara su transformación en ser gigantesco: desnudo, se le deja detrás de unos

gigantescos calzoncillos violáceos que serán su única vestimenta cuando se convierta en héroe).



¿Un ideal masculino inalcanzable? El héroe, antes de la transformación

Daisato no encaja, literalmente, en ningún lugar (“Ahora todo es demasiado grande”). “Realmente, aquella fue una época dorada”, reflexiona. “Ahora todo está muerto”.



Un pasado glorioso en el que los seres gigantes eran aclamados por las calles...



...evocado desde un presente descorazonador

Pero el mayor de los absurdos, la dislocación final, llegará en el último tramo de la película, después de que el espectador crea haber asumido plenamente las reglas del juego y el extraño tono narrativo, entre hilarante y crepuscular, de esta enloquecida tragicomedia intimista; entonces, un nuevo e inesperado giro abrirá nuevos abismos en la mirada del público. Y es que, al afrontar la más peligrosa de sus némesis (una suerte de desagradable diablo rojizo que invariablemente le propina paliza tras paliza a lo largo del tramo final de la película), el atribulado protagonista recibirá la ayuda *in extremis* de un grupo de chirriantes superhéroes que parecen directamente salidos de teleseries *tokusatsu* de los 60-70 como *Ultraman*, *Super Sentai* o *Power Rangers*. Lo más desconcertante, y lo que convierte, finalmente, esta aventura en un verdadero *organismo enigmático*, es que la textura misma de la película se transforma: de repente, dejamos de estar en un escenario hábilmente recreado digitalmente (*Big Man Japan* era, hasta ese momento, la primera película *kaiju eiga* japonesa totalmente digitalizada) y aparecemos en un destartalado *set* completamente artesanal e infantiloides, en el que trucajes y personajes remiten a los ejemplos más menesterosos del género. Este inexplicable (e inexplicado) cambio de registro, superficialmente hilarante, tiene algo de homenaje pero también de *fuga psicogenética*, de disrupción hacia un espacio infernal en el que la familia de superhéroes (evidentemente norteamericanos por sus maneras chulescas y sus rutilantes uniformes tricolor) inflinge una severa y jubilosa derrota al diablo rojo, ahora convertido en inofensivo muñeco de trapo, y se lleva a nuestro protagonista a una especie de

paraíso para superhéroes de plástico en lo que, sin dejar de ser un *happy end*, resulta profundamente inquietante para el espectador.



Avatares de la desmitificación: de repente, el mito se ha resquebrajado por completo y lo que podría haber sido, como a su

manera fue *Godzilla Final Wars*, la revisitación de un lugar amado (el entrañable *set* de maquetas hábilmente construidas por artesanos) se convierte en un lugar de pesadilla y desconcierto, de total humillación y derrota moral para su protagonista, obligado, quizá como el propio Japón, a aceptar la vivaracha compañía de esos insoportables y prepotentes héroes extranjeros. Condenado a vivir en un limbo para superhéroes tan felices como inútiles, es posible que nuestro protagonista añore, sin atreverse jamás a confesarlo, la indiferencia de su (infernol) vida cotidiana plagada de desencantos.

La disgregación de la mitología de los monstruos gigantes y su reconversión al absurdo y a la perplejidad de lo cotidiano se adueña, pues, del género en nuestra más cercana contemporaneidad. Puede parecer paradójico que el signo mismo de lo lleno, la figura todo que lo ocupa, que todo lo aplasta bajo su materialidad y su peso, pueda ser utilizada para describir el vacío existencial. Pero tal es, justamente, la arriesgada y deslumbrante propuesta de la película de Matsumoto.³⁰

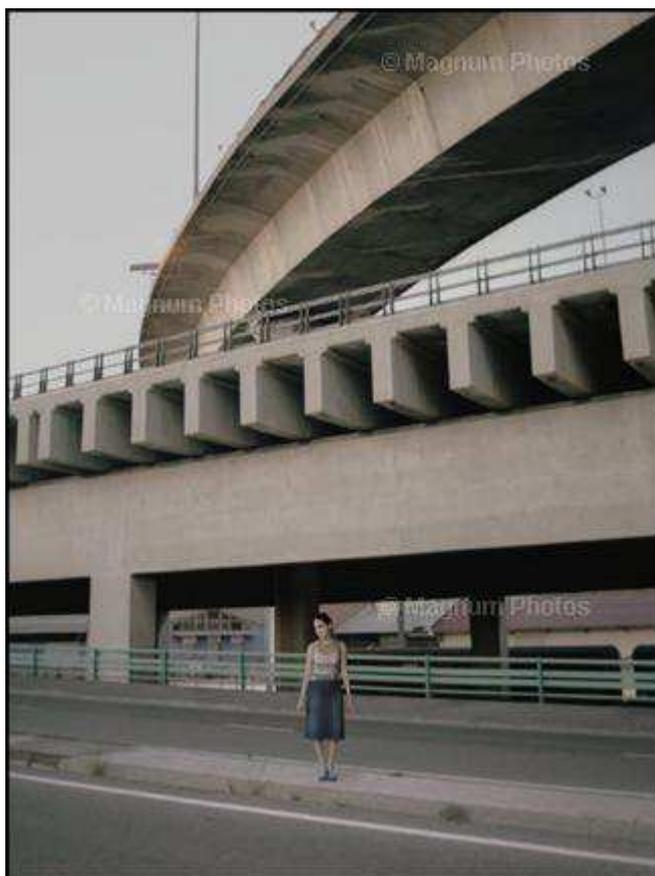
³⁰ Esa asunción irónica del vacío, de la disolución de la épica, se trasluce también en un pequeño objeto paralelo de 2009, un brillante cortometraje del director español Carlos Vermut: *Maquetas*. En él, una serie de entrevistas totalmente realistas a lo que parecen ser víctimas de actos terroristas termina revelándose, inesperadamente, como algo muy distinto: en realidad, esas personas han sido víctimas indirectas de ataques de monstruos gigantes. Así, el cortometraje se postula como una incómoda broma audiovisual, “un homenaje a todas las víctimas de los monstruos gigantes”. Esas víctimas siempre invisibles del *kaiju* han cobrado aquí vida en una estremecedora ristra de confesiones cruzadas, vidas truncadas, familias rotas, que nos acerca al mundo de la telerrealidad y de las intimidades expuestas a la luz... El *pathos* de un cierto modo de entender el sensacionalismo televisivo queda así, pulverizado y reducido al absurdo, en esta brillante minipieza de aires inequívocamente gamberros.

Una teratología contemporánea del espacio

En manos de un humorista corrosivo como Matsumoto, entregado al desmontaje irónico de la mitología de lo gigantesco, descubrimos una nueva faceta en los monstruos gigantes contemporáneos: poner de manifiesto la gulliverización del ciudadano global, sacar a la luz su insignificancia como sujeto. Esa miniaturización que acecha al sujeto contemporáneo, inmerso en una voraz red planetaria de comunicaciones, en un vertiginoso intercambio de bienes y mercancías. En esa metástasis de gigantismo que asola al imaginario contemporáneo (y que tan bien traducen, en el terreno plástico, obras artísticas como las fotografías de Andreas Gursky sobre los principales *no-lugares* de nuestro tiempo), se han convertido en lugar común el vacío, la multiplicación insensata de objetos en el encuadre, la desproporción aberrante como signo de nuestra era. Multitud de artistas han hecho de la estética de los inhumanos vacíos urbanos y periurbanos un modo de asaltar una nueva enfermedad espacial que planea sobre nuestra cultura: cabe hablar, en nuestros días, de una verdadera poética de los macroespacios. Frente a esta enfermedad del vacío, frente a este coágulo del espacio alrededor del individuo, los artistas buscan el modo de traducir esa inmensidad, que una vez pudo ser sublime pero hoy cada vez muestra su rostro más devorador, en la que vive inmerso el ciudadano contemporáneo.



“En el desierto, uno se vuelve pequeño, mínimo” (Virilio). Andreas Gursky o la disolución de la figura en el no-lugar contemporáneo: ¿esperando al monstruo gigante?



¿Cuál es el destino de la figura? Los fotomontajes de Antoine d'Agata sitúan a figuras fuera de lugar, en espacios industriales inhóspitos en los que lo humano apenas tiene acomodo posible. El artista prefirió realizar fotomontajes digitales, pese a poder realizar el trabajo directamente, para subrayar esta inquietud esencial por la imposibilidad de un ajuste fiel y completo de la figura y el fondo en un solo disparo.

Frente a todos estos analistas de la disolución de la figura en un cosmos globalizado, en aeropuertos, autovías, grandes superficies, nudos ferroviarios... contrafiguras en la ficción popular como las del

monstruo gigante se ofrecen aquí al espectador como síntoma y, a un tiempo, ensayo de remedio simbólico para la disolución del individuo en el magma de la red, el comercio global, y lo digital. De ahí su plena vigencia como símbolo.

Sin ir más lejos, en su serie fotográfica *Small Dreams*, el catalán Aleix Plademunt nos planta jocosamente ante la angustia de lo desmesurado; su colección de objetos sobredimensionados de la sociedad de consumo, que con sus inequívocas resonancias pop pueblan mil lugares kitsch en los cinco continentes, es una respuesta irónica a esta sed de llenar el vacío con que nuestra civilización pretende parapetarse ante el miedo y la incertidumbre. Símbolos del mal gusto, pero también signos fascinantes de algo sagrado a lo que no sabemos renunciar.







Son sólo algunos ejemplos tomados al azar de dos estrategias -opuestas pero complementarias- que podrían ser innumerables. No es lugar aquí para dar rienda suelta al caudal de imágenes de lo objetual gigantesco y de la miniaturización humana en el desierto de signos contemporáneo, que pueblan nuestro universo visual desde inicios del XXI; es un torrente de imágenes cuyo flujo no cesa de incrementarse.

Una estética de la demolición

Espacios hostiles, figuras aplastadas por el peso del vacío (o del monstruo que lo sustituye simbólicamente), objetos en desafortada metástasis estética. Digámoslo ya de una vez: ante este paisaje, el núcleo duro de la estética del *kaiju eiga* opone el ejercicio de un acto tan simple como refundador: la demolición.

“Por definición, la demolición implica un fracaso económico, político o de diseño”. La frase procede de un seminario de

arquitectos realizado en primavera de 2015 bajo el sugestivo título de *12 actos de demolición*, pero ilumina algunos recodos de nuestro periplo. Basado en un acto originario de agresión/destrucción, el *kaiju eiga* declinó ese gesto hasta apropiarse de él: de la *destrucción* a la *demolición* hay un matiz importante. Como los arquitectos reunidos en *The Berlage*, podemos decirnos:

While there are abundant theories of construction, there seems to be a lack of theoretical understanding of demolition. What are the types of demolition? How should it be done? Who may kill your building? What is the value of a void left after demolition? Is there creativity in demolition? Is there an aesthetic of demolition?

Preguntas a las que el *kaiju eiga* podría dar su muy peculiar respuesta. Frente a las sobredilataciones del espacio y los objetos en el XX, presos en los espasmos de la macroeconomía, brota la demolición catártica del mundo conocido, del tradicional pasado devorado por un presente encarnado en un monstruo todavía más primitivo que la tradición del mundo que está destruyendo: la más saludable de las ironías *pop* puebla el imaginario del género. Al término de *Godzilla vs. Mechagodzilla II*, uno de los personajes, al comentar la muerte de un gran industrial japonés entre las ruinas de su rascacielos –una, por cierto, de las escasas muertes humanas individuales representadas en el *kaiju eiga* japonés– reflexiona: “Y pensar que el hombre que refundó la economía japonesa fue salvado por un dinosaurio...” Y, por surrealista que parezca, es cierto: un flashback nos ha mostrado antes al industrial en su juventud,

participando en la Segunda Guerra mundial; era entonces comandante de un destacamento japonés en una isla del Pacífico, y fue salvado por un dinosaurio del ataque de un comando norteamericano; luego, en tiempos de paz y *reconstrucción*, el hombre fue el involuntario responsable, por culpa de una imprudente prueba nuclear, de la conversión de aquel benéfico ser natural en pesadilla que ahora arrasa la ciudad. Antes de caer sepultado entre las ruinas de su imperio, una frase impagable: “La tierra de prosperidad que creé está siendo destruida por ese mismo dinosaurio que me salvó, al que convertí en Godzilla. Qué irónico”.

Lo vemos: el monstruo gigante, perenne objeto pop, engrana a la perfección con las preocupaciones sociopolíticas del cambio de siglo. Como símbolo de un mundo preso en las redes de la macroeconomía, se plantea a caballo entre el sobredimensionamiento comercial, la búsqueda de hipervisibilidad mercantilista global, y la reducción a la nada del individuo en semejante contexto de metástasis del intercambio de bienes materiales y de información. De ahí, también, su fuerza como símbolo en los años recientes. Aunque, quizá –y eso es lo que tenemos en juego ahora, en este momento de nuestro viaje–, debemos plantearnos cuáles son sus verdaderos poderes, su capacidad para luchar contra ese crepúsculo ideológico, contra esa disolución de la figura en un panorama progresivamente amplificado y hostil. Tal vez su misión de llenarlo todo con su presencia, de hacer viva, pese a todo, la aventura a gran escala frente al microtedio infinito de *lo digital*, sea demasiado incluso para él.

Ante esa “presencia pánica del espacio” (Schneider) que nos proporcionan algunas obras de arte, del Bosco a Joel Sternfeld, percibimos, en artistas contemporáneos (pintores, fotógrafos sobre todo), el desvelamiento de una estética monstruosa en el tratamiento del espacio; hay algo anómalo en la manera como construimos el espacio a nuestro alrededor. Ante el malestar por la posibilidad real de destrucción masiva de la ciudad contemporánea, surgió el monstruo gigante para llenar ese vacío: *ma*, el vacío que debe llenarse. El cine *kaiju* nos ha permitido, al asistir una y otra vez a la emergencia y aniquilación (o exilio) del monstruo, sentir en nuestro ser más profundo eso que los japoneses llaman el *mono no aware*, “la tristeza... dirigida hacia algo que desaparece”, y también el *urami*, aquello que “se proyecta hacia la continuación de un proceso y nace del espíritu de resistencia”. Ese era el nodo, el núcleo de la existencia de los monstruos gigantes clásicos. Por eso nos ha parecido plausible pensar en ellos, más allá de sus obvias y furibundas encarnaciones masculinizantes, como avatares secretos de la Diosa Madre. Si, como quiere González Requena, todo efecto de figura y fondo esconde, como mecanismo secreto, la presencia-ausencia de la figura materna, la alternancia primordial entre la presencia colmadora y la ausencia doliente, en ese binarismo extremo y polarizado (madre-paisaje) es donde surge la figura del monstruo, su acontecer, sus infinitas epifanías y desapariciones, como dispositivo de permanente creencia en el retorno de la verdad que no queremos ver de frente, mirar a sus ojos inmensos con ojos, los nuestros, arrasados de lágrimas.

El monstruo gigante vuelve a estar ahí, pues, porque encaja a la perfección en la monstruosa y melancólica concepción del espacio que nos ha dado la globalización; en esos descomunales vacíos su figura se inscribe como un molde. Quizá, por una vez, la estética del monstruo no haya marcado y deformado la estética de la representación; más bien, aquí el monstruo ha venido a ocupar un intolerable vacío existencial y moral, a dar carta de naturaleza a ese asfixiante vacío que todo lo engulle; a inundar, con su desbordante y entrañable mole, el agujero moral y ético de nuestra contemporaneidad, a redimir, en un acto de destrucción sagrada, la glaciación de los afectos. Su misión sería rescatar, a través de su promesa cierta de forma aplastante y absoluta, lo informe del agujero negro en el tejido de nuestras concepciones e ideologías. En ese sentido, su figura apunta tanto a lo colectivo como al destino individual de cada uno de nosotros, los componentes de la asustada masa que se dispersa frenéticamente bajo sus devastadores pasos.

CAPÍTULO 5

EL LUGAR MÁS ALTO

Ciudad pánico, o la intimidad

Lo señalaba el crítico y cineasta español Nacho Vigalondo en su comentario blog a *Monstruoso* (Cloverfield, Matt Reeves, 2008):

La película respeta la condición principal en la tradición más antiquísima de relatos de monstruos y catástrofes: (...) la criatura actúa en el momento en el que se evidencia la incapacidad del protagonista para trazar emocionalmente una línea entre dos puntos.³¹

En el corazón del mecanismo dramático de uno de los más rotundos ejemplos de la vigencia del monstruo gigante en la contemporaneidad late la insuficiencia emocional como simbólica pista de aterrizaje para el advenimiento del monstruo. Bajo esta lectura, el monstruo gigante vendría, para el atribulado protagonista de la historia, a colmar el melancólico vacío abierto ante la incapacidad de afrontar un trauma sentimental, la separación de la

31 VIGALONDO, Nacho, “A propósito de Cloverfield”, *post* publicado en “El Blog de Nacho Vigalondo”, El País edición Digital, Madrid, 02 de febrero de 2008. <http://blogs.elpais.com/nachovigalondo/2008/02/a-proposito-de-c.html>

mujer amada. Como señala Vigalondo, es justamente cuando el protagonista está sentado en una escalera de incendios con sus amigos, declarando en voz alta su incapacidad para decidir, para tomar las riendas de sus emociones, cuando en el fondo de la imagen se abre la desgarradura, en forma de fulgurante explosión en el centro de la noche, que marcará el inicio de la tragedia final para los protagonistas. Pues, como señala el propio Vigalondo, “El monstruo no es, en esta película, un agente del Apocalipsis, sino el motor de un doloroso reencuentro a destiempo”.

“*Mighty prehistoric monsters clash with modern lovers*”: la cita se utilizó para publicitar *El mundo perdido* en 1924 pero podría ser perfectamente aplicable a este artefacto totalmente contemporáneo que es *Cloverfield*, la gran película de monstruos gigantes de la era *youtube* (Jordi Costa) pero, a la vez, un esencialísimo destilado del universo de los monstruos gigantes clásicos (no en vano, a la casi invisible amenaza se le otorga el muy abstracto nombre militar en clave de **LGA**, Large Scale Agressor).³²

32 Esta información no aparece directamente en la película, sino en uno de los múltiples apoyos externos que recibió para construir de manera fragmentaria e intermediática su trama. Como se ha señalado a menudo, la narración de *Monstruoso* actúa en su conjunto como un “espejo roto”: “La historia de *Monstruoso* (...) no podía leerse por entero si uno no iba al cine a ver la película, a internet a buscar los trailers ocultos y los falsos, a ciertas revistas y fanzines y a páginas webs falsas creadas al efecto por Abrams. Desde otra perspectiva, esto significa que desde muchos sitios diferentes podía disfrutarse de la creación de Abrams, planteada como un espejo roto, donde los fragmentos esparcidos permiten ver la imagen global.” MORA, Vicente Luis: “¿Y si Abrahams fuera el mejor narrador vivo?” *Post* publicado en “Diario de lecturas. Blog de Vicente Luis Mora”. <http://vicenteluismora.blogspot.com/2009/05/y-si-j-j-abrams-fuera-el-mejor-narrador.html>

Recordaremos, por otra parte, que *Cloverfield*³³ se presenta como una narración que sigue el modelo del “manuscrito encontrado”: una cinta hallada por el ejército entre las ruinas de una gran catástrofe, en Nueva York, muestra retazos de los hechos filmados por un videoaficionado a lo largo de de la noche en que la ciudad fue destruida. Dichos retazos se alternan con fugaces visiones de lo que la cinta contenía antes de que fuera regrabada por el videoaficionado: escenas de amor de una pareja que vive un fugaz día de felicidad en Manhattan visitando el célebre parque de atracciones de Coney Island. Se solapan así momentos de plenitud amorosa con la destrucción de una ciudad en la que los protagonistas de la historia amorosa, tras una ruptura producida en el ínterin, viven una dramática epopeya de reencuentro a la sombra del ataque del monstruo. Vicente Domínguez se ha encargado de desentrelazar minuciosamente el componente sentimental que fluye por la película, tomando como referencia la metáfora del miedo colectivo como “agente borrador” de la pasada felicidad sentimental de la pareja, y apoyándose, entre otros elementos, en el abundante caudal de canciones significativas que puebla su banda sonora.³⁴ De los muchos enfoques con que puede abordarse la película, interesa visualizarla aquí, justamente, como “punto ardiente” por su modo de desbloquear los sentimientos individuales, la intimidad, a través de la figura de la amenaza gigante, y por el modo en que entabla

³³ A diferencia del resto de películas citadas en el texto, utilizamos en este capítulo el título original de la película porque, desde su estreno, éste se ha venido utilizando de manera intercambiable con la versión española del título.

³⁴ DOMINGUEZ, Vicente. “Miedo borrador: monstruos de ciencia ficción en la ciudad del alma”, *Formats #5, Revista de Comunicació Audiovisual*, Barcelona, UPF, 2009.

relación con la temática figura-fondo y sus vínculos con la perspectiva. De principio a fin, *Monstruos* propone la vivencia de una catástrofe motivada por el ataque de una gigantesca criatura a Nueva York; pero en una visión filtrada por la *primera persona*.

“A Coney Island of the mind”³⁵

Si para Panofsky la perspectiva versaba sobre la relación entre la mente y el mundo y, al mismo tiempo, contenía una autoconciencia reflexiva que plantea la naturaleza del arte como algo que versa justamente sobre esa relación, está claro que *Cloverfield* pulveriza en apariencia la idea de perspectiva; gracias a la *youtubificación* de la puesta en escena, demuestra que la verdadera voluntad del monstruo gigante, la de aplastar el marco simbólico, no se cumple únicamente a través de la metáfora figurativa obvia de la ciudad, como en el cine de monstruos gigantes clásico, sino en el propio dispositivo narrativo: lo que aplasta el gigantesco cuerpo de la bestia alienígena es el marco mismo de la narración: la posibilidad de encuadre. La estrategia apunta a la subjetivización, a vivir el terror en primera persona, por supuesto, pero su efecto plástico, si comparamos el modo en que despliega su mundo de ficción con respecto al de sus precedentes, es de una sistemática destrucción del marco perspectivo y una fusión de la figura-fondo en un magma audiovisual vertiginoso y tendiente a lo informe. Y ello no es

35 Tomo la expresión de un texto del artista digital Simon Penny. PENNY, Simon, “Virtual Reality as the End of the Enlightenment Project”, 1994. <http://ace.uci.edu/penny/texts/enlightenment.html>

separable de su condición de película de monstruos gigantes: al fin y al cabo, a diferencia de intentos similares como *Rec* o *Blair Witch Project*, a las puertas de los cines en los que se proyectaba *Cloverfield* colgaban carteles anunciando que el público podía marearse durante la proyección. La razón estaría, precisamente, en que lo que anida en *Cloverfield* es un monstruo gigante: nadie se marea en los primeros minutos, aunque la cámara tiemble y se sacuda cuando Rob (Michael Stahl-David), el amante, filma con arrobo los iniciales momentos de felicidad que comparte con su amada Beth (Odette Annable), o cuando su colega Hud (T.J. Miller) —que será el cámara a lo largo de todo el metraje— toma la cámara en la fiesta y juguetea con ella, acosando a los asistentes con sus torpes entrevistas. El vértigo sólo llega con el monstruo; es entonces cuando la perspectiva se desploma y colapsa sobre sí misma. Cuando la figura se convierte en mancha borrosa, en agente de disolución del espacio: el terror a lo inconmensurable es el agente de la puesta en escena.

El agente de la puesta en escena, pero también el motor que invoca la amenaza de una ausencia: pues, justamente, es la aparición de esa sideral *mancha* que lo eclipsa todo en Nueva York lo que provoca que Rob, que había renunciado a pelear por recuperar a su amada, se lance a una frenética aventura por las devastadas calles de la ciudad para recuperar su amor. Es como si esa sombra indefinida que cubre la ciudad con un velo de destrucción fuera el desencadenante del retorno, aquello que hace que Rob llegue a sentir la amenazante ausencia de la amada y se

lance a buscarla en un gesto tan desesperado como irracional. El vértigo del monstruo le hace sentir el vértigo de la ausencia.

Por su parte, las sacudidas de la cámara en *Cloverfield* registran la pérdida del control del espacio, la pérdida de asidero geométrico (y, por tanto, simbólico) en un mundo asediado por la irrupción de lo contingente, lo Real. Ante ese asedio, el sujeto trascendente parece diluirse de inmediato; todo *Cloverfield* es, al mismo tiempo, la tragedia de unos personajes (como se ha señalado) aparentemente insustanciales que son súbitamente dignificados por el brote de una conmovedora epopeya amorosa de reencuentro. Capaz de reunir lo ínfimo y lo cósmico con deslumbrante facilidad, *Cloverfield* ejemplifica la crisis de la perspectiva frente a las amenazas de lo informe (la película está poblada de planos desprovistos de profundidad, en los que el fondo y el primer término se confunden, se desgarran entre sí, aplastando la sensación de distancia entre ellos y convirtiéndolo todo en una impresionista experiencia de Lo Inmediato).





Inmediatez, oclusiones del campo visual, colapso de la perspectiva, indiferenciación entre figura y fondo: fragmentos dispersos de monstruo en Cloverfield

Para Panofsky, el desarrollo de la perspectiva central en el Renacimiento demostraba que la representación visual no es mimética sino constructiva; en ella se sustituye la inmediatez de la percepción por una abstracción de la experiencia de los sentidos, y las impresiones corporales por la sistematicidad geométrica. El juego de *Cloverfield*, por su parte, nos hace pasar a la otra orilla: la

endiablada danza de perspectivas rotas de *Cloverfield*, que continuamente va y viene entre la inmediatez y la abstracción, entre la brusca toma de contacto con una figura monstruosa que de repente atraviesa el encuadre a una manzana de distancia, entre la sensación vivida y la búsqueda de un ángulo que permita racionalizar, narrar, lo que está sucediendo, se mueve siempre sobre el delgado filo que separa lo informe del cálculo, el desbordamiento puro del espacio con la seguridad racional de lo perspectivo. El choque entre las diferentes concepciones del espacio está servido.

El retorno a un modo primitivo de plantear la perspectiva que implícitamente parece llevar inscrita en sus genes la figura del monstruo gigante opera en *Cloverfield* de manera más descarnada: es como si, en esa superposición de perspectivas en equilibrio, la canónica y la invertida, que caracteriza al género, ganara la mano aquí el segundo modelo. Es como si, frente al esquema racionalista que, pese a la fricción en sentido opuesto que esgrime la figura del monstruo, preside el modelo de construcción del espacio en el cine clásico de monstruos gigantes, se optara aquí por un trabajo más radical; como si se pretendiera un fugaz e imposible retorno a esa perspectiva antigua que Panofsky entendía como “mímesis de la impresión óptica”. Todo *Cloverfield* camina en delicado equilibrio entre la disolución del espacio y la imposición de un orden visual, entre la contingencia y el azar, propulsado por la pulsión escópica de un personaje-narrador que no quiere dejar de ver y filmar todo lo que hay a su alrededor. Se crea con ello una especialísima tensión entre el espacio racional y el irracional, entre la perspectiva y su

disolución, que juega en consonancia con la continua estrategia de mostración-ocultación fundamental en todo texto con monstruos pero que en el territorio de *Cloverfield* adquiere sugestivas resonancias simbólicas.

De ahí la importancia que, mediada la película, y tras haber sido sometidos los personajes a la exclusiva visión de fragmentos desgajados y abstractos de la bestia (cuyas piezas flotantes avistadas por el cielo de Manhattan parecen evocar en algún momento la proyección de un cuadro de Bacon en improbable y desbordado *happening* sobre las nubes neoyorquinas), así como al desplome de las perspectivas propiciado por el pánico (grupos, carreras, gritos, noche), sumiendo la narración en un espacio oclusivo que sólo hace que aumentar la sensación de espanto, el esperado avistamiento liberador de la bestia en plano general, puro goce visual a distancia, llegue merced a un *panofskiano* helicóptero capaz de dar desde el aire una imagen cabal, esta vez sí dotada de distancia y perspectiva, de lo que está sucediendo en la superficie de la calle. Sólo este dispositivo panóptico ofrece, desde las alturas, un primer esquema racionalizado frente a la masa de estímulos inmediatos no procesables como un espacio racional, que es el medio en que se mueven cámara y personajes a lo largo de casi todo el metraje. Las aventuras de los personajes en *Cloverfield* transcurren a ras de suelo salvo por pocos, y muy significativos momentos. Mientras la acción discurre pegada al suelo, la videocámara de Hud nos lleva por un itinerario laberíntico y sin salida aparente, que con total fluidez y naturalidad nos introduce en un espacio distinto, durante buena

parte del tiempo alejado de los códigos perspectivos tradicionales, un espacio tembloroso y sacudido por el terror. Un espacio que, en su práctica virtualización, nos acerca a eso que críticos como Anthony Vidler denominarían el espacio de la mutabilidad infinita, de las permutaciones y rotaciones aparentemente interminables propias de las construcciones digitales, un espacio “veloz”, dotado de la celeridad de un viaje virtual y la complejidad de las redes de comunicación (VIDLER: 2001). Despojado del tono de aforismo digital que a menudo poseen los clips de *youtube* de los que se nutre su imaginario, convertido en clásica y fluyente narración dotada de arquitectura dramática, el espacio de *Cloverfield* imbuye en el analista la sospecha de que, como diría Vidler, se está gestando aquí, con la mutación del espacio, alguna transformación del sujeto. La ruptura total, sin embargo, no llega a producirse, puesto que quedan esos puntos de apoyo representados por las ocasionales miradas que la narración proyecta *desde arriba*: *Cloverfield* disemina esos momentos para que el espectador tome conciencia espacial y, de algún modo, mantenga su vínculo con una concepción homogénea de las vicisitudes de los personajes. Esos puntos hacen coincidir momentos álgidos de la trama con visiones desde un punto de vista trascendente. La mirada de los dos amantes desde lo alto del apartamento en el arranque de la película, la fiesta de despedida en una azotea, el avistamiento por televisión desde una cámara situada en un helicóptero, el rescate de Beth en las alturas, la ascensión y caída de los protagonistas en helicóptero, la noria en Coney Island en el epílogo... Todos ellos están desempeñan un papel esencial en la progresión de los acontecimientos.

Después de que la única visión cabal del monstruo se haya dado desde un helicóptero (primer momento en que el magma visual en que viven los personajes se transfigura y pasa de ser un espacio psicofisiológico a un espacio matemático), no es de extrañar que, en un film tan plagado de rimas, el principio del fin para Beth y Rob llegue, justamente, al subir a otro helicóptero. La caída que les llevará al escenario final de su aniquilación se producirá justo en el momento en que el helicóptero en el que viajan alcance ese *punto de visión* omnisciente que permitió ver a la bestia por primera vez y que ahora permite, en cruel -e inverosímil- reciprocidad, que ellos sean vistos por la bestia desde el suelo. Al rozar ese *lugar más alto*, el monstruo emergerá en meteórico salto de su paisaje de destrucción urbana y los derribará sin remedio. Todo *Cloverfield* parece querer decirnos que no es posible, para los personajes, recuperar esa posición elevada inicial como sujetos, ese lugar trascendente en las alturas. Sólo el monstruo puede ocupar esa posición: todo monstruo, como nos recuerda J.J. Cohen, es un poderoso aliado del *panopticon*. Esa cámara derribada tras alcanzar el punto focal de la mirada en las alturas encontrará su momento más revelador cuando, tras caer la nave en el parque, el cámara y su instrumento yazcan vencidos en el suelo. Al recuperar la conciencia, Hud retoma la grabadora y recupera la mirada hacia arriba, ahora ya en vertical; y justo allí es donde ahora se abren los ojos y las fauces del monstruo, apareciéndose por vez primera en toda su majestad, iluminado por la luz blanquecina del amanecer, con la diáfana claridad de una cruda pesadilla. Ese monstruo mira a la cámara desde el cielo, y, en un maravilloso alarde de

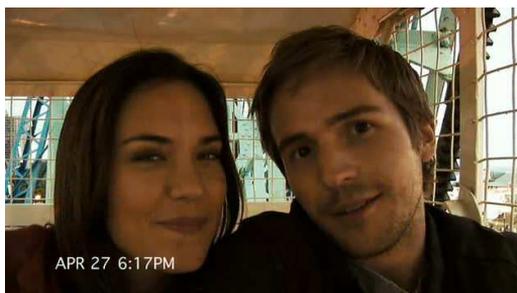
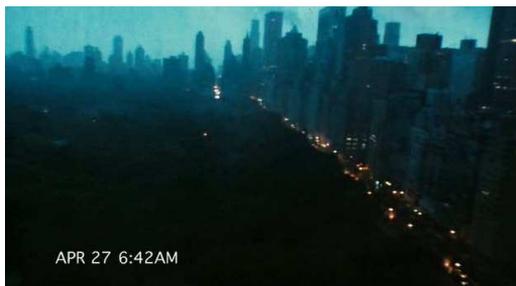
implausibilidad, al mirar hacia abajo, *ve a la cámara*. Por poco que uno lo piense, la diferencia de tamaños hace totalmente inverosímil que un ser de tales proporciones pueda reparar en el diminuto camarógrafo a sus pies: pero así sucede y no debe sorprendernos, puesto que estamos apresados en una lógica onírica, en la que los fantasmas se anudan sin cesar. A partir de ahí, la muerte; la cabeza que ocupaba el lugar panóptico desciende y engulle, se diría, al cámara (y con él al espectador). Hud muere, pero no es devorado; después del caos de la breve lucha, la cámara y quien la portaba caen sobre la hierba: el aparato no muere; sigue grabando. Tiene ante sí a Hud y, durante unos estremecedores segundos de indeterminación, el autofocus duda entre enfocar la figura, el fondo o la hierba de primer término: esa vibración es la única vida del plano.

La cámara, recuperada por los únicos supervivientes, Beth y Rob, aún ha de registrar la precipitada huida del lugar y la emocionante despedida, bajo un pequeño puente de piedra, de la pareja de enamorados que apenas si tiene tiempo para presentarse a la cámara como testimonios de la tragedia y, después de que todo se desplome sobre ellos, lanzarse un conciso “te quiero” instantes antes de perecer aplastados por el peso de los escombros. A partir de ahí, sólo resta un postrer y deslumbrante corte a la cinta “borrada”, para asistir a un epílogo en clave de fugaz plano general grabado en la felicidad de abril, ambos mirando desde la canasta de una noria en Coney Island –de nuevo, desde las alturas– el mar infinito ante sí. Un telón de fondo idóneo para encarar la eternidad y

congelar el momento de plenitud, si no fuera porque una diminuta mancha punzante cruza, inadvertidamente para ellos, el encuadre: en esta última y casi imperceptible pista lanzada por la “paratrama” establecida por los creadores del film, cabe ver, más allá de cuál sea la lectura exacta de entre las múltiples hipótesis que ha suscitado, una abstracto signo plástico que dibuja, para quien lo ve, sobre el plano general una ominosa sensación de catástrofe. *Cloverfield* se abría con un melancólico plano general de Central Park visto desde el ventajoso punto de vista de un apartamento de lujo. Entonces Rob y Beth estaban juntos, eran felices, con una felicidad cándida e incipiente: usaban la cámara para inmortalizar su amor. Y se cierra con este hechizante plano general del mar con el parque de atracciones en primer término, que confluye con el plano ciego de los amantes a punto de ser sepultados, en el que tan sólo percibimos cascotes desenfocados sobre los que oímos las palabras “te quiero” intercambiadas por los dos personajes. El trayecto trágico los ha llevado por un camino en el que la incipiente y tradicional búsqueda de lugares pintorescos para enmarcar el amor y ponerlo en perspectiva, para convertirse ellos mismos en relato a través de las imágenes, termina encontrando el núcleo de verdad de la mirada amorosa en el lugar menos romántico y más paradójico de todos: aplastados bajo un montículo de piedras y tierra, un casual túmulo perdido en ese campo vacío de lo que antiguamente fue –como todos los parques son– un lugar de cita para enamorados. Ese es, para Rob y Beth, su *lugar más alto*. Allí, sepultados bajo la montaña de escombros, es donde los dos encuentran, al fin, su verdad indestructible que andaban buscando en su avatar de

personajes. Esa verdad llamada amor. Toda la apuesta estética de la película, todo el despliegue de su mundo plástico y visual, de ese entrecruzamiento de trayectos horizontales jalonado de significativos planos desde la altura, tenía como éste su *punto nodal*. Bajo tierra, en lo oscuro, al filo de la asfixia y la muerte, donde no cabe otra cosa que el humus espeso de lo trágico, es donde para ellos todo se ve más claro; allí se hacen, para ellos, la luz y el espacio. En este sublime sueño surrealista disfrazado de divertimento digital, la densa oscuridad es el lugar donde todo se unifica.

Así, cuando la imagen desenfocada en la que expiran los amantes se corta de un chispazo y el espectador contempla el plano siguiente, ese deslumbrante epílogo de seis segundos en el que ambos, ebrios de leve y juvenil felicidad, dos locos despreocupados en abril, sonrían y miran al mar; el espectador avisado sí advierte ese veloz punto que en su caída corta el plano. Monstruo o satélite, da igual cuál sea su verdadera naturaleza; es una semilla que cae al mar, desaforada metáfora de fecundación, en la que al tiempo que nace el amor nace la muerte; unión de contrarios, nupcias entre lo subterráneo y la altura donde la inmensidad de cielo y mar ejercen como luminoso telón de fondo para esa figura casi imperceptible, afilada y cortante, que –ahora se comprende– está allí para sajar el plano, para acuchillarlo y dejar ver lo Real como desnudo vacío detrás de la pantalla. Acaso ese punto sea, finalmente, el punto de fuga que cae.



Plano inicial del film, con Central Park al fondo; en algún lugar al fondo de ese plano, está la futura tumba de los amantes. El plano final nos devuelve al gran plano general paisajístico: la película describe ese trayecto entre visiones desde la altura. La toma del mar, con el pequeño trazo del objeto que cae (imperceptible en la imagen a este tamaño) se prolonga hasta el interior de la cesta de la noria, en la que los protagonistas afirman “haber pasado un buen día”.

CAPÍTULO 6

LOVIN' THE ALIEN

Por primera vez, hemos asistido de manera privilegiada y en primera línea de fuego, podríamos decir, a eso que el género, tanto en su clasicismo como en su contemporaneidad, nos escamoteaba más o menos sistemáticamente: la muerte de civiles, los ciudadanos sepultados bajo la pesadilla. Sólo podía suceder en la isla de Manhattan, devenida isla de los monstruos como en los clásicos del género, en lo que es tanto un homenaje al propio género como una obvia asunción post 11-s, en carne propia, en territorio americano, de los mecanismos de la catástrofe a gran escala. Esa confluencia de imaginarios (el *kaiju eiga* clásico, la destrucción masiva y su reflejo simbólico en el 11-s, la claustrofobia como elemento que se suma a la clásica agorafobia, la glaciación de los sentimientos en la era digital, la intimidad como nuevo *monstruo gigante*, el colapso de los grandes relatos –que halla su correlato en el colapso de la perspectiva) es lo que da nueva vida al monstruo gigante en nuestra era *posthumana* y digital. Se recupera así, a través de ejercicios tan sentimentales como *Cloverfield*, una idea esencial, consustancial al género y perfecta para estos tiempos nuestros de parálisis emocional: el monstruo gigante como paradigma de la *indiferencia*.

Al *kaiju* tanto le da que la humanidad viva o muera, está (como los dioses arcaicos, como el mercado, como la gran metáfora que uno prefiera) más allá de nuestro mundo, en otra escala. La intimidad de los hombres, irrisoria, se contrapone en un paisaje único a la indiferencia de los dioses. Tal es el estado actual de las cosas en el *kaiju*: y, a pesar de todo, a pesar de este desequilibrio insalvable, el género, y nosotros sus espectadores con él, seguimos creyendo en la posibilidad de la aventura.

Paisaje con monstruo gigante al fondo

Como reflejo de esa épica a pequeña escala que convoca *Cloverfield*, una película surgida tras su estela, dos años más tarde, ahondará en esa veta intimista contemporánea donde los monstruos gigantes son, ante todo, paisaje, acontecimiento indiferente, espejo impasible e imposible de los afectos humanos: *Monsters* (2010), de Gareth Edwards. En ella, una pareja se encuentra y da inicio a un romance sobre un telón de fondo de invasión alienígena (una hueste de gigantescos seres desarrollados a partir del accidental retorno de una sonda espacial se pasean por la frontera de Méjico). Como señala el crítico Jordi Costa, microhistoria y macrohistoria (apocalipsis) se abrazan, pues, de un modo aparentemente similar al planteado en *Cloverfield*, pero cambiando aquí el opresivo contexto de la megalópolis que se desmorona (arrastrando con ella, como hemos visto, a la propia representación) por el universo mucho más cotidiano y abierto de la *road movie* a campo abierto. Y, pese a los

evidentes contactos existentes entre ambas películas, el cambio es significativo.

Apenas llegan a verse los monstruos a lo largo de esta singular película: como mucho, algún atisbo nocturno de una forma vaga, una temblorosa e imprecisa imagen en un noticiario televisivo: estamos muy lejos de la hipervisibilidad, artesanal o digitalizada, de los clásicos del género. Seguimos, a ras de suelo, las evoluciones de una ciudadanía en fuga, refugiados que tratan de pasar la frontera entre Méjico y Estados Unidos para regresar a una zona de seguridad. Nos hallamos en *zona infectada*, aunque los monstruos sólo sean para nosotros fantasmagóricas presencias intuitidas más allá del encuadre: salvo algún ocasional efecto sonoro en la oscuridad o una vacilante silueta entrevista en una fosfórica pantalla militar de madrugada, apenas si tienen presencia en las imágenes de la película.

El peso del metraje recae, pues, en la pareja protagonista: el fotógrafo Andrew Kaulder (Scoot McNairy), encargado por su periódico de escoltar a la hija del jefe Samantha Winden (Whitney Able), a través de la frontera y de regreso a la normalidad de la vida estadounidense. Esa trama que ha sido comparada, por su flirteo *indie* con el desaliento existencial, por su espíritu *mumblecore*, con la de *Lost in Translation*, pero que, en realidad, estaría más cerca de *Sucedió una noche* (It Happened One Night, 1934), constituye, lo hemos dicho, una inesperada *road movie* de monstruos rodada con un presupuesto ínfimo a través de un paisaje

centroamericano cada vez más extraño y *ajeno*. No en vano, el nombre de Werner Herzog ha surgido, aquí y allá, para definir el extraño hálito, progresivamente impregnado de salvajismo y cruda belleza natural, del trayecto de la pareja que se interna por la “zona infectada” en un trayecto de progresivo desnudamiento físico (sin pertenencias, sin documentación, sin armas) y existencial (como en toda *road movie* de pareja, el trayecto interior acabará haciendo confluir emocionalmente a los personajes).

Pero no es lo tópico del argumento (tan tópico como cualquier ejemplo de pura serie B de raza, pues justamente es eso lo que finalmente resulta ser *Monsters*), lo que arrastra al espectador, sino el equilibrio entre campos semánticos tan dispares. Que los monstruos gigantes sean telón de fondo de una pequeña y vacilante historia de amor ya no es nuevo (*Cloverfield*). Que el vértigo apocalíptico desencadenado por esas masas gigantescas e indiferentes a lo humano despoje a los personajes de su asidero existencial y desbloquee su evidente parálisis afectiva, tampoco. Ambos son tropos contundentes, que indican la vigencia del imaginario genérico para las preocupaciones contemporáneas. Pero que ello, además, se desarrolle fuera del marco clásico de la ciudad, en un *no-man's land* sociológicamente tan cargado como la frontera entre Méjico y Estados Unidos, se convierte en una potente inyección de imaginario para el género.

En las afueras, o el Nuevo Orden Espacial

Conviene recordar que la dualidad *campo-ciudad* había sido clave para el *kaiju eiga* en su era clásica: pese a que el arquetípico monstruo gigante ha sido incesantemente representado en el centro de las grandes urbes, arrasando monumentos clave (una analogía entre *polis* y *alma* penetrantemente analizada por Vicente Domínguez en su artículo sobre la película: ciudad como imagen del alma, monstruo como encarnación del miedo que aniquila ese alma [DOMÍNGUEZ: 2009]), en la práctica una parte importante del despliegue narrativo del género se imbrica en una iconografía de *las afueras*: como ser del umbral, el monstruo tiene una enorme presencia en esas *tierras de nadie* pobladas de plantas industriales, puertos y aeropuertos, autopistas y gasolineras, solares que beben la nada a orillas de las ciudades satélite, bosques de solitarias torres de alta tensión... Toda una iconografía del extrarradio y, sus vacíos, esos lugares-umbral donde se manifiesta de forma poderosa la amenaza exterior, allí donde el ejército planta sus infinitos pero siempre insuficientes medios para tratar de hacerle frente... pues no hay arma humana que pueda abatir esa herida abierta en el seno del espacio que es el gigantesco cuerpo que se abre paso en la melancólica linde de nuestra civilización.³⁶

³⁶ Quien esto firma recuerda perfectamente haber visto su primer Godzilla en un cine de barrio, en la ciudad satélite de Cornellá, y el terror sentido a la salida del cine al ver, en el camino de vuelta a casa, los mismos descampados llenos de torres eléctricas sumidas en la oscuridad, por los que se movía el monstruo en la película.

La era clásica ya había trabajado a menudo la dualidad campo/ciudad (los espacios mítico de algunas aventuras –la ya comentada Isla de Odo en el capítulo fundacional de Godzilla, o las posteriores reencarnaciones de las tropicales Monster Island o Infant Island– frente a la imagen de la ciudad como castillo a conquistar por la bestia, cabe interrogarse sobre el sentido de esa dualidad espacial tan característica en el mundo globalizado de hoy. ¿Qué significado cobra esta representación en lo que los sociólogos denominan el Nuevo Orden Espacial?. ¿Qué perspectiva ofrece el paisaje de hoy, con su compleja red de contradicciones, visto desde la atalaya del monstruo gigante? ¿Nos permite acaso ver las cosas de otra manera? En *Understanding media*, McLuhan contemplaba a la ciudad como arma militar: “Tradicionalmente, la ciudad en sí ha sido arma militar y escudo, o blindaje colectivo, una extensión del castillo de nuestra propia piel”. El sociólogo belga Lieven de Cauter comenta esta idea: en nuestra Era del Miedo, “el verdadero rostro de la ciudad no es la ciudad abierta (...) sino la Ciudad Cerrada, la Ciudad con Puertas, la fortaleza – tal es el verdadero rostro de la ciudad”.³⁷

En este contexto es donde debe leerse ese *boy meets girl meets monsters* emplazado en la frontera entre Méjico y Estados Unidos que es la película de Gareth Edwards. Justamente porque estamos lejos del clásico escenario urbano, las reglas del juego aparecen ahora mucho más claras y visibles: la oposición entre el

³⁷ DE CAUTER, Lieven. “A Cyberpunk Landscape: Snapshots of “the Mad Max Phase of Globalization” (2008). Disponible en: http://www.studio-orta.com/download/index/Antarctica.pdf/artist_pdf_314_file_en.pdf

espacio salvaje, el de los monstruos, y el espacio de la Ley y el Orden, representado por esos Estados Unidos que levantan un gigantesco muro para defenderse de la amenaza alienígena (y no olvidemos el doble significado de la palabra *alien* en inglés) configura una diáfana metáfora política. (Que, de hecho, algunas voces como las del multimillonario Donald Trump clamen hoy por la creación de un “muro de protección contra la inmigración”, *que además tendrán que pagar ellos*, según delirante argumento, no es más que la confirmación pesadillesca de la vigencia de la iconografía del género que nos ocupa).

El viaje de Andrew y Samantha se plantea como una huida, pero, como en todas las huidas que constituyen una verdadera aventura, sólo puede desembocar en el centro mismo de aquello de lo que se pretendía huir. Huyendo del monstruo, se encontrarán cara a cara con el monstruo. En su fascinante aventura, toparán con el monstruo de la Civilización: esa gigantesca pared de cemento que se ha convertido, justamente, en una de las más significativas aportaciones del cine contemporáneo al *kaiju eiga*: lo demuestra la maravillosa *Pacific Rim* (Guillermo del Toro, 2013), cuyo protagonista, justamente, pasa un tiempo como uno de los miles de obreros consagrados a la absurda tarea –pero en el *kaiju eiga* todo tiene la lógica que tienen los sueños– de construir, alrededor de todas las grandes megalópolis del mundo, ciclópeas murallas de hormigón para defenderse del ataque *kaiju*. También, esa *enceinte* aparece en *Ataque a los Titanes* (*Shingeki no Kyogin*, 2009), manga situado en un pasado remoto en el que una raza de gigantes

amenazó con exterminar a la humanidad, que pervive en el reducto de una ciudad protegida por altísimos muros.



Murallas para protegernos del sueño: Pacific Rim (2009) y Shingeki no Kyogin (2009)

Esa muralla tan contemporánea –como ese muro que protege a la ciudad de Jerusalén de los zombies en *World War Z*– es, para el *kaiju eiga*, una imagen clave. Está en las raíces del género (la empalizada de Isla Calavera, en *King Kong*, o las altas paredes que los exploradores debían escalar para hallar a los antediluvianos habitantes de *El mundo perdido*). Sólo que ahora, del muro que circundaba el reino de Kong –que circundaba el espacio mítico, que ceñía en su interior el tesoro, la posibilidad de la aventura–, hemos

pasado a la imagen inversa: ahora el muro protege a la fortaleza, a una metrópolis que ya no es una ciudad abierta y que, incluso en sus momentos de mayor abertura aparente, siempre escondió, como nos recuerda De Cauter, *una realidad arcaica y oscura*. Hemos pasado del *boulevard* al *bulwark*: la fortificación defensiva. “La muralla se ha convertido de nuevo en el verdadero rostro de la ciudad del Hombre” (DE CAUTER, 2008). En ese *disaster capitalism* de Naomi Klein, el muro se convierte en imagen temida y cada vez más cercana:

If the dream of the open, borderless, ‘small planet’ was the ticket to profits in the nineties, the nightmare of the menacing, fortified Western continents, under siege from jihads and illegal migrants, plays the same role in the new millennium. (DE CAUTER, 2008)

En el clasicismo se especulaba a menudo con la idea de levantar barreras para oponerse a la amenaza, pero el tema quedaba en esbozo y, desde luego, distaba de adoptar el sesgo geopolítico de la actualidad. En la era de globalización (que para muchos es la Era del Miedo, como, de otra manera, también fueron esos años 50 en los que se gestó el género)³⁸, en esa era marcada por unas fronteras invisibles que la mirada atraviesa pero los cuerpos no, el monstruo gigante halla nueva tierra simbólica en la que fructificar.

38 *We thought the network society and informational capitalism was seamless, but we see more of these crude and cruel stitches than before, where the haves and have-nots are brutally kept apart. The walls of Ceuta, Palestine, Tijuana prove that our world is not a smooth corporate network society but a striated space of fortresses, enclaves and capsules.* (DE CAUTER, 2008)

En ese nuevo desorden espacial que, nos dice De Cauter, es una colección de entidades capsulares, el imaginario del *kaiju eiga* arraiga con fuerza, como demuestra la película de Edwards. Da igual que sea Ceuta, Tijuana, Palestina: son “las costuras del mundo”. Y a ellas se enfrenta, justamente, el monstruo gigante. Y, junto a él, los indocumentados protagonistas de *Monsters* se verán también impelidos a cruzarlas en esa huida suya con apariencia de viaje de regreso, un viaje en busca de una seguridad sin retorno, una seguridad ya imposible –aunque ellos todavía no lo saben– de recobrar.

En su camino hacia esa *gran costura del mundo*, Andrew y Samantha atraviesan un paisaje devastado en el que ver camiones carbonizados coronando, como extraños frutos, las copas de los árboles o cadáveres de monstruos flanqueando el camino es algo normal. En Centroamérica, la guerra contra los alienígenas es, como muchas de las guerras alejadas de la gran urbe, una guerra olvidada y secreta. En semejante decorado, su progresivo acercamiento, la disolución de las murallas que les separan, se cumplirá de manera natural; los monstruos que deambulan el territorio, al fin y al cabo, son pese a todo presencias lejanas (figurativamente, pese a ser gigantescos, son casi siempre diminutas figuras en viejos televisores de un bar de pueblo, o, incluso, en un peligroso momento en que el pequeño convoy que cruza la selva sufre el ataque nocturno de uno de ellos, su cuerpo es tan sólo entrevisto como una pequeña silueta intuida en un rincón del campo visual de la ventanilla del coche). Carteles, señales, nos recuerdan de su cercanía. Pero dicha cercanía,

como la de los dos protagonistas que hablan y hablan sin llegar a romper la barrera entre los dos, sigue sin manifestarse. Suya es la enfermedad contemporánea de los sentimientos: inhibidos por una *malaise* que en parte depende de responsabilidades contraídas anteriormente (compromiso de boda para ella, paternidad involuntaria de él), apenas logran ir intercambiando comentarios vagos y genéricos sobre sus respectivas existencias *en casa*. Él, fotógrafo, sobrevive documentando la tragedia que asola aquellas infortunadas tierras; ella padece el síndrome de la *hija de papá* que todo lo tiene y parece vivir sumida en el decaimiento existencial. Tópicos si se quiere (se han apresurado a señalarlo toda clase de comentaristas atentos a toda inverosimilitud o cliché en un género que, justamente, se debe en cuerpo y alma a la inverosimilitud y al cliché): desde siempre, toda película que ha tenido el valor de recurrir a algo tan estridente como un ser gigantesco, que se expone a semejante ruptura de los códigos de complicidad con el espectador *serio*, tiene que alimentarse de los tópicos para transmutarlos en algo distinto por obra y gracia de ese ser que, desde las afueras del plano, acecha y habita cada rincón de la imagen.

Road-movie, pues, amorosa en el que el alucinado y surreal paisaje va calando en personajes, en sus silencios (nada de tópico hay en el modo en que, más allá de la torpeza de los diálogos, se instala un código de significativos silencios entre los dos protagonistas). En ese viaje de encuentro hacia sí mismos, traspasarán, no sin riesgo, esa *zona infectada* para, finalmente, afrontar la visión final del muro para, entonces, traspasarlo con

inusitada sencillez. Lógica onírica: nadie hay en el puesto fronterizo, quienes debían vigilar que las fronteras permanecieran herméticamente selladas, sencillamente, han desaparecido. Se fragua aquí una inquietud cada vez más vibrante, mientras se adentran en una geografía donde lo conocido ya no es lo que era. Y es que los monstruos, efectivamente, ya están dentro...

Aquí, como en otras muestras contemporáneas del género, el monstruo gigante deviene acompañante y finalmente anunciador del deshielo sentimental, pues la liberación a través del amor y la muerte será el mensaje final aportado, como preciosa ofrenda, por el propio monstruo. Será cuando Andrew y Samantha, caída la noche, llegan una solitaria gasolinera abandonada en Nuevo Méjico, tras haber fracasado repetidamente, presos por la parálisis, en sus intentos de romper el hielo e intimar, cuando parece que todo va a volver a encauzarse hacia la vacía normalidad perdida, y ambos se separan momentáneamente –ella al abrigo de la gasolinera, él en una cabina telefónica situada en el exterior para comunicarse con su hija. Es entonces cuando se produce la epifanía. En un instante de cegadora poesía, ella se duerme y, al despertar, observa un tentáculo flotando en mitad de la habitación. Escucha entonces el secular y pese a todo melódico sonido, entre el silbido y el grito, de la gigantesca bestia que merodea en el exterior del edificio. Hipnotizada, sólo puede entregarse a la letal belleza de la danza ondulante del apéndice, que, al poco, se retira hacia el exterior, cuando a lo lejos oímos la llamada de uno de los suyos. Vacilante, Samantha sale al exterior, donde Andrew contempla petrificado el

espectáculo: dos inconmensurables figuras, iridiscentes en la oscuridad, se acercan entre sí. Los tonos de sus llamadas son distintos: son macho y hembra, tal vez. Ambos agitan lentamente sus inmensos tentáculos refulgentes en el cielo de Nuevo Méjico, como ejecutando una ritual coreografía, que es también caligrafía, de luz. La radical distancia simbólica entre las dos parejas, humana y alienígena, parece desvanecerse por unos instantes en la nada, mientras las dos criaturas se funden en algo parecido a un abrazo. Un ritual de cortejo, tal vez; tal vez, un coito inconcebible llegado de más allá de las estrellas.

No son éstos, como algunos han querido ver, instantes spielberguianos de éxtasis ante redentores seres angélicos. Las criaturas no pierden un ápice de su carácter terrible, pese a la conmovedora belleza de sus encuentro. Durante unos breves instantes, Andrew y Samantha asistirán, mudos, a ese verdadero momento absoluto en sus existencias. De regreso a su antiguo hogar, ahora convertido en un lugar radicalmente otro, les ha sido concedida, como un relámpago en la oscuridad, la gracia de asistir a ese momento único en que el terror deviene fascinación pura por lo inefable que es la materia misma del monstruo. Sólo el miedo a tan inconmensurable amenaza podía abrir finalmente, para ellos que se han iniciado en el misterio de lo incomprensiblemente vivo, las puertas al sentimiento: ese miedo que, nos recuerda Emilio Rosales, constituye forma privilegiada del instante. Tras esa fugaz visión del absoluto, las criaturas se alejarán flotando en la noche, y los dos jóvenes, nuevamente sumidos en una oscuridad que se ha

convertido, lo sabemos ahora, en la oscuridad de todas las metamorfosis, se fundirán en el que quizá sea el más conmovedor beso de la historia del *kaiju eiga*. Eso que no puede decirse – llámese intimidad, sexo, lo sagrado o lo absoluto, o el rumor oscuro de las estrellas y la densa mecánica del Universo que gira– se ha encarnado, en pálidos fogonazos de fluctuante y fría luz, durante unos brevísimos instantes, entre nosotros. En el corazón de la fortaleza vacía, a orillas mismas de la destrucción (pues, como la ambigua estructura de la película hace intuir, es muy posible que ese beso trémulo sea el prólogo a un trágico desenlace fuera de campo), Andrew y Samantha han encontrado, como Rob y Beth encontraron en *Cloverfield*, su lugar más alto. El lugar de la intensidad.

Y es que, para vivir verdaderamente, nos recuerda Emilio Rosales, es preciso

...ir hacia el miedo y entregarle la vida que no queremos perder, como si al fin hubiéramos comprendido y aceptado que su hermandad con lo que destruye es a la vez su cercanía a lo intenso. Y su pérdida y su herida conocimiento, que es plenitud.³⁹

Pocas escenas como este silencioso rondó final a cuatro que culmina *Monsters*, condensan con tanta belleza esa idea antes apuntada en estas páginas de que el monstruo gigante es, ante todo, pura *presencia*, silencioso manantial invisible, de donde brota ese placer de la presencia que es “la fórmula mística por excelencia”

³⁹ ROSALES, Emilio, *Últimos viajes y aventuras*. Valencia, Pre-Textos, 2002.

(Jean-Luc Nancy, *The Birth of Presence*). Después de entreverlos encajonados en destartados televisores o en rincones apartados del plano, pura morfología de apéndices en agitación y sin sentido, ahora sí, por fin, en el desenlace de la película, contemplamos a los seres en sus verdaderas proporciones, en la plenitud de su desvelamiento. Esa epifanía que hemos querido remedar torpemente en estas líneas, sabedores de que las palabras no alcanzan puesto que –de cine puro estamos hablando– sólo tiene sentido vista y leída sobre una gran pantalla cinematográfica (no hay género para el que las modernas minipantallas resulten más devastadoras que éste) es el tesoro que encierra *Monsters* y, con él, no pocas películas del género en determinados y privilegiados momentos. Convocar esa presencia que escapa a la dimensión del significado y que –como hemos querido ver a lo largo de estas páginas– forzosamente “tiene que estar en tensión con el principio de representación” (Nancy), al tiempo que se presenta de un modo inevitablemente fugaz: como nos recuerda el pensador francés –y como todo monstruo tradicional no ha dejado jamás de recordarnos–, “la presencia no puede entrar a formar parte de una situación permanente, no puede ser nunca algo a lo cual, por así decir, podamos detener”. En nuestra contemporaneidad, resuelve Nancy –y la radical belleza de este desenlace no cesa de subrayárnoslo–, la presencia es *nacimiento*, “el advenimiento que se borra a sí mismo y se retira.”

Frente a la sensación actual de que ya no estamos en contacto con las cosas del mundo, retorno a la substancialidad del cuerpo y a las dimensiones puramente espaciales de la existencia

humana: se advierte hoy, nos recuerda Gumbrecht, cómo empieza a desarrollarse la idea de un “desocultamiento del Ser” como reemplazo para el concepto metafísico de “verdad” (que apuntaría a un significado o una idea). Tal desocultamiento, basado aquí en un asombro propio de la ciencia ficción, parece ser el subtexto en el que se inscribe esta fascinante pequeña obra maestra contemporánea que es *Monsters*, cuyo desenlace refrenda la idea de *lo repentino*, el carácter efímero de ciertas apariciones y partidas, es el tema central de la experiencia estética. Bohrer llama a ese fenómeno “negatividad estética”: “la negatividad de la conciencia de una presencia que se desvanece”. Pocas veces ese tropo, tan invocado por el género, de la *mirada hacia arriba* habrá encontrado tal lacerante plenitud como en este momento de temblor en que los dos amantes escuchan el rumor de los engranajes del Universo mientras contemplan, mudos, la extrañeza de la vida, el despliegue de lo incomprensible sagrado desvaneciéndose, en el muro sin fondo de la noche, ante sus ojos heridos de oscuridad y deseo.

CAPÍTULO 7

EL CINE SE VE CON EL CUERPO

*Así, al final de su camino el iniciado no encuentra
un monstruo, sino un juguete.*

Michael Yevzlin

Tecnoandróginos

Dentro del *kaiju eiga* contemporáneo, el estallido del intimismo ha encontrado, pues, finalmente, tras décadas de aventuras colectivas en que los avatares individuales quedaban siempre relegados a ocupar un espacio minúsculo en la narración (a imagen de esa figura humana que, por imperativos de la puesta en escena, sólo podía ocupar un pequeño lugar en la inmensa sacralidad del espacio abierto por el monstruo), un lugar por el que abrirse paso. Una brecha. Como esa brecha que da nombre a una de las aventuras más trepidantes del cine de monstruos gigantes contemporáneo, *Pacific Rim* (2013), de Guillermo del Toro. Una brecha abierta en el fondo del océano deviene portal para que una galería de seres de pesadilla llegados de más allá de las estrellas inflijan la desolación y arrasen nuestro mundo.

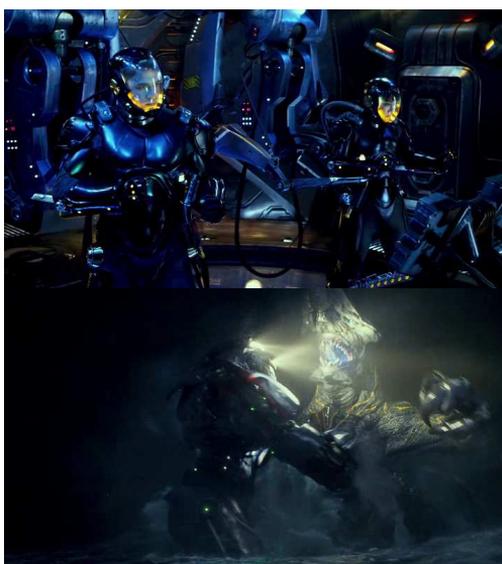
Pero no es la metáfora de esa brecha o portal infernal lo que hace de *Pacific Rim* una película distinta dentro del canon. Lo apasionante es el modo en que se organiza la contrapartida humana frente a esta amenaza. Aquí no hay, como en el *kaiju eiga* japonés intervenciones de monstruos benéficos; es la propia humanidad la que, con su tecnología, crea sus propios monstruos como defensa. “Para luchar contra los monstruos, creamos nuestros propios monstruos”: con esta rotundidad se expresa uno de los protagonistas para describir la estrategia de defensa, basada en la creación de gigantescos seres mecánicos, robots gigantes tripulados por humanos que pueden enfrentar, por primera vez en la historia del género,⁴⁰ la amenaza desde una posición de equivalencia de poderes. A su propia escala. Por vez primera en el género, la figura humana abandona su frágil posición dentro del encuadre y se ve magnificada tecnológicamente hasta poder propiciar enfrentamientos cara a cara, cuerpo a cuerpo, contra la amenaza gigantesca que arrasa ciudades. Esta estrategia de guión abre la puerta a una épica y minuciosa descripción de los combates entre la humanidad y el monstruo, de un apabullante detallismo (ese juego que un comentarista bautizó en el blog *Digital Didascalía* como

⁴⁰ No es exactamente por primera vez: como hemos visto, en algún momento de la serie *Shōwa* de *Godzilla*, la idea de tripular un ser mecánico gigante (una versión biónica de un monstruo) había apuntado en el *kaiju*. Pero aquí es la primera vez que la idea preside el guión de una película (aunque es preciso recordar que en el mundo del *anime* tiene algunos precedentes cercanos, como en el célebre caso de *Neon Genesis Evangelion* y sus luchas entre robots tripulados por adolescentes (EVA) contra unos gigantes seres llamados “apóstoles”.

macrovisualidad)⁴¹ y que en sí tal vez no sea más que una nueva vuelta de tuerca a las hipérboles épicas que fundamentan el género).



Nueva inversión de la perspectiva: ahora la figura se eleva a la estatura del monstruo gigante



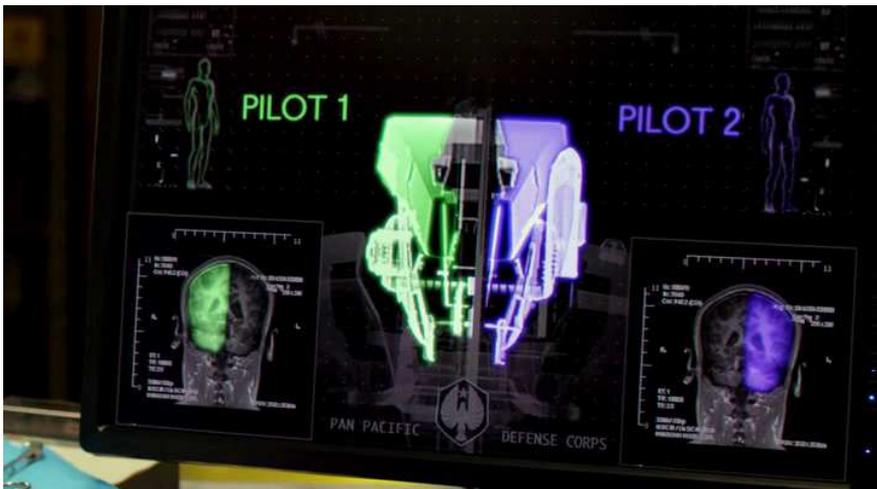
Crecer hasta adquirir el tamaño de las propias pesadillas: Pacific Rim

⁴¹ El texto, escrito bajo el seudónimo de “Binary Bastard”, puede leerse en: <https://digitaldidascalía.wordpress.com/2013/12/11/listening-to-ligeti-in-the-godzilla-teaser/>

La idea, que funde en uno solo dos grandes subgéneros como son el *mecha* y el *kaiju eiga*, vuelve la perspectiva más oscilante que nunca, ya que pasamos de una planificación que equipara a *jaegers*⁴² y *kaijus* (nombres que en la película reciben los robots y los extraterrestres) con otra, que se superpone de manera natural a la primera, en que las diminutas figuras de los pilotos se contraponen a las siluetas inconmensurables de los colosales monstruos. Pero la clave para que el chirriante universo de metal pesado y contorsiones monstruosas, y el ensordecedor despliegue de efectos especiales que arroja *Pacific Rim* en lluvia incesante a los ojos del espectador mantenga su fuerza y su sentido más allá de la sinfonía de luz y sonido que ofrece la película, está en una idea de guión tan simple como poderosa: para tripular robots antropomórficos de tan gigantescas proporciones y de semejante complejidad tecnológica, no basta con una única persona. Hacen falta dos. Y, para que la mecánica funcione, no es una simple cuestión de compartir los mandos del aparato: para conducir un *jaeger*, para sobrellevar eso que los guionistas denominan la “carga neurológica” del dispositivo, se precisa un mecanismo de fusión cerebral, conectando los respectivos hemisferios izquierdo y derecho de cada uno de los dos tripulantes. Así pues, lo que se propone aquí es nada menos que una fusión anímica, que en el caso de los protagonistas será un retorno al andrógino esencial. Recuerdos, pensamientos, deseos, todo se funde en el momento de la conexión neural: las dos personas devienen una. No todos los candidatos pueden prestarse a tan delicado proceso (llamado

⁴² “Cazador”, en alemán.

técnicamente “deriva”); se precisa una compatibilidad especial. Por ello, muchos de los pilotos son hermanos; justamente, el protagonista de la película, Raleigh (Charlie Hunnam) es uno de ellos. En un trágico episodio inicial, perderá a su hermano en las fauces del monstruo durante el combate: conectado psíquicamente con él en el momento de la catástrofe, compartió hasta el último suspiro el terror, el dolor y la agonía fraternas.



Cerebros interconectados en Pacific Rim: por fin el acuerdo entre hemisferios izquierdo y derecho, entre razón e intuición, es posible

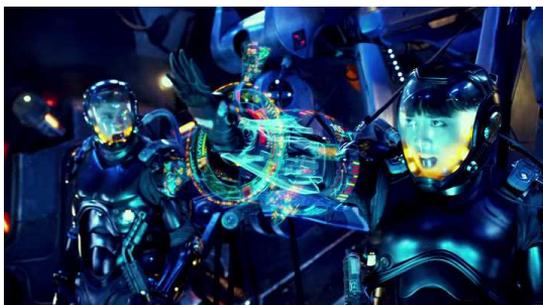
Tras este traumático episodio de ruptura con su primer doble mítico, el protagonista pasará cinco años colaborando en la construcción de un muro protector contra los monstruos, alejado de toda idea de combate y, sobre todo, de conexión íntima con cualquier otro ser vivo. Hasta que el devenir de la aventura le obligue a volver al combate, para encontrarse entonces, en poderoso

giro *junguiano* de la trama, con que su contrapartida perfecta, la otra parte necesaria para que la máquina funcione... es una mujer, Mako (Rinko Kikuchi).

Condenados, pues, a la intimidad desde un principio, Raleigh y Mako deberán encontrar un equilibrio entre sus respectivos yoes y las heridas del pasado que ambos acarrearán (y que conllevan un grave riesgo para el correcto manejo del artefacto mecánico que ambos tripulan en colaboración). Especialmente delicado se revelará este trance en el caso de Mako, cuyo trauma infantil (sus padres murieron en un ataque *kaiju*) deviene crisis en su primera toma de contacto psíquica con su compañero, cuando al realizar la *deriva* en el interior de la cabina de pilotaje, la efusión de material psíquico traumático la sume en un estado regresivo y semihipnótico en el que, mientras sigue al mando del aparato, revive en sueños el ataque del monstruo en su niñez, activa las armas del robot y a punto está de hacer volar en pedazos el hangar en el que se realizan las pruebas.



Mirar hacia arriba, contemplar el mito: al ponerse a los mandos del jaeger, Mako rememora su trauma pasado, cuando un inconmensurable kaiju redujo su vida a escombros. Nunca la tensión visual de tamaños fue tan deslumbrante; con la conversión de la niña en un diminuto punto entre las ruinas, la inversión de la perspectiva llega a su extremo, también gracias al uso del punto de vista del monstruo (derecha), ausente de la tipología clásica del género.



Interior/exterior: Recuerdos cristalizados en gesto. La secuencia que lleva del gesto de defensa en el sueño al ataque del robot pilotado por Andrew y Mako

Mako deviene, así, el principal polo narrativo de la película (como han señalado algunos comentaristas, la película de Guillermo del Toro pasaría con éxito el célebre *test Bechdel* sobre la representatividad de lo femenino en las películas). Lo que en *Monsters* de Gareth Edwards era búsqueda del delicado equilibrio entre almas se convierte, en *Pacific Rim*, aquí una visión mucho más ruidosa, estridente y sofisticada, pero marcada a fuego por el amor al núcleo duro del género e igualmente eficaz: la sintonía anímica entre lo masculino y lo femenino, el equilibrio entre hemisferios derecho e izquierdo, la capacidad de abrirse a la propia fragilidad y a los recuerdos dolorosos y dejar que su soplo pase sin perturbarnos, es la clave para que vencer a la bestia sea posible. Paradójicamente, esta idea basada en la invisibilidad del sentimiento se ve rodeada por una auténtica tormenta de efectos especiales que en lo esencial buscan transmitir la gravedad, el peso, la cinética y la energía de esos cuerpos gigantescos agitándose en la oscuridad, luchando denodadamente por librarse del abrazo mortal de la bestia. Hemos dicho ya en otra parte de nuestro trabajo que al dirigir esta película Guillermo del Toro tenía muy presente la *fisicidad* imprescindible para que la película fuera vivida como la aventura que es: por ello, pese a la multitud de efectos especiales que la constituye, el set principal donde los protagonistas ejecutan sus movimientos (que se transmiten a los robots a través de un complejo sistema mecánico) es un set físico real, en el que los actores deben moverse realmente y ejecutar sus movimientos con dificultades y esfuerzo.



Esculpir fuerzas múltiples (Didi-Huberman): la exuberancia extenuante del entrelazamiento en los combates entre robots y monstruos, amasijo evocador del Laoconte en Pacific Rim

Por mucho que la tecnología pueda hacer brotar de la nada toda suerte de mundos imaginarios, no basta con situar una figura ante un elaboradísimo fondo irreal para que el efecto especial surta su efecto: del Toro sabe que las películas *se ven con el cuerpo*. Es como si las teorías del *embodiment* y toda una corriente teórica basada en la fenomenología encontraran aquí, en ese festival de cuerpos que derraman gestos y contorsiones para transmitírselos a

sus colosales avatares metálicos, el territorio perfecto para demostrarse: la digitalización, lo sabemos, hace necesarias metáforas cada vez más sobredimensionadas y sobrecargadas, de la corporalidad. Vivian Sobchack, en *Carnal Thoughts*, nos recuerda que la experiencia emerge siempre a través de nuestros sentidos; nuestros cuerpos, al afrontar la experiencia supuestamente inmaterial de la imagen, son sujetos creadores de sentido y en su vivencia de la imagen responden *carnalmente* al estímulo visual que ésta les propone. *Pacific Rim* parece ilustrar esta teoría *a contrario*, postulando justamente a través de su argumento que los cuerpos, en lugar de *responder* a la imagen, provocan, con sus gestos y su coreografía de movimientos, una reacción en el territorio de la imagen misma, generando el movimiento de los personajes-robots que llevan el peso de la acción.



“No hay que separar la psique de su carne, o, recíprocamente, no debemos separar la sustancia imaginante de sus poderes psíquicos” (Didi-Huberman). El protagonista, junto al cuerpo de su hermano muerto; el vertiginoso alejamiento vertical de la cámara les miniaturiza junto a la gigantesca carcasa del robot que, tan sólo unos instantes antes, les acogía en su indisoluble paridad anímica. Cadáver calcinado o mancha; la imagen como onírica “sepultura sensorial del ausente” (Didi-Huberman)⁴³

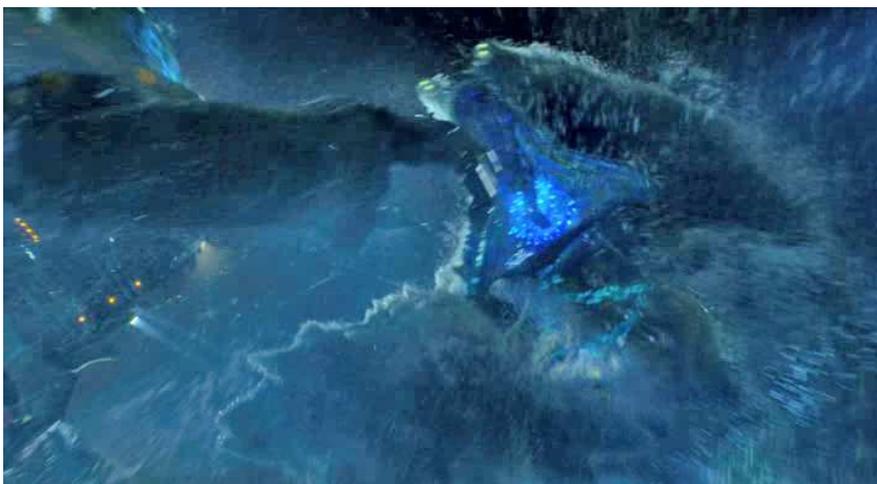
⁴³ DIDI-HUBERMAN, Georges, “El gesto fantasma”, revista *Acto*, nº 4, 2006, págs. 281-291. Consultable en http://reacto.webs.ull.es/pdfs/n4/didi_huberman.pdf.

Asimismo, en la exuberante danza y contradanza que dibujan monstruos y robots a lo largo de la aventura, *Pacific Rim* parece, en muchos momentos, una ilustración particularmente generosa, dionisiaca y febril de la idea del *embodiment* y las teorías de lo *háptico* postuladas por autoras como Vivian Sobchack, Laura U. Marks. En su ensayo *Haptic Visuality: Touching with the Eyes*, Marks propone la existencia de dos tipos de visualidad, la visualidad *óptica* (que consiste en ver las cosas desde la suficiente distancia para percibir las como formas diferenciadas, y que, por lo tanto, depende de la distancia, y de la separación entre el sujeto y el objeto de la mirada) y la visualidad *háptica*, en la que las cosas se contemplan de una determinada manera (cercanía, atención por los detalles y la textura, en estrecho contacto con el objeto) y es como si finalmente no se estuviera tanto mirando como *tocando con los ojos*, buscando la interacción física a cualquier precio.

Necesitamos la visualidad óptica para conducir, para formarnos juicios, para contemplarnos en el espejo, para construir complejas teorías de la representación. Pero supongamos que por un momento suspendemos esta idea de que esta distancia existe siempre y siempre es necesaria... (...)

Ese es el territorio en que juega *Pacific Rim*: a años luz de la metáfora de aquellos durmientes inmóviles de *Matrix*, flotando en un sueño de virtualidad en el que la fluidez de sus ingravidos

movimientos de sus avatares devenía coreografía sin límites, aquí se postula un modelo *pesado* en el que la figura se mueve y actúa, furiosa y convulsa, desde la fragilidad, la agilidad y la ligereza de sus movimientos reales en el interior del robot, aspirando a que sus convulsiones y espasmos se transmitan al denso tejido de la realidad exterior, a esas robustas corazas de grueso metal que constituyen la carne de los cuerpos robóticos: por eso, el viejo ritual del combate cuerpo a cuerpo recorre transversalmente todo el imaginario de la película. Si la imagen por excelencia del cine *háptico* son unas manos palpando en primerísimo primer plano una superficie, buscando la textura y la sensación táctil por encima de todo, esas manos robóticas de los *jaegers* y sus pilotos, que incesantemente buscan apresar el amasijo de formas reptilianas y monstruosas que se ciernen a su alrededor, se convierten ahora en centros de control e inconcebibles fuentes de energía cruda (estallidos de plasma que emanan de las manos con los que se abaten monstruos) son una metáfora perfectamente válida de esa rotunda voluntad de corporalidad que sacude al género.



Plasticidad en el cuerpo a cuerpo con el monstruo

En el *kaiju eiga* clásico, el cuerpo se confiaba siempre a la distancia protectora de la mirada (violentada, en todo caso, por la inversión de la perspectiva en la que el monstruo siempre está demasiado cerca): género óptico, basado en el racionalismo de la perspectiva cartesiana que los artesanos nipones se esmeraban en reproducir cuidadosamente hasta el menor detalle de fidelidad al modelo renacentista, justamente para mejor invertirlo después. Fundido ahora en un conflictivo cuerpo a cuerpo al que siempre aspiró (esos combates de sumo entre monstruos que poblaron los años más *camp* de su historia, siempre reproducidos en respetuosos planos generales), ahora el género parece debatirse en una fascinante encrucijada entre lo óptico y lo háptico, entre la perspectiva tradicional (geométrica, racional, cartesiana) y el colapso del espacio bajo una serie de fuerzas múltiples, formas en perpetua transformación, un espacio en el que todo se entremezcla, dúctil, interiorizado; tal vez, y

en términos de perspectiva, *femenino*. Todas las luchas de *Pacific Rim* son luchas nocturnas o subacuáticas, en las que las distancias desaparecen y la puesta en escena se juega al límite de la visibilidad: hoy más que nunca, el *kaiju eiga* vive la –por ahora– fructífera paradoja de ser una forma visual que en parte busca salvar la distancia entre la cosa y la representación, pese a que necesita imperiosamente una y otra vez de la visualidad óptica para representar y representarse a sí mismo.

“Lo que yo daría por poder ver a uno de esos *kaijus* de cerca”: la frase, pronunciada por uno de los científicos que estudian de lejos a los monstruos (y que incluso entablará una peligrosa *deriva* con un fragmento del cerebro de uno de ellos, como disparatado –aunque finalmente salvador– intento de máximo acercamiento al monstruo), no puede ser más significativa, y todo *Pacific Rim* parece servir a ese viejo sueño de acercarse a lo que por definición es lejanía y distancia inalcanzable. Sin, al mismo tiempo, olvidar que tras ese deseo de fusión late la fascinación de una mirada a distancia: por eso, la escena más conmovedora de la película no hay que buscarla en ninguna de las espléndidas batallas, derroche de épica, que jalonan el metraje, sino en esa *deriva* fallida y regresiva en la que Mako vuelve a su infancia y revive el momento en que el *kaiju* que acabó con sus padres la persigue por las calles solitarias de la ciudad. En ese inconmensurable choque de tamaños entre la niña y el ser inmenso que la acecha, con aparición final del robot salvador, se produce un poético desbordamiento del

marco estético, donde el exceso más allá de cualquier límite (el ensordecedor grito del monstruo y la niña tratando vanamente de taparse los oídos) nos lleva a una realidad alucinada, un lugar donde unos zapatos rojos y una niña vestida de azul (el mismo color que emana de las fauces del monstruo) no sólo son el signo de una herida más allá de toda reparación, sino el arranque de una fascinación sin límites (tras el gigantesco cuerpo de la bestia abatida *in extremis*, se dibuja entre el humo el contorno de una silueta ciclópea, la del robot salvador que, a partir de entonces, será la cifra de supervivencia, la razón de ser de la joven).



Lacan, al hablar del síntoma, proponía “reunir el gesto y la gesta, como una inmediatez carnal (un solo instante) dotada de profundidad épica (una larga historia)” (Didi-Huberman)

Todo esto, y mucho más, es lo que brota de ese objeto apasionante, onírico y desbordante que es *Pacific Rim*, donde se busca redefinir para el género el campo de la aventura; película de escenarios y lugares irreales que busca ser fiel a la necesidad de presencia, gigantesco poema épico en formato *comic-book* de tonos raramente intimistas (esa nostalgia de la presencia también expresada en la necesidad de que haya *alguien más* a los mandos del gigantesco cuerpo metálico, de no estar solos al mando de la identidad del titán). Presencia que es presencia de lo femenino, búsqueda del equilibrio; tal vez, la intuición, desde las reglas del *blockbuster*, de que la identidad contemporánea es algo “interconectado, híbrido, monstruoso, frágil” (Antich et. al, 2011).

La perspectiva es hermafrodita

“La perspectiva siempre ha sido hermafrodita, en parte convención y en parte invención”.⁴⁴ Geometría y fantasía, logos y mythos, hemisferio izquierdo y hemisferio derecho del cerebro, masculino y femenino. En el universo del monstruo gigante contemporáneo tan bien sintetizado por *Pacific Rim* se dan cita la amplificación tecnológica del cuerpo como respuesta a la gulliverización frente a lo global y lo digital, el retorno de lo femenino, y el intimismo y la introspección en la fragilidad de la identidad como eje de diálogo con lo inconmensurable. ¿Cabría hablar aquí de una “perspectiva

⁴⁴ ELKINS, James, *The Poetics of Perspective*, 263. Ithaca, Cornell University Press, 1996 (La traducción es nuestra).

femenina” (no es casual que las teorías del *embodiment* o la *visualidad háptica*, opuestas a ese optimismo derivado de un canon renacentista marcado por la racionalización geométrica del espacio, hayan sido esbozadas por mujeres)? O, tal vez, debemos hablar tan sólo de una cierta pulsión en la “feminización del espacio” (puesta en suspenso del *more geometrico* de la perspectiva en presencia de esos avatares de la figura de la Gran Madre arcaica, simbolizada por el monstruo?) Son preguntas que quedan abiertas, que el desarrollo de nuestro trabajo busca ceñir pero que probablemente requieran un examen más amplio, fuera de las fronteras del género, para ser exploradas más a fondo.

El extraño caso del monstruo gigante

Para Freud, en la historia de la humanidad hubo primero un patriarcado, después un matriarcado y, finalmente, un patriarcado que terminó por imponerse con los resultados que ya sabemos. Esa figura de la madre arcaica evocada en el contexto del terror popular podría ser la clave para desentrañar el gran sentido simbólico y la fuerza del género que hemos querido tratar a lo largo de estas páginas. ¿Acaso la *diosa madre* podría ser la presencia latente tras las gigantescas y monstruosas figuraciones que pueblan un género aparentemente instalado en un limbo entre la infantilización y la fantasía masculinista de destrucción colectiva? ¿Qué argumentos pueden llevarnos a formular tal conclusión? ¿Y, de ser así, podrían los signos visuales aparentes en el género –que hemos tratado de analizar en la primera parte de nuestro trabajo– tener alguna relación con dicha figuración de lo femenino, cada vez más

evidente y poderosa? ¿Hay, en la puesta de escena misma de las imágenes, signos latentes de esa presencia arcaica, algo que pudiera etiquetarse como *feminidad esencial* en el planteamiento visual de las propias películas?

Somos conscientes de que, a lo largo de este recorrido teórico, en realidad apenas si hemos logrado detectar y recopilar elementos, signos, trazos en los movimientos del género. No nos parece lícito abrimos a conclusiones generales. Pese a la aparente estrechez de sus reglas constructivas básicas, el género es demasiado amplio, demasiado contradictorio, demasiado rico, para prestarse a una única lectura general unificadora. Como el monstruo, el género de monstruos gigantes está hecho de fragmentos dispersos, que apuntan en multitud de direcciones, fascinantes por su complejidad y por ser la semilla de otras tantas lecturas. Lo hemos visto a lo largo de estas páginas: el monstruo se presta a tantas lecturas como lectores haya, como escuelas teóricas lo aborden. Todos tienen algo que decir sobre el monstruo: todo lo que dicen es lícito y pertinente; ninguno logra abarcar lo que el monstruo propone, sugiere, presenta ante nuestros ojos asombrados y heridos por su extrañeza inagotable. Ante su presencia, todo lenguaje se suspende, la razón se colapsa; sólo queda la poesía, tal vez, como forma de abrazar su secreto.

Y los vínculos entre tiempos, tradiciones, culturas. Quizá, la única metodología aceptable para el monstruo sea la de dejarse llevar a la deriva por su red de conexiones, de referencias, de

enlaces pangeográficos y transtemporales. Quizá el monstruo sea sólo eso: la posibilidad de unir, todo en uno, aquello que desde la noche del tiempo ha sido impronunciable, insólito, inefable. Esa nada que no sabemos nombrar y en la que sólo podemos sumergirnos, dejarnos caer, confiando en el poder redentor de su misterio.

CAPÍTULO 8

EL HERALDO DEL VACÍO

Pues bien, si tenemos derecho a gritarlo, balbucearlo, cantarlo, decirlo está prohibido. Fijar lo sagrado fuera del instante es sacrilegio.

Catherine Clément

Desde antes de su aparición, *Godzilla* de Gareth Edwards (2014) trascendió entre los espectadores a través del enigmático y fascinante *teaser* con el que se dio a conocer al mundo, en el que, en breves flashes de imágenes ambiguas y difícilmente interpretables, descubrimos a lo que parece ser un grupo de soldados paracaidistas arrojándose desde un avión en pleno vuelo sobre una San Francisco nocturna amortajada bajo una apocalíptica nube de denso y espeso humo, producto de la encarnizada lucha de criaturas primordiales que se desarrolla en su seno. El tráiler se hizo célebre no sólo por su enigmática abstracción (apenas si se vislumbra, en su plano final, a través de las gafas de los soldados, el inconcebible contorno de unos seres entrevistados en la bruma) sino por el uso, en la banda sonora, de los arrebatadores acordes, a su manera también profundamente abstractos, del *Requiem* de György Ligeti: turbadora textura sonora de voces a coro vibrando en el aire con resonancias sagradas. Se trata, como muchos críticos se apresuraron a señalar, de una banda

sonora de ilustre tradición cinematográfica (cuyo ejemplo cumbre es la kubrickiana *2001*, en la que acompañaba diferentes escenas relacionadas con la figura del fundacional monolito). Pero, más allá de la cita *highbrow* que pueda suponer el uso de la música escogida por Kubrick para la más ambiciosa de sus obras, la química entre imágenes y música en este teaser –y en la escena que sintetiza– ofrece algunas claves para descubrir qué aporta de nuevo este *reboot* del universo Godzilla que, en el momento de cerrar nuestro trabajo, constituye el más reciente ejemplo de la vigencia y el poder que la figura del monstruo gigante ejerce sobre nuestra ficción audiovisual.

No por azar, la imagen clave del Godzilla de Edwards es la de *una caída*. esa *caída en el fondo* fuertemente ritualizada por la puesta en escena, en la que un grupo de soldados se sumerge en un espacio sin forma, verdadero *espacio transicional* de resonancias maternas en el que la figura se va diluyendo en un magma de formas abstractas. El débil sostén argumental –¿de verdad, puede preguntarse el espectador, no hay mejor manera de acceder al dantesco campo de batalla de unos seres gigantescos que justamente por el aire, pasando a unos escasos metros de sus ciclópeas cabezas?– no es óbice para la fascinación que las imágenes despiertan, en las que sentimos la solemnidad con la que el personaje, y el espectador con él, *entran en un campo de fuerza*, el campo de fuerza del monstruo. Si por algo destaca la hermosa adaptación que Gareth Edwards hace del mito Godzilla es por el modo en que traduce en forma de texturas visuales rayanas en lo

abstracto eso de lo que justamente hemos venido hablando a lo largo de estas páginas: la inefabilidad de la experiencia del monstruo gigante. Y la más célebre de las escenas de la película es un claro ejemplo de ello.

Recordemos el modo en que se despliegan esos fascinantes minutos que el *teaser* evoca y que la película despliega en todo su esplendor. Todo empieza al final de la secuencia anterior, cuando, desde la perspectiva de los aterrorizados ciudadanos refugiados en un protector recinto subterráneo, presenciamos el inicio de la lucha entre las bestias. Las puertas se cierran y nuestros ojos apenas han podido empezar a presenciar el contacto entre las dos moles sagradas en choque:



De ahí pasamos a un plano, inverso del anterior, en el que un cegador rayo de luz hiere nuestros ojos mientras se abre la compuerta de carga en el vientre de un gran avión militar de transporte. El descomunal teatro de siluetas de los monstruos es sustituido ahora por un puñado de frágiles siluetas que se abren paso hacia la luz. Algún plano aislado de los rostros de los soldados nos sirve para entrar en sintonía con la dimensión humana de la narración, pero está claro que lo importante en este momento es la alquimia entre la textura sonora de Ligeti y el juego de formas y luces que configuran las sutiles figuras de los soldados con las parpadeantes y trémulas modulaciones de luz y color del fondo. La plasticidad de este efecto ha sido destacada por múltiples comentaristas: el brillante analista de *Digital Didascalía* antes citado, sin ir más lejos, nos recuerda el hecho de que Ligeti había desarrollado una teoría y una técnica compositiva denominada *micropolifonía*, consistente en concebir la pieza musical ante todo como textura, “una telaraña densamente tejida”. Dicha técnica elude la armonía a través de una técnica que contiene notas a la vez disonantes y consonantes; más allá de la construcción propiamente dicha, sin embargo, lo importante es lograr que la estructura polifónica no sea visible: “no se puede oír; permanece oculta en un mundo microscópico y subacuático, inaudible para nosotros”, sentencia Ligeti. Y, como nos recuerda el autor de *Digital Didascalía*, esa textura difícilmente expresable en palabras es justamente lo que hace que sea idónea para encajar en el mundo visual diseñado por Gareth Edwards, en esa textura que aspira a combinar visualmente, de un modo en que todavía no se había

intentado antes, el detallismo en la descripción del monstruo con la abstracción inherente a ese espacio de lo inefable que el monstruo abre con su presencia en la imagen. Si, para el autor del texto citado, el modo en que Ligeti une los contrarios en una sola textura (notas disonantes y consonantes en un todo indivisible) es el perfecto equivalente del modo en que Edwards busca unir el fotorrealismo y lo imaginario surrealista (y la tradición japonesa y la americana, e incluso, de manera más prosaica, el legado de las productoras Toho y Warner Bros, responsables conjuntas del proyecto), es evidente, concluye el comentarista, que la imagen del contorno impreciso del monstruo navegando entre la niebla es el mejor correlato visual de la textura, diáfana y a la vez impenetrable, de la música de Ligeti. Nosotros lo diremos en los términos sobre los que hemos construido nuestra tesis: lo que se está alcanzando aquí es un deslumbrante *punto de fusión* entre figura y fondo. Al igual que la música, como nos señala el autor del texto, es poderosa porque esquiva la audición y al mismo tiempo lo domina todo, la puesta en escena de Edwards logra alcanzar un grado de indescifrabilidad justamente a través de la profunda atención a los detalles. El monstruo, lo hemos visto, siempre ha sido fragmento; pero aquí el fragmento tiene valor y belleza en sí mismo; el fragmento es el verdadero sentido del espectáculo.

Naturalmente, no es ésta una estrategia nueva: habíamos visto que los grandes clásicos del género, con Ishirō Honda al frente, habían sabido convocar la precisión de la figura escondiéndola al mismo tiempo al espectador. Toda la dialéctica del

monstruo (gigante) está ahí. Pero la perfección de las técnicas digitales, aunada a una profunda comprensión de los mecanismos en que se basa la *estética del monstruo* subyacente a todo el cine de monstruos gigantes, hace que la película de Gareth Edwards alcance nuevas cotas en la escenificación de esa cualidad que no dudaríamos en llamar *sagrada* de la representación del monstruo. Godzilla elude el encuadre y al mismo tiempo lo inunda y lo ocupa por completo; se hace presencia absoluta, plenitud, justamente en su ausencia.



Pero lo importante no es sólo la aparición de la bestia en esa alucinada mirada subjetiva (encarnada, no lo olvidemos, en los ojos de un sujeto *que cae y, mientras cae en el vacío*, contempla el perfil inexpresable como un paisaje visto por vez primera). La grandeza de la puesta en escena de Edwards no sólo reside en su capacidad de

dinamitar lugares comunes y encontrar nuevas maneras de mostrar al monstruo siendo al mismo tiempo profundamente respetuoso con los rituales ancestrales del género: lo maravilloso de la versión 2014 de Godzilla es el modo en que, en una incansable exploración de los misterios de la perspectiva, también se reinventa y redefine iconográficamente la propia figura de los seres humanos, su cualidad de figurantes ínfimos ante un drama de proporciones colosales. Y no lo hace a través de ningún atrevido ejercicio de funambulismo guionístico (como en esas piezas de desconcertante intimismo que son *Cloverfield* y *Monsters*) sino a través de un amoroso ejercicio de puesta en escena. Pues no debemos olvidar que la belleza de la escena con que hemos abierto el capítulo no se agota en el inicial reflejo entre imágenes paralelas, las de unos monstruos ante una compuerta que se cierra/hombres ante una compuerta que se abre, esclusas del sueño y de la magia como las que evocaba Edgar Morin:

Cuando los prestigios de la sombra y del doble se fusionan sobre una pantalla blanca en una sala oscura, para el espectador, hundido en su alvéolo, mónada cerrada a todo salvo a la pantalla, envuelta en la doble placenta de una comunidad anónima y de la oscuridad, cuando los canales están obstruidos, entonces se abren las esclusas del mito, del sueño, de la magia. (Morin, 1972)

Ni tampoco en el paisaje finalmente entrevisto de la bestia, bajo una luz trémula y vacilante. Tales imágenes tan sólo son pórticos al verdadero ejercicio al que está dedicado la escena: la caída de los cuerpos. Esos cuerpos, dotados de improbables antorchas (dispositivo que en realidad sólo serviría para atraer al

monstruo) caen en grupo, dibujando erráticos patrones de un humo rojizo en la hirviente oscuridad, y perdiendo, nada más emprender el salto, su identidad como individuos (la cámara no los identifica, tan sólo son puntos negros en un nublado paisaje de tinta) y convirtiéndose en melancólica lluvia de estrellas parpadeantes en un paisaje diluido en sombras. En ese momento, las diminutas contrapartidas humanas no son más que gotas de una lluvia de luz insuperablemente frágiles, casi una paráfrasis de ese *suave llorar de las estrellas* de Leveroni que tanto habría complacido al Ray Bradbury de *Caleidoscopio*:





Esas figuras intuidas en la oscuridad, arañazos en la nada, fluyendo lentamente en un paisaje de tinta como débiles regueros de sangre en las fauces de un paisaje convertido él mismo en gigantesca bestia engullidora, son, además de una lejana evocación de las técnicas pictóricas del *sumi-e* japonés, una de las más plétóricas visualizaciones de la hermosa batalla entre figura y fondo que yace en el substrato de toda película de monstruos gigantes. Disolución de la figura: si, en su momento, en la primera parte de este trabajo, acompañábamos la inicial aparición de Godzilla mediante una libre aproximación iconológica entre su figura y la del vibrante y rotundo trazo expresionista abstracto de Barnett Newman, de nuevo acecha aquí la sombra de la abstracción. Pero la abstracción ahora no sólo está en lo *macro*, sino también en lo *micro*: una nueva *microvisualidad*, siempre latente en el cine de monstruos gigantes pero ahora manifiesta, apunta.

Ese *dripping* de cuerpos en lenta caída hacia la nada, como manchas de tinta en un acuario, constituye sin duda una de las metáforas más hermosas de lo que significa ir al encuentro del monstruo. Viajar para encontrar al monstruo es precipitarse en un

fondo abstracto, entregarse y fusionarse con el fondo: una de las metáforas más colosales y hermosas de todo el cine de monstruos gigantes.

Fluye en esta imagen, a imparables borbotones, la dimensión sagrada que envuelve a la bestia, y se hace palpable el reconocimiento que el género es capaz de hacer de las experiencias irrepresentables. Aflora, pues, su dimensión mística: en el género de monstruos gigantes percibimos, como en lo sagrado, que nuestras vidas están inflamadas de *sentido*, pero este sentido no tiene *significado* directo y no es directamente comunicable (KRISTEVA/CLÉMENT, 2000).

Por lo demás, la película de Edwards no es sólo notable por la temperatura poética de ésta y de otras escenas, sino por la aportación de materiales metafóricos radicalmente nuevos (esa escena de amor entre gigantescos monstruos malignos, que prolonga la descomunal muestra de intimidad sensual alienígena que cerraba su anterior *Monstruos*). El ritual de cortejo entre macho y hembra, con el intermediario de una ojiva nuclear como prenda de amor con que juguetean las bocas de ambos, demuestran que la poesía no está reñida con la monstruosidad, sino todo lo contrario.



Plano/contraplano con la bestia

Ese desbordamiento sexualizado (con límites, por supuesto: se trata, pese a todo, de un *blockbuster*) es una clara nota de autor en un conjunto definido, ante todo, por el equilibrio casi perfecto entre literalidad y alusión, entre el estallido corporal que significa la presencia del monstruo y los juegos con sus signos y ausencias. Y hay, ante todo, en el *Godzilla* de Edwards una habilidad absoluta en equilibrar *desde un punto de vista visual* la parte humana y la parte monstruosa. No es tanto una cuestión de guión (la trama humana discurre tan lejos de la monstruosa como en buena parte de obras del género) sino en generar un verdadero *plano/contraplano con el monstruo*. Por ejemplo, el inteligente uso de un gran puente en mitad de las montañas para orquestar un peligroso encuentro del soldado protagonista con uno de los monstruos malignos es un ejemplo de cómo desplegar un improbable suspense entre dos criaturas que no pueden estar más alejadas en tamaño, salvando así la *incomunicabilidad plástica* esencial que existe entre ambas.

Narrativamente, Edwards sabe resolver estas escenas (sean tópicas en su planteamiento guionístico o no) con desbordante inventiva. Así, el momento en que el protagonista vuela por los aires el nido de huevos monstruosos, aniquilando toda la prole maligna que estaba a punto de nacer, propicia un bello juego de escondite entre la colosal hembra enfurecida y el diminuto soldado, tratado con insospechada ligereza y agilidad en el modo en que se coreografían los movimientos en el plano del soldado y el monstruo gigante.

Recordaremos aquí que, en algunos de los grandes momentos de la serie japonesa de Godzilla, se habían producido memorables miradas entre el hombre y la fiera, pero éstos, como hemos visto, eran, en su solemne estatismo, casi *extradieéticos*, como hermosas rupturas imposibles en el tejido narrativo del film (el ya comentado final de *Godzilla vs. King Gidorah*, de 1991, con el cruce de miradas entre Godzilla y el magnate en su despacho en lo alto de un rascacielos era uno de ellos). Con la magnética puesta en escena de Gareth Edwards, el plano/contraplano entre el humano y la bestia, en la acción, es posible. Que esto sea posible en una puesta en escena que, sin innovaciones en el plano de guión, deja atrás el racional cartesianismo perspectivo propio de la era clásica del género y profundiza en ese espacio interiorizado y nocturno que caracteriza la contemporaneidad del monstruo gigante no deja de ser el fruto de la atenta lectura de un género respecto al cual Edwards, con todas sus innovaciones, se sitúa en estricta continuidad expresiva.



Equiparar miradas es posible: el cara a cara entre el magnate y el monstruo en 1991, y la escena del puente en Godzilla 2014

En este sentido, y más allá de la idea obvia de que, como producto estadounidense, el Godzilla de Edwards está obligado a tener una dimensión más *individual* que la de las películas de tradición japonesa (basadas en mayor medida en el ritual colectivo,

aunque, como hemos visto, en las últimas décadas este tópico haya saltado por los aires), la película se inscribe claramente en la línea de *interiorización* que hemos tratado de mostrar que rige el destino de los monstruos gigantes contemporáneos. Que la trama entre la pareja de malignos monstruos gigantes y su intento de amarse y reproducirse en un mundo hostil pueda resultar más melodramática que la propia trama familiar humana es otra cuestión, que también atañe a la peculiar poética que envuelve a la peculiar figura del monstruo, más poderoso emotivamente que muchos de los protagonistas humanos de la trama.⁴⁵ Naturalmente, la malignidad de los adversarios de Godzilla queda fuera de toda duda, al igual que la sublime inefabilidad del gran ser protagonista, que después de salvar al planeta se retira solemne, una vez más, arrastrando su rugido hasta el fondo del mar en una canónica escena final de enorme belleza; pero nunca hay que dejar de pensar que en el género de monstruos gigantes las *inversiones de la perspectiva* están siempre a la vuelta de la esquina. Así, puede encontrarse una película tan épica como intimista, en la que la metáfora acuática

⁴⁵ Mucho puede decirse al respecto de una lectura en clave social o histórica de la película, aunque no sea éste el objetivo que nos guía en este capítulo: bastará recordar la maliciosa alusión del crítico Guillermo Núñez a la idea que planearía sobre esta película en cuanto representación de la crisis del capitalismo: así, la admonición del científico interpretado por Ken Watanabe (“Dejen que se peleen entre ellos” como forma de apelar al restablecimiento del equilibrio) puede leerse también como una frase característica del liberalismo tardocapitalista: dejemos que el mercado se autorregule. NÚÑEZ, Guillermo, “Depredador Alfa”, en *La tempestad: también las artes cambian al mundo*, revista digital online, 19 de mayo de 2014. <http://latempestad.mx/godzilla-2014-review-critica-depredador-alfa-que-significa-monstruo-japones-simbolo-hollywood-taquilla-gareth-edwards>

parece inundar la textura misma de las imágenes (su uso del sonido -gritos, ruidos, texturas, parecen pasados por un filtro que realza su carácter intrauterino- y por el modo en que se mueve en los márgenes de la visibilidad, siendo a la vez perfectamente capaz de coreografiar con gran precisión las acciones y movimientos de sus protagonistas). Convertir el género de monstruos gigantes en género subacuático, crear una película épica que eclipsa el tiempo y el espacio, haciendo brotar en mitad de la trama una inesperada dimensión sagrada, descubrir la poética de lo ilimitado en un mundo tan rígidamente compartimentado como el nuestro, son algunas de las virtudes que hacen del *Godzilla* de Edwards una película recopilatoria y a la vez viva, monumento y gesto naciente a la vez. En su desenlace, esa impresionante imagen –por muchas veces que se repita no deja de hundir sus raíces en nuestro imaginario– de Godzilla desapareciendo una vez más bajo las aguas, su inconmensurable figura fundiéndose con el fondo ante la mirada atónita de toda la humanidad, nos devuelve al monstruo esencial sumergiéndose en el agua primordial, un agua nuevamente primera después del desbordante bautizo de fuego que lo ha incendiado absolutamente todo sobre la tierra, al final del metraje. Dejemos, pues, hendir el fondo y hundirse en las aguas a ese Dios/Diosa errante, amenaza y salvador, doble oscuro nuestro que, como una parte ingobernable y feroz de nosotros mismos, y contra todo pronóstico y sin razón aparente, se obceca en salvarnos y mantenernos con vida y que, como fragmento desgajado de nuestra alma en exilio permanente, jamás llegaremos a entender del todo.

Bajo las aguas, o el gigante íntimo

Llegado del exterior, convertido durante un tiempo en centro de gravitación de nuestro destino para, al término de los combates, autorelegarse voluntariamente a los márgenes de mundo, el monstruo gigante ahora se exilia, alejándose de nuestros ojos heridos por su salvaje y radical belleza. En el camino, hemos aprendido a vernos reflejados en él. Como esa *extimidad* lacaniana desarrollada por Jacques-Alain Miller, que es “intimidad externa” o “alteridad íntima”,⁴⁶ ver alejarse al monstruo y sumergirse en su océano de sueños es superar la “bipartición entre interior y exterior”, comprender que “el exterior también se encuentra en el interior”. Él se exilia, pero es parte de nosotros. Es nuestro interior excluido, la prueba de que en nosotros “lo más interno tiene una cualidad de exterioridad” (MILLER: 1994). Vale la pena recordar que en latín *interior* es un comparativo, cuyo superlativo sería *intimus* (lo que se encuentra dentro de todo, la máxima interioridad). Nuestra emoción al ver partir al monstruo gigante bajo las aguas tiene, a nuestro juicio, algo que ver con esa *extimidad*, ese descubrimiento del vector que muestra que la máxima intimidad se encuentra *afuera*, en ese lugar al que el monstruo se dirige. Un afuera necesario e imprescindible para alcanzar, precisamente, ese

⁴⁶ Véase JEROME COHEN, *Of Giants*. Jacques-Alain MILLER, “Extimité”, en *Lacanian Theory of Discourse: Subject, Structure, and Society*, ed. Mark Bracher, Marshall Alcorn, Jr., et al, 74-87. New York: New York University Press, 1994. b. Charles Shepherdson, “The Intimate Alterity of the Real: A Response to a Reader Commentary on «History and the Real”, *Postmodern Culture* 6, n.º. 3 (1996).

punto de intimidad insuperable y superlativa que el monstruo toca en nosotros.



Hacia el exilio que somos, tras haberlo arrasado todo y habernos descubierto la inmensidad por el camino. Nadie lo dijo mejor que Emily Dickinson:

All things swept sole away
This – is immensity –

Todas las cosas arrasadas. Esto es la inmensidad.

Su misterio sigue intacto.

TABULA RASA. ALGUNAS CONCLUSIONES

“Lo divino (que para una fue un palacio de diamante, para otra un corazón o mucosas palpitantes) es para Ángela de Foligno un “abismo”, “cosa que no tiene nombre... y desafía el deseo de pedir más allá de ella”. Aquí, “ni siquiera hay nada que balbucear...
No os acerquéis, palabra humana”.

Julia Kristeva

Al conjuro de un nuevo espacio

Michael Yevzlin, en su imprescindible *El jardín de los monstruos*, analiza los mitos cosmogónicos de la antigüedad invitándonos a realizar, para entenderlo mejor, una *lectura espacial* del monstruo. Todo proceso cosmogónico, nos recuerda Yevzlin, arranca con un espacio cerrado, impenetrable. En las antiguas cosmogonías, el monstruo es *un obstáculo para el despliegue del espacio*, aquello que impide que el nuevo cosmos pueda nacer y, al mismo tiempo, el elemento portador de la crisis necesaria para que justamente ese universo pueda dar comienzo. En ese contexto, una figura como la de Gea es constantemente evocada como *pelóre* (πελώρη)⁴⁷, subrayando así por encima de todo su enormidad como cualidad fundamental de la monstruosidad. También, sigue Yevzlin, la función de los ejercicios ascéticos del sabio divino Jaratkaru, en el

⁴⁷ πελώρος, monstruoso, prodigioso, de enorme o desmedido tamaño, desmesurado, espantoso; πέλωρ, τό, monstruo, portento, prodigio.

Mahabarata hindú, era, justamente, la *disminución de su enorme cuerpo*. Las cosmogonías australianas hablan asimismo de pájaros gigantes y otros inmensos animales monstruosos que tenían la tierra sumida en las tinieblas. Incluso los dinosaurios (reales pero pese a todo míticos) encajan en esa visión en la que todo proceso cosmogónico conlleva la *especialización* de las criaturas monstruosas hasta darles acomodo en los parámetros espaciales que son los nuestros.

Pues bien: tal es el movimiento que lleva cumpliendo el *kaiju eiga* como género desde su nacimiento a mitad del pasado siglo. Aespaciales (y, por tanto, atemporales), las criaturas monstruosas que lo pueblan viven “más allá del Océano glorioso”, “en una posición fronteriza entre espacio y no-espacio, entre el mundo organizado y el caos más allá de los límites del mundo”. Su presencia es el anuncio de un posible retorno a un estadio precosmogónico; de ahí la importancia de la lucha contra el monstruo como jalón, como estadio fundacional de toda nueva era.

Por eso los monstruos, especialmente los gigantes –cuya conexión con las cosmogonías es aún más estrecha que en el caso de otras criaturas– son imprescindibles como parte de un ritual simbólico continuamente renovado en nuestra colectividad. Por eso Godzilla vuelve una y otra vez (como lo ha hecho recientemente, en 2014, en su enésima reencarnación –esta vez norteamericana- de la mano esta vez del ya desde ahora especialista en el género Gareth

Edwards, director de *Monstruos*). El monstruo gigante sigue ahí, seguirá siempre ahí.

Cuenta Apolodoro que lo esencial de los gigantes es su lucha contra el cielo: intentan hacer caer el cielo sobre la tierra, es decir, *anular el espacio cósmico y hacer volver el mundo a su estadio precosmogónico*. El género de los monstruos gigantes brota justamente de ahí, trata de instalarse en ese lugar indefinible, “el punto donde se abre/se cierra el espacio cósmico”. Tal es la brecha de *Pacific Rim*, la herida que la espina dorsal de Godzilla abre sobre la superficie del agua cuando emerge, el pozo de oscuridad inmemorial de donde surgen *Rodan* y tantos otros. El valor arquetípico del género reside, por supuesto, en esa conexión directa y poderosa con los mitos cosmogónicos de la antigüedad. Toda película de monstruos gigantes, en este sentido, puede ser leída como un *intento de refundar el cosmos*, de marcar un nuevo comienzo. Ese factor entrópico que es el monstruo, que es el resultado –nos recuerda Yevzlin– de un *exceso energético* (y resulta difícil llevarle la contraria teniendo la génesis nuclear del *kaiju eiga* en mente) se constituye en mecanismo regenerador para el cosmos. Toda cosmogonía es un proceso de creación y conservación del sistema espacial del mundo, necesario e imprescindible de manera periódica, como tras un gran trauma colectivo (la bomba) o individual. El monstruo pone en peligro ese movimiento; hace peligrar la cosmogonía, pero, paradójicamente, es justo él quien, con su presencia en forma de crisis abierta en el seno de la realidad, la hace finalmente posible.

Lo extraordinario de este recorrido por los mitos cosmogónicos es descubrir cómo se hace posible *una lectura espacial del monstruo*. Es lo que hemos tratado de hacer nosotros en estas páginas. Habla ahora Yevzlin: “La enormidad del monstruo puede considerarse como consecuencia del *repliegue en él del espacio*: a medida que el monstruo crece, disminuye el espacio cósmico, que él devora, bebiendo la *energía del espacio (...)*”. Son palabras de Yevzlin aplicadas a las cosmogonías, pero resultan perfectamente aplicables en el contexto que nos ocupa. “Al matar el monstruo, Indra *libera-despliega* el espacio”. Esa liberación de la oscuridad, de la inmovilidad de un “caos estrecho” en el que el mundo ha sido sumido por el monstruo es, nos dice Yevzlin, un acto cosmogónico, que se repite *cada vez que en el mundo se produce un aumento monstruoso del factor entrópico* (en nuestros días, lo sabemos, este aumento monstruoso va desde la energía nuclear a la agresión medioambiental o del mercado global).

Frente a ese proceso, la aparición del monstruo y la lucha contra su figura desempeñan un rol esencial, que puede leerse perfectamente en clave espacial como un “proceso que *concreta* el espacio abstracto, creado en el proceso cosmogónico preparatorio *latu sensu*”. Y de eso justamente habla el género que nos ocupa, del modo en que el espacio abstracto se hace concreto, tras la *desviación* en el proceso cosmogónico.

En una primera fase de su historia, como hemos visto, esa *concreción del espacio abstracto* abierto por el monstruo se

resuelve a través de las armas del cartesianismo y la racionalidad: un espacio perspectivo fuertemente geometrizado entra en colisión contra el monstruo, define el campo de batalla en el que las armas, el ejército, la ciencia –los poderes paradigmáticos de lo masculino– se enfrentan a la desviación, a la amenaza. Surgen, de ese choque inverosímil, chispazos de onirismo, inconexiones, rupturas; la racionalidad de raíz cartesiana no es arma suficiente para enfrentar esta clase de amenaza.

De ahí que el género vaya derivando, con los años, hacia otro tipo de estrategia: un intento de *concretar el espacio abstracto* a través de la creación de una red espacial distinta, paradójicamente basada en lo informe, lo nocturno, lo íntimo, lo uterino, eso que se ha dado en llamar la *inmensidad íntima*: valores simbólicos de lo femenino que han poblado el género desde su resurrección a mediados de los años ochenta, conviviendo con la estrategia tradicional épico-masculinizante. De ese choque ha llegado la síntesis de los ejemplos más contemporáneos del *kaiju eiga*.

Los monstruos cosmogónicos *cierran el espacio*: después de matarlos, en el relato mítico siempre se les descuartiza a fin de *ensanchar* el espacio cósmico, tras lo cual “*se liberan las formas*, que estaban replegadas en el monstruo”. Así, la función de la lucha contra el monstruo “obedece a un único esquema cosmogónico y tiene el objeto de *abrir lo cerrado*”. Resistencia, pues, a la actualización de las formas cósmicas y deseo de retener en estado cerrado todo contenido del ser: de ahí el lugar cerrado del que

invariablemente parten los monstruos (fondo del océano, caverna en la montaña).

Lectura espacial, pues, de la figura monstruosa y de su papel obstaculizador-generator en el cosmos. De ahí que nos parezca esencial recordar aquí, al término de nuestro trayecto, estas apasionantes tesis, que finalmente arrojan una luz imprescindible sobre nuestros tanteos previos. El trabajo que incesantemente cumple el *kaiju eiga* conecta directamente con esta fuente mítica: es el mismo movimiento que llevó a Indra, para matar a Vitra, a *romper las montañas, para atravesar la materia ctonia superdensa y liberar las formas cósmicas replegadas en ella*. La ritual tormenta de armas volcada una y otra vez sobre los monstruos del *kaiju eiga*, las mil estrategias esbozadas para disolver su materia oscura, no son sólo un tropo esclerotizado de un viejo y entrañable género en desuso; son la sustancia esencial con la que reconstruimos una y otra vez las cosmogonías necesarias para regenerar nuestra vida colectiva inconsciente. El trabajo del género sigue, a día de hoy, activo, la importancia mítica del género se mantiene y de ahí que siga con vida entre nosotros.

El monstruo gigante, a caballo entre esos dos momentos (que seres como Godzilla, alternativamente destructivos y salvadores a la vez, o sucesivamente, ejemplifican a la perfección) se presenta como una amenaza necesaria para el equilibrio cósmico; las películas que nos los muestran traducen, como hemos visto a lo largo de estas páginas, en sus propios dispositivos de puesta en

escena el modo en que, en el mito, el espacio cosmogónico amenaza con cerrarse bajo la presión del monstruo. Ese “colapso gravitacional de la materia ctonia” es lo que pone maravillosamente en escena toda la tramoya, el deslumbrante dispositivo visual del *kaiju eiga*; a través, en una primera época, mediante la inversión de la perspectiva cartesiana (en clave épica y diurna); y, en una segunda fase, a través de una evolución hacia una concepción interiorizada, nocturna y uterina del espacio, que pese a todo evite el repliegue primordial del espacio (bajo el que finalmente sucumbía aplastada, por ejemplo, la pareja protagonista de *Cloverfield*). Para evitar ese repliegue primordial aniquilador que el monstruo gigante representa, épica o intimidad son dos posibles argumentos, dos respuestas. Hemos tratado de explorar esos movimientos a lo largo de nuestro trabajo, comprobando primero cómo el género clásico desplegaba, en el momento de su apogeo, un espacio racional y matemático que amenazaba con derrumbarse bajo la presencia anómala de la figura desproporcionada; se desvelaba así lo que en un primer momento caracterizábamos como *abgrund* y que correspondería a ese *no-lugar* que el relato mítico atribuye al monstruo ctonio, y que tiene como corolario el descubrimiento de un punto fijo, un Centro, “que equivale a la creación del mundo”. Posteriormente, hemos visto cómo ese movimiento de crisis en el espacio provocado por el monstruo gigante en su representación clásica se ha reflejado, en nuestra contemporaneidad, no ya en forma de *anomalía* dentro de un espacio cartesiano previamente organizado y coherente, sino como elemento que surge ya de un espacio de por sí anómalo, herido,

cuestionado en sus propias coordenadas físicas y en su coherencia como espacio habitable y ordenado, en términos humanos, sociales y personales. De este modo, la relación entre figura y fondo ha sido para nosotros el primer motor para emprender una lectura de la figura monstruosa como ente que, desde la imagen y desde más allá de la imagen, cuestiona a la imagen misma como entidad portadora de significado. En el paso de uno a otro modelo, el nexo siempre ha sido ese Gran Interrogante que supone la figura inconcebible de la bestia gigantesca, desencadenante de una crisis que permite refundar el cosmos y esbozar las bases de una nueva, naciente forma de contemplar el mundo tras la catarsis desencadenada por su imposible y necesaria presencia entre nosotros. Ese ha sido, ése sigue siendo, ayer y hoy, el resultado de la lucha mítica que se abre y cierra eternamente en cada película de monstruos gigantes.

BIBLIOGRAFIA

A.A.V.V. *De animales y monstruos*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona; Bellaterra, Universitat Autònoma de Barcelona, 2011.

A.A.V.V. *Ray Harryhausen, creador de monstruos*. Madrid, Maia Editores, 2009.

ARNHEIM, Rudolf. *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*. Madrid, Alianza Editorial, 1999.

BACHELARD, Gaston. *El aire y los sueños*. México D.F: Fondo de Cultura Económica, 2003.

BACHELARD, Gaston. *El agua y los sueños*. México D.F: Fondo de Cultura Económica, 2012.

BACHELARD, Gaston. *La tierra y las ensoñaciones del reposo*. México D.F: Fondo de Cultura Económica, 2006.

BACHELARD, Gaston. *La tierra y los ensueños de la voluntad*. México D.F: Fondo de Cultura Económica, 1996.

BACHELARD, Gaston. *La poética del espacio*. México D.F: Fondo de Cultura Económica, 2006.

BACHELARD, Gaston. *La poética del espacio*. México, Fondo de Cultura Económica, 2000.

BALMAIN, Collette: “Horror after Hiroshima”, en *Introduction to japanese horror film*. Edinburgh, Edinburgh University Press, 2008.

BARING, Anne; CASHFORD, Jules. *El mito de la Diosa*. Madrid, Siruela, 2005.

BEAL, Timothy, *Religion and its monsters*. London, Routledge, 2002

BELLOUR, Raymond. “Sur l’espace cinématographique”, en *L’analyse du film*. Paris, Calmann-Lévy, 1995, pp. 64-72.

« BinaryBastard » (AKA), “Listening to Ligeti in the Godzilla Teaser”, entrada del blog *Digital Didascalia*, 11 de diciembre 2013.
<https://digitaldidascalia.wordpress.com/2013/12/11/listening-to-ligeti-in-the-godzilla-teaser/>

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. *El arte cinematográfico*. Barcelona, Paidós, 2002.

BREA, José Luis. “El inconsciente óptico y el segundo obturador. La fotografía en la era de su computerización”. www.joseluisbrea.net, archivo pdf, 2006.

BURKERT, Walter: *La creación de lo sagrado. La huella de la biología en las religiones antiguas*. Barcelona, El Acanalado, 2009.

CARROLL, Noël: *Filosofía del terror o paradojas del corazón*. Madrid, Machado Libros, 2005.

CASAVELLA, Francisco. *Elevación, elegancia y entusiasmo. Artículos y ensayos (1984-2008)*. Barcelona, Galaxia Gutenberg 2009-10.

CASTRO, Américo. *El pensamiento de Cervantes*. Barcelona, Noguer 1972.

CAZALS, Thierry. “Un monde à la démesure de l’homme”, en *Cahiers du Cinéma*, n. 393. febrero de 1987, pp. 26-31.

CHION, Michel. *La Comédie Musicale*. París, Cahiers du Cinéma, 2002.

CIRLOT, Juan Eduardo. *En la llama. Poesía (1943-1959)*. Madrid, Siruela, 2005.

CIRLOT, Victoria. “La estética de lo monstruoso en la Edad Media”. *Revista de cultura medieval* n. 2, 1990, pp. 175-182.

CLARAMONTE, Jordi. “Monstruos. Acercamiento a una pequeña teoría de las formas de la imaginación política.” *Araucaria*, vol. 14., núm. 27, 2012, pp. 2-23, Universidad de Sevilla, España.
http://www.uned.es/dpto_fim/publicaciones/araucaniamonstruos.pdf.

(Consultado el 22-02-12)

CLÉMENT, Catherine; KRISTEVA, Julia. *Lo femenino y lo sagrado*. Madrid, Cátedra, 2000.

CLOVER, Carol; “Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film”, en *Representations*, n° 20, Autumn 1987, pp. 187-228.

COHEN Jeffrey Jerome (Ed.) *Monster theory: reading culture*.
Minneapolis, University of Minnesota Press, 1996.

COHEN Jeffrey Jerome. *Of giants: sex, monsters, and the Middle Ages*.
Minneapolis, University of Minnesota Press, cop. 1999

CORTÉS, José Miguel G. *Orden y caos: un estudio cultural sobre lo monstruoso en las artes*. Barcelona, Anagrama, 1997.

COSTA, Jordi. “El deseo y la bestia”, crítica de *Monstruoso*, El País, 1 de febrero 2008.

CREED, Barbara. “Horror and the archaic mother: *Alien*”, en *The monstrous-feminine. Film, feminism, psychoanalysis*. London-New York, Routledge, 1993.

DADOUN, Roger. “Le Fétichisme dans le film d’horreur”, en *Objets du Fétichisme: Nouvelle Revue de Psychanalyse*, 1970, vol 2. pp. 227-229.

DAMISCH, Hubert. *El origen de la perspectiva*. Madrid, Alianza Forma, 1997.

DANTO, Arthur C. *El abuso de la belleza. La estética y el concepto del arte*. Barcelona, Paidós, 2005.

DEAMER, David. “An imprint of *Godzilla*: Deleuze, the Action-Image and Universal History”, en MARTIN-JONES, David; BROWN, William (eds.). *Deleuze and Film*. (Editado por David Martin-Jones y William Brown). Edinburgh, Edinburgh University Press, 2012.

DE CAUTER, Lieven. "A Cyberpunk Landscape: Snapshots of "the Mad Max Phase of Globalization" (2008). Consultable en:

http://www.studio-orta.com/download/index/Antarctica.pdf/artist_pdf_314_file_en.pdf

DE LUCAS, Gonzalo. *Vida secreta de las sombras. Imágenes del fantástico en el cine francés*. Barcelona, Paidós, 2001.

DIDI-HUBERMAN, Georges. "El gesto fantasma", revista *Acto*, nº 4, 2006, pp. 281-291. Consultable en

http://reacto.webs.ull.es/pdfs/n4/didi_huberman.pdf.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *La imagen superviviente. Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*. Madrid, Abada Editores, 2013.

DOMINGUEZ, Vicente. "Miedo borrador: monstruos de ciencia ficción en la ciudad del alma", *Formats #5, Revista de Comunicació Audiovisual*. Barcelona, UPF, 2009.

ELKINS, James. *The Poetics of Perspective*. Ithaca, Cornell University Press, 1996.

ELIADE, Mircea. *Lo sagrado y lo profano*. Barcelona, Paidós, 1998.

FAIRCHILD, William P. "*Shamanism in Japan*". Pdf consultable en:

<http://www.onmarkproductions.com/shamanism-nanzan.pdf>

- FEDIDA, Pierre. *Des bienfaits de la dépression: éloge de la psychothérapie*. París, Odile Jacob, 2001.
- FERNANDEZ, Daniel (AKA Sr. Ausente, Daniel Ausente): *El Blog Ausente*. <http://absencito.blogspot.com>
- FLORENSKI, Pável. *La perspectiva invertida*. Madrid, Siruela, 2005.
- FRANCASTEL, Pierre. *La figura y el lugar*. Barcelona, Laia/Monte Ávila Editores, 1988.
- FRANCO, Sergio R. “El sueño del Pongo: entre la abyección y el deseo”. *Espéculo. Revista de estudios literarios* nº 36 (julio-octubre 2007). Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2007.
- FRAZER, James George. “The Worship of the Sun in Japan”. Pdf consultable en *The Worship of Nature* (giffordlectures.org).
- FREZZA, Gino. *Effetto notte. Le metafore del cinema*. Roma, Meltemi, 2006.
- FREZZA, Gino. *Dissolvenze. Mutazione del cinema*. Latina, Tunué, 2013.
- FUENTELAPEÑA, Fray Antonio de la. *El ente dilucidado. Tratado de monstruos y fantasmas*. Madrid, Editora Nacional, Biblioteca de visionarios, heterodoxos y marginados, 1978.
- GALBRAITH, Stuart IV. *Japanese Sciene Fiction, Fantasy, and Horror Films*. Jefferson, NC, McFarland & Company, 1994.

GALBRAITH, Stuart IV. *Monsters are attacking Tokyo: The Incredible World of Japanese Fantasy Films*. Venice, CA, Feral House, 1998.

GARCÍA DE LA HUERTA, Marcos. “Sobre catástrofes y monstruos”. Consultable en <http://www.oei.es/salactsi/tef08.htm>

GEIST, Kathe. “Buddhism in Tokyo Story”, in *Ozu’s Tokyo Story*. Cambridge, Cambridge Film Handbooks, 1997, pp. 101-117.

GOMBRICH, Ernst. *Arte e ilusión. Estudios sobre la psicología de la representación pictórica*. Madrid, Debate, 2002.

GOULD, Charles. *Mythical Monster*. Landisville: Arment Biological Press, 2000.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Producción de presencia. Lo que el significado no puede transmitir*. Ciudad de México, Universidad Iberoamericana, 2005.

IVERSEN, Margaret. “The Discourse of Perspective in the Twentieth Century: Panofsky, Damisch, Lacan”, en *Oxford Art Journal* 28.2, 2005.

KAFKA, Franz. *Contemplación. Historia de una lucha*. Madrid, Barataria, 2015.

KERNEY, Richard. *Strangers, Gods and monsters: interpreting otherness*. Londres, Routledge 2003.

KING, Stephen. *Danza Macabra*. Madrid, Valdemar, 2006.

- KRISTEVA, Julia. *Pouvoirs de l'horreur. Essai sur l'abjection*. Paris, Seuil, 1983.
- KRISTEVA, Julia. *Soleil Noir. Dépression et mélancolie*. Paris, Gallimard, 1987.
- KUHN, Annette (ed.). *Alien zone: cultural theory and contemporary science fiction cinema*. London, Verso, 1990.
- LASCAULT, Gilbert. *Le Monstre dans l'art occidental. Un problème esthétique*. Paris, Klincksieck, 1973.
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. *La pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona, Anagrama, 2009.
- LIPPIT, Akira Mizuta. *Atomic Light (Shadow Optics)*. Minnesota, University of Minnesota Press, 2006.
- LOVECRAFT, H.P. et al. *Los mitos de Cthulu*. Madrid, Alianza Editorial, 2008.
- MARKS, Laura U. *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2002.
- MELLIER Denis. "Dans l'œil du monstre: l'émotion du monstre dans le cinéma d'épouvante", en *La Licorne, Numéro 37*. (Consultable en: <http://edel.univ-poitiers.fr/licorne/document1676.php>)

MILLER Jacques-Alain, “Extimité”, en *Lacanian Theory of Discourse: Subject, Structure, and Society*, Mark Bracher, Marshall Alcorn, Jr., et al (ed.). Nueva York, New York University Press, 1994, pp. 74-87.

MORA, Vicente Luis: “¿Y si Abrahams fuera el mejor narrador vivo?” *Post* publicado el 13 de mayo de 2009 en “Diario de lecturas. Blog de Vicente Luis Mora”. <http://vicenteluismora.blogspot.com/2009/05/y-si-j-j-abrams-fuera-el-mejor-narrador.html>

NAKANO, Hiromi. “Signs taken for monsters. What made Godzilla so angry then?” Pdf consultable en el repositorio de la Yokohama National University.
<http://kamome.lib.ynu.ac.jp/dspace/bitstream/10131/3792/1/1-Nakano.pdf>.

NANCY, Jean-Luc. *The Birth to Presence*. Stanford University Press, 1994.

Nihongi: Chronicles of Japan from the Earliest Times to A.D. 697. Vermont, Charles E. Tuttle & Cia, 2006.

NÚÑEZ, Guillermo. “Depredador Alfa”, en *La tempestad: también las artes cambian al mundo*, revista digital online, 19 de mayo de 2014.
<http://latempestad.mx/godzilla-2014-review-critica-depredador-alfa-que-significa-monstruo-japones-simbolo-hollywood-taquilla-gareth-edwards>

PANOFSKY, Erwin. *La perspectiva com a “forma simbòlica” i altres assaigs de teoria de l’art*. Barcelona, Edicions 62/Diputació de Barcelona, 1987.

PARR, Martin. Introducció a NARAHASHI, Asako. *Half Awake and Half Asleep in the Water*. Tucson, Nazraeli Press, 2007.

PASCAL, Blaise. “La Disproportion de l’homme”, *Pensées 199-72*. París, Gallimard, 2004.

PENNY, Simon. “Virtual Reality as the End of the Enlightenment Project”, 1994. Consultable en:
<http://ace.uci.edu/penny/texts/enlightenment.html>

PÉREZ, Xavier. “L’activació de la curiositat al film Them!, en *Formats. Revista de Comunicació Audiovisual*, núm. 3. Barcelona, Universitat Pompeu Fabra, 2001.

PERUCHO, Joan. *Les presències secretes (Història gràfica de l’invisible)*. Barcelona, Columna, 1995.

PINTOR, Iván. “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”, en *Formats. Revista de Comunicació Audiovisual*, núm. 4. Barcelona, Universitat Pompeu Fabra, 2005.

PRETE, Antonio. *Tratado de la lejanía*. Valencia, Pre-textos, 2010.

RAGONE, August. *Eiji Tsuburaya: Master of Monsters. Defending the Earth with Ultraman, Godzilla, and Friends in the Golden age of Japanese Science Fiction Film*. San Francisco, Chronicle Books 2007.

ROAS, David. *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*. Madrid, Páginas de Espuma, 2011.

ROCHE, Carles. “Tocar la imagen. Notas sobre un gesto”, en V.V.A.A. *Poéticas del gesto en el cine europeo contemporáneo*, edición de Fran Benavente y Gloria Salvadó Corretger. Barcelona, Intermedio/Grup CINEMA UPF, 2013, pp. 161-178.

ROSALES, Emilio. *Ultimos viajes y aventuras*. Valencia, Pre-Textos, 2002.

ROSENBLUM, Robert. « Lo sublime abstracto », en *La abstracción del paisaje. Del romanticismo nórdico al expresionismo abstracto*. Madrid, Fundación Juan March, 2008.

ROSSET, Clément. *Principis de saviesa i follia*. València, Eliseu Climent, 1997.

RYFLE, Steve. *Japan's Favourite Mon-Star. The Unauthorized Biography of "The Big G"*. Ontario, ECW Press, 1998.

SALA, Angel. *Godzilla y compañía*. Barcelona, Glenat, 1998.

SALVADÓ, Alan. “El cielo en la tierra a través de la mirada”, en V.V.A.A. *Poéticas del gesto en el cine europeo contemporáneo*, edición de Fran Benavente y Gloria Salvadó Corretger. Barcelona, Intermedio/Grup CINEMA UPF 2013, pp. 199-214.

SANTIESTEBAN, Héctor. “El monstruo y su ser”. En *Relaciones*, Invierno, vol. 21. núm. 81. El Colegio de Michoacán. Zamora, México, págs. 93-126. (Pdf consultable en:

<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/137/13708105.pdf>.

SANTIESTEBAN, Héctor. *Tratado de monstruos. Ontología teratológica*. México, Universidad Autónoma de Baja California Sur/Plaza y Valdés, 2009.

SAVATER, Fernando. *Diccionario filosófico*. Barcelona, Planeta, 1995.

SAVATER, Fernando. *Misterio, emoción y riesgo: sobre libros y películas de aventuras*. Barcelona, Ariel, 2008.

SCHEFER, Jean-Louis. *La lumière et la proie : anatomies d'une figure religieuse*. París, Albatros, 1980.

SCHNEIDER, Pierre. *Petite histoire de l'infini en peinture*. París, Hazan, 2001.

SKAL, David. *Monster Show: una historia cultural del horror*. Madrid, Valdemar, 2008.

SHAPIRO, Jerome F. *Atomic bomb cinema: the apocalyptic imagination on film*. London, Routledge, 2002.

SHEPHERDSON, Charles. "The Intimate Alterity of the Real: A Response to a Reader Commentary on «History and the Real», en *Postmodern Culture* 6, nº 3, 1996.

SOBCHACK, Vivian. *Carnal Thoughts: Embodiment and moving image culture*. Berkeley, University of California Press, 2004.

SONTAG, Susan. "La imaginación del desastre", en *Contra la interpretación*. Barcelona, DeBolsillo, 2007.

STAM, Robert. *Teorías del cine*. Barcelona, Paidós, 2001.

STEWART, Susan. *On Longing. Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*. Durham, Duke University Press, 1993.

TELOTTE, Jean-Pierre. “Winsor McCay’s Warped Spaces”, en *Screen* 48, 2007, pp. 463-473.

TSUJI, Nobuo. *Playfulness in Japanese Art*. Lawrence, KS, Spencer Museum of Art, University of Kansas, 1986.

TSUTSUI, William. *Godzilla on my mind*. Nueva York, Palgrave McMillan, 2004.

TURNOCK, Judy. “The Screen on the Set. The Problem of Classical-Studio Rear Projection”, en *Cinema Journal*, 51:2, Winter 2012.

VERNET, Marc. *Figures de l’absence. De l’invisible au cinéma*. París, Cahiers du Cinéma 1988.

VIDLER, Anthony. *Warped Space. Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture*. Cambridge, Massachusetts/London, England, The MIT Press, 2001.

VIGALONDO, Nacho. “A propósito de Cloverfield”, *post* publicado en “El Blog de Nacho Vigalondo”, El País edición Digital, Madrid, 02 de febrero de 2008. <http://blogs.elpais.com/nachovigalondo/2008/02/a-proposito-de-c.html>

VILAIN, Dominique. *El encuadre cinematográfico*. Barcelona, Paidós, 1997.

VIRILIO, Paul. “El crepuscle dels llocs”, en *El desert*, catálogo de exposición. Barcelona, Fundació “la Caixa”, 2001.

VIRILIO, Paul. *Ciudad Pánico: el afuera comienza aquí*. Buenos Aires, Libros del Zorzal, 2007.

YATES, Steve (Ed.). *Poéticas del espacio. Antología crítica sobre la fotografía*. Barcelona, Gustavo Gili, 2002.

YEVZLIN, Michael. *El jardín de los monstruos. Para una interpretación mitosemiótica*. Madrid, Biblioteca Nueva, 1999.

ZIZEK, Slavoj. *Mirando al sesgo. Una introducción a Jacques Lacan a través de la cultura popular*. Barcelona, Paidós, 2000.