

**2002**

# **MONSTRUOS AL FINAL DEL MILENIO**

| **Sara Martín Alegre**

# ***MONSTRUOS AL FINAL DEL MILENIO***

**Sara Martín Alegre**

**2000**

## **Contenidos**

Prólogo: Monstruos de cine .....	1
CAPÍTULO 1 Monstruos fascinantes al final del siglo XX .....	8
1.1. El origen de los monstruos: Del mito antiguo a Freud .....	8
1.2. El monstruo en el cine .....	16
1.3. Monstruos fascinantes: Una tipología (más).....	23
CAPÍTULO 2 Monstruos del espacio exterior: Amigos y enemigos .....	28
2.1. Extraterrestres hostiles: La fauna depredadora .....	28
2.2. Extraterrestres amistosos: Salvadores mesiánicos y alienígenas accidentados .	38
2.3. El Otro y los Otros: Raza, cultura y sagas del espacio .....	43
CAPÍTULO 3 Monstruos sobrenaturales: Del infierno a los cuentos de hadas .....	50
3.1. Criaturas del cielo y del infierno: Demonios, santos y ángeles .....	50
3.2. Los difuntos inquietos: Fantasmas y espíritus malignos .....	56
3.3. Monstruos del fantástico.....	63
CAPÍTULO 4 Nuevas Leyendas .....	70
4.1. Monstruos gigantes y pequeñas criaturas invasoras .....	70
4.2. Transformaciones y prodigios .....	78
4.3. Fenómenos de la naturaleza y espacios peligrosos .....	86
CAPÍTULO 5 Herederos del gótico británico: Hijos artificiales, dobles peligrosos y vampiros .....	89
5. El gótico británico y el cine .....	89
5.1. <i>Frankenstein</i> : Padres e hijos artificiales .....	92
5.2. El Dr. Jekyll y Mr. Hyde: Dobles peligrosos.....	98
5.3. Drácula: Vampiros seductores y depredadores .....	102
CAPÍTULO 6 El monstruo anti-social: Villanos y asesinos psicópatas.....	109
6.1. Amos y sirvientes del sistema .....	110

6.2. Conducta antisocial: El psicópata asesino .....	120
CAPÍTULO 7 Mujeres y niños monstruosos: Al filo del odio.....	129
7.1. Mujeres monstruosas: Seductoras manipuladoras y mujeres fuera de sí.....	131
7.2. Niños y monstruos: Pequeños monstruos y ogros.....	139
FILMOGRAFIA .....	146
PARA SEGUIR LEYENDO .....	176

## Prólogo: Monstruos de cine

La palabra ‘monstruo’ sugiere una casi infinita variedad de enigmáticas imágenes de cine; un amplio espectro que va desde la bestia de *Alien* hasta el niño diabólico de *La profecía*. Otros libros sobre el tema se empeñan en clasificar a las omnipresentes criaturas del cine fantástico según su aspecto físico, catalogando garras, dientes afilados, escamas y demás rasgos anatómicos. Sin embargo, los intentos por delimitar el infinito campo de la monstruosidad generalmente fallan por razones diversas. Para empezar, es francamente difícil elaborar un modelo de clasificación que cubra todas las posibles variaciones morfológicas inventadas para plasmar a la bestia en la pantalla. Sucede también que, normalmente, al estudiar la figura del monstruo se suele considerar sólo la criatura horrorosa del terror y se ignora lo maravilloso, o viceversa; o bien se mezclan lo legendario y lo moderno dejando de lado el problema de cómo clarificar sus vínculos. Pero quizás el mayor error se comete al aislar a los monstruos humanos de los no humanos, una caprichosa separación que ha dado pie a una gran confusión sobre la verdadera extensión de la monstruosidad.

El lector no encontrará aquí una clasificación infalible de los muchos monstruos de cine de finales del siglo XX. Lo que se ofrece en estas páginas es, más bien, una propuesta para remediar la confusión conceptual en torno a la monstruosidad y para reflexionar sobre la propia naturaleza del cine como expresión de una cultura, es decir, de un modo de entender la vida y la muerte. No se trata de insertar a cada ejemplar con su etiqueta descriptiva en su correspondiente casilla, sino de llamar la atención sobre los factores culturales, políticos, económicos y sociales que, especialmente en los últimos 25 años, han estado generando todas esas imágenes, humanas o no, que tanto nos fascinan en la pantalla del cine. Estos factores analizados aquí son esenciales para entender el cine de hoy, pero lo son también para entender el mundo en el que vivimos y cómo éste se refleja en las películas. El miedo a perder el privilegio de ser la especie dominante, la ambigüedad ante lo sobrenatural y el mal, el abuso de poder de los sistemas sobre el individuo, el temor al mal uso de la tecnología, la problemática posición de mujeres y niños son los ingredientes que alimentan la imaginación de quienes nos han regalado muchas de las películas más memorables de las últimas décadas del siglo XX.

La raíz etimológica de ‘monstruo’ parece ser el Latín ‘monstrare,’ que viene a significar ‘exhibir como advertencia’ y que solía usarse en el contexto de las prácticas adivinatorias a las que eran aficionados los Romanos. Básicamente, se entendía que el prodigio natural era un signo de ‘algo’ que se mostraba o manifestaba a través del cuerpo de la criatura y que precisaba ser interpretado por el sabio adivino. Para nosotros ese ‘algo’ es, sobre todo, el mal y se manifiesta tanto en la realidad como en la fantasía.

Cuando la usamos en referencia a seres reales, la palabra ‘monstruo’ sirve para designar a las aberraciones humanas, animales o vegetales producidas por la naturaleza. Al aplicar este vocablo a la persona que sufre de graves malformaciones físicas por razones genéticas, o a causa de una enfermedad o de un accidente, sugerimos que esta desafortunada persona no es humana del todo. Así pues, en lugar

de la compasión que se le debe a cualquier ser humano necesitado de ayuda, cualquiera que sea anatómicamente distinto despierta la sospecha de que posee un alma tan anormal como su cuerpo, es decir, un alma moralmente aberrante inclinada a la maldad. Basta pensar en la triste vida del Hombre Elefante, víctima de su lamentable condición física en una sociedad que no lo acepta como persona, para reconocer las fatales consecuencias que la mezcla explosiva y arbitraria entre las categorías de lo físico y de lo moral acarrea para el pobre humano rechazado por su aspecto anómalo.

El uso de la palabra 'monstruo,' está, en todo caso, más extendido en el campo de la ficción, donde habitualmente define a la criatura no humana de aspecto repulsivo asociada a la maldad y a la violencia física en historias de terror y, más genéricamente, de fantasía. Ocurre, sin embargo, que esta definición es un tanto difusa ya que en la práctica usamos este irregular elemento de nuestro vocabulario tanto para etiquetar a los espeluznantes bichos del terror como a las amables criaturas de las ficciones para niños, desde los ancestrales cuentos de hadas a los populares dibujos animados japoneses de hoy en día.

Algo deben tener en común el gracioso Pikachu y el fiero Depredador si se les define con el mismo vocablo a pesar de pertenecer a universos narrativos muy distintos. Se podría decir, por supuesto, que ambos son monstruos porque los dos son criaturas imaginarias, pero sucede que la palabra también se aplica a muchos personajes humanos de ficción y de la vida real que son moralmente aberrantes pero físicamente normales. Y es que queremos y necesitamos pensar que quien hace el mal, desde el psicópata de tantas películas al muy real Adolf Hitler, pertenece a una categoría muy distinta a la de las personas que respetan al prójimo.

Lo más sorprendente del campo semántico de este elástico vocablo es que 'monstruo' puede usarse en relación a los humanos como insulto o juicio de valor negativo, pero también para demostrar aprecio y admiración. Artistas tan grandes como los Beatles o Camarón de la Isla, por citar dos ejemplos escogidos al azar, son monstruos, es decir, prodigios dignos de ser amados por el público ante el que se muestra su obra. Podría decirse que lo que se 'manifiesta' a través de ellos es también algo extraordinario que los hace distintos a la gente corriente, si bien en su caso se trata de la genialidad artística y no del mal.

Estas observaciones preliminares nos llevan a proponer una nueva definición de la monstruosidad según la cual el monstruo sería todo ser real o imaginario, humano o no, que exceda la norma de lo ordinario: así de simple, así de inmenso y es que lo extraordinario, sea horrible o maravilloso, es excesivo y lo excesivo es, por definición, monstruoso. El asombro y el miedo se tocan en ambos casos y la boca del espectador de cine se abre tanto para expresar sorpresa ante la aparición de E.T., como terror ante las atrocidades de Hannibal Lecter. El libro que el lector tiene en sus manos se propone, por consiguiente, ser un cruce de caminos en el que se encuentren las historias de los extraordinarios seres humanos y no humanos que habitan todo el extenso panorama de la monstruosidad en la pantalla. Esta reunión de películas muy dispares le permitirá al lector—así lo esperamos—apreciar cómo los distintos aspectos culturales forman un complejo y coherente entramado de ideas en el que se enlazan todos los significados de la palabra 'monstruo,' tal como la entiende el cine hoy.

Seguirle el rastro a los innumerables fenómenos humanos y no humanos aparecidos en el cine del último cuarto del ya difunto siglo XX es una tarea ardua, se

cuenta o no con la ayuda de las nuevas tecnologías. No se aspira, por lo tanto, a reseñarlo todo, sino a indicar los hitos principales en esta ruta que el cine sigue aún hoy y que seguramente seguirá en las primeras décadas del nuevo siglo XXI. La elección del período de finales del siglo XX como referente principal se justifica por los importantes cambios en la representación de la monstruosidad que han ocurrido a partir de los primeros años 70, a pesar de que también se resaltan aquí los evidentes lazos del cine de hoy con el cine del pasado y con la literatura. En esas fechas los humanos aberrantes de *El exorcista* (1973)–re-estrenada en el 2000 como si se marcara con ello el final de un ciclo–y de *La matanza de Texas* (1974) abrieron nuevos e importantes territorios pronto colonizados por los ávidos espectadores. Mientras *El exorcista* consiguió que Hollywood le abriera los brazos y la bolsa al terror, que pudo así pasar definitivamente a la serie A donde hoy sigue bien asentado, *La matanza de Texas* demostró el gran alcance de las energías renovadoras del cine independiente de bajo presupuesto, cine que en los 70 consiguió romper el monopolio del cine de estudio y que amplió hasta límites impensables pocos años antes el margen de tolerancia para la expresión de la violencia en un cine hecho por y para un público muy joven. Aún en los 70 Steven Spielberg marcó otro gran hito con una importante contribución a esta historia de renovación e innovación constante: *Tiburón* (1975), película con la que Universal Studios resucitó con todos los honores a la amenazadora criatura de gran tamaño popularizada en las películas mucho más modestas de los años 50. El éxito al final de la década de *Alien* (1979), otra heredera del terror paranoico de los años 50, se basó en el original diseño de la letal criatura extraterrestre –un verdadero logro artístico– y en la transformación de la tradicionalmente gritona heroína del cine de terror en una aguerrida superviviente. La Ellen Ripley de *Alien* se ha ganado un puesto importante en una pantalla cada vez más invadida por ambiguos héroes semi-humanos como Robocop o Terminator.

El cine es el gran generador de monstruos de finales del siglo XX, pero no es el único dominio narrativo donde proliferan, sin que se pueda decir tampoco que su presencia se limita a lo imaginario. La sombra de la aberración moral o física es omnipresente en los medios de comunicación. Desde las noticias con sus sangrientos terroristas, sus dictadores megalomaniacos, y sus torturadores carniceros a los ‘reality shows’ con sus particulares ‘freaks,’ la televisión y la prensa nos convierten en espectadores de las constantes roturas de la delgada línea que separa lo normal de lo anormal. Medios híbridos como la publicidad también usan al monstruo, bien tomado prestado del cine, bien de nuevo cuño, lo mismo que los parques de atracciones y los parques temáticos. En los juguetes de niños y de los coleccionistas adultos abundan también las imágenes de lo extraordinario monstruoso, así como en los videojuegos y en los juegos de rol. Dentro de las ficciones propiamente dichas, comics, relatos, novelas, la literatura para niños, las series de televisión y el cine y el teatro se reparten la presencia del monstruo moral y físico, quien parece gozar de gran capacidad para cruzar de un medio al otro. Sólo hay que pensar en *Star Trek* para ver esa constante fluidez entre medios narrativos.

Estas ramificaciones no se limitan a un nivel cultural determinado, llámese popular, comercial, de masas o como se quiera. Toda la imaginación del siglo XX, con más o menos ambiciones artísticas, está interesada en lo monstruoso, y es de esperar que, al menos en sus primeras décadas, el siglo XXI siga manteniendo una parecida

obsesión por el mismo tema. Los grandes genios artísticos del siglo XX han esculpido o pintado imágenes monstruosas: desde los españoles Picasso o Dalí hasta el suizo H.R. Giger, pasando por el británico Francis Bacon, muchos de ellos se han adentrado en el proceloso territorio de la estética de lo siniestro y lo feo, con gran éxito de crítica y público, y han dejado incluso su huella en el cine. Muchos grandes literatos han retratado la monstruosidad, desde el torturado Kafka en *La metamorfosis* al perseguido Salman Rushdie en su demonizada novela *Los versículos satánicos*. En el cine, el territorio de lo monstruoso alcanza desde la película de terror de bajísimo presupuesto al gran lanzamiento, como ya se ha dicho, sin olvidar el antes llamado cine de arte y ensayo: se puede decir que Peter Greenaway, uno de sus más controvertidos creadores, sabe a su manera tanto como Steven Spielberg sobre las fronteras entre lo normal y lo anormal.

Los más esnobs pueden no ver las conexiones entre los temibles dinosaurios carnívoros de *Parque jurásico*, un producto popular, y los Nazis exterminadores de *La lista de Schindler*, un producto artístico de prestigio, pese a que ambos provienen del mismo Hollywood e incluso del mismo artista, el propio Spielberg. Pero no tiene sentido despreciar al monstruo de la cultura de masas como imagen de la degradación moral actual, tal como muchos partidarios de la censura hacen sobre todo en Estados Unidos y Gran Bretaña, y al mismo tiempo exaltar al monstruo de la Cultura con mayúsculas como símbolo perfecto de la deshumanización del siglo XX. Sobre todo porque en lo que respecta al uso de la violencia y la exploración de la amoralidad, lo popular y lo artístico tienen mucho en común. De Franz Kafka a Stephen King, ambos grandes generadores de retratos indispensables de la anormalidad, no media un abismo como podría pensarse, sino una gradación que va desde la literatura como arte a la literatura como entretenimiento. Lo mismo puede decirse sobre las distintas corrientes en el cine.

Claramente, no es posible abarcar tanta diversidad en un sólo libro y es que ni siquiera una enciclopedia bastaría para registrar la generalizada presencia del monstruo en nuestro mundo. El límite se fija aquí en el cine y, de modo indirecto, en la palabra escrita, que tantas películas sobre monstruosidad ha inspirado en los últimos 25 años y, desde luego, desde que el cine es cine. El lector curioso puede comprobar que aproximadamente el 50% de las entradas en la Filmografía situada al final de este volumen incluyen referencias a sus fuentes originales impresas (por no llamarlas literarias, dado que no siempre lo son): novelas, relatos, obras de teatro, cuentos, libros periodísticos, monografías o comics han sido grandes fuentes de inspiración no siempre debidamente reconocidas. Me ha parecido necesario e incluso inevitable dedicar un capítulo entero, el Capítulo 5, a la ingente progenie originada por los tres grandes clásicos literarios británicos –*Frankenstein*, “El Extraño Caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde” y *Drácula*– pese a la injusticia que esto supone para autores modernos tan fundamentales como Stephen King y Michael Crichton, que seguramente también merecerían un capítulo aparte.

Los siete capítulos que sí se hallan en este libro no deben entenderse como un intento más de clasificar las criaturas inhumanas y los criminales humanos del cine, sino como partes de una red conceptual que, de estar bien tejida, debería ser el instrumento apropiado para entender la naturaleza de cualquier monstruo de cine. Si el esquema básico funciona correctamente, y suponiendo que no haya grandes

cambios en las películas del futuro inmediato, el lector podría aplicar lo aprendido al análisis de cualquier monstruo pasado, presente o futuro. Mirando los títulos de los capítulos, se puede ver a simple vista que algunas categorías se solapan y que hay capítulos que no se fijan en una sola categoría. Esto es así porque el objetivo principal, como ya se ha señalado, no es crear compartimentos estancos sino señalar aspectos cruciales en la construcción del monstruo de hoy: se trata de comprender qué significan más que de aprender a clasificarlos.

Los monstruos evolucionan y, aunque pueda parecer que son hijos ahistóricos del subconsciente colectivo, son de hecho síntomas muy claros de las preocupaciones de cada momento histórico. Las anomalías de finales del siglo XX reflejan sobre todo los miedos de la cultura estadounidense (mal llamada 'americana') de la que nacen, especialmente de los hombres que la controlan, miedos que, pese a su sabor local, Hollywood ha sabido vender al resto del mundo, hasta el punto de que ha conseguido convertirlos en temores universales. La inmensa popularidad del cine americano y su gran impacto internacional hacen que la cultura americana sea también nuestra cultura—o, al revés, que nosotros (¿españoles?, ¿europeos?, ¿resto del mundo?) nos sintamos también parte de la cultura de los EEUU, para la cual, todo hay que decirlo, no somos más que un recurso económico fácilmente explotable.

No se puede, pues, entender la monstruosidad hoy sin tener en cuenta que el cine de Hollywood de primera línea es su máxima expresión, razón principal por la cual éste es el ámbito al que me ciño mayoritariamente aquí. Por otra parte, cabe señalar que mi propia trayectoria académica también ha condicionado mi elección de tema y de ámbito ya que este libro parte del trabajo desarrollado para mi tesis doctoral<sup>i</sup> en la especialidad de Estudios Culturales dentro del área de Filología Inglesa. La tesis cubría el mismo tema y período pero en ella se analizaban películas y novelas tanto británicas como americanas, aunque no fueran adaptaciones, mientras que aquí he preferido subordinar lo literario a lo cinematográfico, como ya he dicho, sin dejar de dar prioridad al material originalmente en lengua inglesa, sobre todo americano. No hay, así pues, referencias al cine español, campo que dejo para otros especialistas, aunque la Bibliografía sí que incluye obras sobre la materia —cada vez más abundantes— escritas por autores españoles.

Dos avisos. El primero es que no se encontrarán aquí demasiadas alusiones al llamado cine 'gore' o terror de bajo presupuesto, tratado por otros autores, como Jesús Palacios,<sup>ii</sup> con mayor autoridad que la que yo pueda tener. Esta omisión no se debe a que la autora tenga prejuicio alguno sobre este subgénero, todo lo contrario, sino a que he preferido referirme a películas al alcance de cualquier espectador medio. Esta elección me permite, además, insistir en una de los objetivos principales perseguidos por este estudio: la refutación de una gran inexactitud, en concreto, la idea de que terror y monstruosidad vienen a ser lo mismo. El segundo aviso concierne los argumentos de las películas y es que, si bien en la medida de lo posible he evitado

---

<sup>i</sup> *'More Human than Human': Aspects of Monstrosity in the Films and Novels in English of the 1980s and Early 1990s*. Tesis doctoral. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona, 1996. <http://www.tdx.cat/handle/10803/4915>

<sup>ii</sup> Jesús Palacios. *Goremanía: la guía definitiva del cine Gore*. Madrid: Alberto Santos, 1995 y Jesús Palacios & Fernando Savater. *Goremanía 2*. Madrid: Alberto Santos, 1999.

hablar de los finales o desvelar demasiados secretos, con frecuencia me he saltado la norma, sobre todo al escribir sobre películas muy conocidas por el público, y cuando me ha parecido imprescindible revelar algún aspecto esencial para dar sentido a mi argumentación. Mis disculpas, en todo caso, por las omisiones –seguro que todos los lectores encontrarán echarán de menos alguna película– y por los posibles errores factuales o de interpretación. Por supuesto, no aspiro a imponer mi opinión, que es sólo eso –una opinión personal– sino a que el lector forme la suya propia en base a lo que lea en las páginas de este libro.

Cada uno tiene su propio Otro, una figura monstruosa que simboliza todos nuestros miedos. Como es evidente a lo largo de las páginas de este libro mi propio Otro es el hombre patriarcal, insisto, no el hombre en general, sino el villano que cree que tiene derecho a mantenerse en el poder a base de usar la violencia contra las mujeres, los niños y los hombres liberales que se oponen a su gobierno. En la época que he reflejado aquí, desde finales del siglo XVIII a finales del XX, este hombre patriarcal no ha dejado de detentar el poder, pero ha encontrado cada vez mayor oposición por parte de los oprimidos, lo cual se ha visto reflejado con claridad en la literatura y en el cine.

Como explica la socióloga Kathleen Gerson,<sup>iii</sup> las exigencias planteadas por las mujeres a partir del resurgimiento del feminismo en los años 60 han obligado al hombre moderno a repensar su posición. Ellos, explica Geerson, creo que con gran acierto, se han dividido en tres grandes grupos: los conservadores que quieren seguir manteniendo su poder patriarcal contra viento y marea, los hombres liberados que se han quitado de encima la presión de formar una pareja o una familia, y los nuevos liberales, que son los que aspiran a ser compañeros y padres perfectos no tanto para complacer a las mujeres como para complacerse a sí mismos. El cine de Hollywood refleja los miedos masculinos heterosexuales pero no acaba de reflejar un solo modelo de masculinidad: cada uno de estos tres grupos contribuye los suyos. Son los miedos de las mujeres, desde las más conservadoras hasta las feministas radicales, los que reciben mucha menor atención, por no mencionar ya los de las minorías raciales, homosexuales, o de edad (niños, ancianos). No es cuestión de censurar los monstruos que salen de la imaginación masculina, aunque sí que hay que darse cuenta que no son universales, sino de dejar que los demás nos cuenten quiénes son sus Otros, por aquello del ‘dime qué temes y te diré quién eres.’

Por último, apuntar que el aspecto más enigmático del monstruo no se halla en su propia naturaleza, sino en nuestra constante necesidad de su presencia. El rasgo humano más característico es nuestra propensión a proyectar nuestros peores defectos en un ‘Otro’ demonizado que nos libra con su presencia de la necesidad de asumir esas mismas faltas: esa es la verdadera naturaleza de la monstruosidad. Quien lucha con monstruos, Nietzsche dijo en *Más allá del bien y del mal*, debe tener mucho cuidado de no convertirse en uno de ellos porque cuando uno mira al abismo, el abismo le devuelve la mirada. En realidad, y aún a riesgo de contrariar al espíritu (maligno o no) de Nietzsche, tememos mirar al abismo porque allí vemos quienes

---

<sup>iii</sup> Kathleen Gerson. *No Man's Land: Men's Changing Commitments to Family and Work*. New York: BasicBooks (HarperCollins), 1993.

somos en verdad. Que este libro le sirva al lector para asomarse a todos nuestros abismos con los ojos bien abiertos.

Sara Martín  
Barcelona, Diciembre 2000

#### **Una nota sobre la re-edición de *Monstruos al final del milenio* como e-book**

La publicación de *Monstruos al final de milenio* fue una aventura que empezó bien y acabó mal. La lección aprendida por la autora es que, en el fondo, lo mejor es la auto-publicación para así no tener que depender de los flagrantes incumplimientos de algunos editores. La decisión de regalar el libro (cuyo copyright es 100% mío) como e-book se fundamenta, pues, en que su recorrido comercial no fue más que un problema tras otro. No tengo deseo alguno de volver a poner el libro en el mercado.

Por otra parte, los libros envejecen y el trabajo necesario para una actualización me ha parecido a estas alturas excesivo dadas mis obligaciones académicas. El libro es un retrato del cine de su momento, las últimas décadas del siglo XX, y prefiero que se lea como tal. La revisión (mínima, sólo para comprobar títulos) revela que el esquema (o taxonomía) usado en los capítulos para encajar a los distintos monstruos sigue siendo válido –el lector lo puede comprobar y actualizar por sí mismo los títulos que menciono.

Este libro deriva de mi tesis doctoral de 1996 (incluida en la bibliografía). Desde entonces no he dejado jamás de escribir sobre lo monstruoso, de un modo u otro, en textos académicos. Mi web, [gent.uab.cat/saramartinalegre/](http://gent.uab.cat/saramartinalegre/), recoge todas las referencias y, en bastantes casos, ofrece los textos completos, por si al lector le pudieran interesar.

Por cierto, nunca me gustó el título *Monstruos al final del milenio*, impuesto por el editor. ‘Milenio’ es un concepto que nunca me ha interesado. El segundo título con el que se vendió el libro, *Monstruos de cine* es más ajustado al texto. En todo caso, he mantenido el título original por coherencia con el libro publicado.

Sara Martín  
Barcelona, Octubre 2013  
[Sara.Martin@uab.cat](mailto:Sara.Martin@uab.cat)

## CAPÍTULO 1 Monstruos fascinantes al final del siglo XX

### 1.1. El origen de los monstruos: Del mito antiguo a Freud

La mente humana no sólo genera monstruos imaginarios sino que es además capaz de creer en ellos, por lo menos el tiempo suficiente para disfrutar de una buena película, ejerciendo lo que el poeta romántico inglés Samuel Coleridge llamó paralización de la capacidad de duda ('suspension of disbelief.'). Hay quien va incluso mucho más allá, dándole plena credibilidad a la existencia de seres fantásticos como, por ejemplo, los vampiros. Es evidente que el cine recoge hoy un testigo que ha pasado por las manos de muchos narradores empeñados en darnos con sus historias instrumentos para controlar nuestros miedos ancestrales. Los humanos han imaginado e imaginan a todos los monstruos que pueblan nuestra cultura sin duda para paliar el miedo de que pudieran existir en la realidad. Nada mejor para exorcizar este temor que crear y disfrutar de fantasías en las que los malvados adversarios del héroe humano son destruidos sin misericordia.

Las fuentes originales del monstruo son muchas y muy diversas. Las hazañas exageradas del cazador prehistórico, los tropiezos solitarios de un miembro poco prudente de la tribu con terroríficos depredadores, la descripción deformada de los animales entrevistados entre la vegetación o la propia existencia de aberraciones naturales han aportado, sin duda, extrañas imágenes a la mente humana, que las ha reciclado como fantasías estrechamente ligadas al significado de la muerte y la vida. El miedo esencial al depredador –posiblemente la fuente de todos los demás temores que nos acechan– explica por qué muchos monstruos poseen una anatomía característica de devorador con rasgos tales como un tamaño superior al del cuerpo humano, grandes garras, fauces poderosas, dientes afilados, gran fuerza física y una innata capacidad para sorprender y perseguir a la presa hasta la muerte.

El momento crucial en la historia de la monstruosidad sería, pues, la transformación del depredador real en la imagen arquetípica del monstruo imaginario, transición que se completaría al establecerse la supremacía humana sobre todos los demás animales en el curso del fin de la prehistoria. El devorador real, superado por la imparable evolución de la raza humana, pasaría a ser parte integrante del imaginario del mito y, con él, de la religión y el arte, contextos para los cuales el monstruo simboliza siempre el poder del mal que deber ser controlado y derrotado a causa de la amenaza moral –más que física– que supone para el creyente. Al tiempo que la bestia se transformaba en demonio, nuevas normas morales y sociales determinaban el destino de quienes por haber nacido con malformaciones no podían sino ser aliados de lo no humano, es decir, de lo animal y lo diabólico: el rechazo total, sino el exterminio puro y simple. Quienes cometen atroces ofensas criminales contra la comunidad u otro individuo no pueden tampoco ser humanos, sino demonios –monstruos que deberían ser apartados de sus congéneres y castigados o, directamente, ejecutados.

A las normas morales y religiosas se añadieron otras preocupaciones tales como el miedo a la muerte y a los difuntos. Siempre se ha dicho que el miedo a lo desconocido es el mayor generador de monstruos y dado que la muerte es una gran desconocida, es fácil deducir por qué los pobres difuntos han sido y son privados de

sus cualidades humanas para convertirse en los malignos espíritus de nuestras fantasías. El cerebro humano está sujeto, además, a la acción de enfermedades o drogas que pueden causar potentes alucinaciones, lo mismo que las pesadillas, verdadero portal al lado más enigmático del cerebro humano. La creatividad siniestra de la materia gris ha sido constantemente explorada y explotada por los artistas en busca de imágenes originales, pero ha sido también usada para controlar, por ejemplo, a los niños. Basta decir 'monstruo' para que un niño visualice al instante una imagen de profundo terror que le paralice, algo bien sabido y explotado por parte de los padres y educadores, sobre todo de tiempos pasados. El miedo, no es obstáculo, sin embargo, para el placer que los niños sienten ante ciertas historias con criaturas horrendas.

Venga de donde venga, el monstruo no es nunca una imagen vacía de significado –un puro icono o mero capricho– sino el producto de las reglas que demarcan el concepto de normalidad física o moral que pueda mantener una sociedad o un individuo en un lugar y un momento histórico concretos. Los monstruos son indicios claros de los mayores temores de cada período, más que de las constantes ahistóricas que mantienen su presencia a lo largo de los siglos. Hoy, por tanto, el miedo ancestral al devorador se conjuga con otros temores más inmediatos. El individuo que obedece las pautas impuestas por el actual culto a la perfección física teme, sobre todo, quedar al margen de lo socialmente aceptable por culpa de un accidente o de una enfermedad que pueda convertir su cuerpo en una monstruosidad. La pérdida de los privilegios que confiere la posesión de una anatomía 'normal' tiene un equivalente en el ámbito de la sociedad o comunidad. Mientras el individuo teme ser rechazado por sus congéneres y quedar al margen de la normalidad, los grupos temen perder sus privilegios, y es que quienes producen ficciones en las que los monstruos simbolizan el mal que les acecha suelen ser privilegiados que temen perder su poder. En los períodos finiseculares, tales como las dos últimas décadas del siglo XX, la sensación de inseguridad y pesimismo que siempre trae un cambio de época y la consecuente entrada en lo desconocido acentúan el miedo a la pérdida de la preeminencia sobre los otros. Así pues, quien más monstruos genera hoy es el país más poderoso, Estados Unidos –precisamente, quien más tiene que perder si el equilibrio de poder se altera a lo largo del siglo XXI.

Pero antes de mirar al futuro, hay que considerar el pasado remoto, que tanto ayuda a entender el presente. En las antiguas mitologías indoeuropeas, el héroe era un cazador que salía victorioso de su combate con el monstruo depredador. Aún hoy se venera en San Jorge, una figura de leyenda derivada del héroe griego Perseo y elevada a los altares, la imagen del caballero-cazador que mata a su bestial adversario para recibir en recompensa no sólo honor, sino también a la doncella rescatada de las garras del dragón. El mito del cazador y el monstruo es, como puede verse en la leyenda de San Jorge, un mito propio de un universo profundamente patriarcal ya que la caza de la bestia le permite al héroe demostrar su valor ante otros hombres – literalmente, su hombría– pero reduce a la mujer al papel pasivo de rehén y recompensa. El mito subraya así su dependencia del hombre, sin cuya protección ella sucumbiría al apetito, literal y tal vez sexual, del depredador.

Este tradicional triángulo doncella-bestia-caballero es un recuerdo lejano de lo que posiblemente ocurrió en la oscura prehistoria cuando uno o unos hombres

jóvenes acabaron con el depredador que aterrorizaba a la tribu y que no le permitía progresar. Esa victoria crucial confirmaría la superioridad del hombre cazador sobre la mujer, dedicada a la pacífica agricultura, y ensalzaría el uso de la fuerza que, como George Lucas proclama, tiene un lado oscuro: la violencia. El héroe hace un uso sabio de la fuerza física, mientras que el villano abusa de ella, convirtiéndola en violencia y crueldad, abuso que le define a su vez como monstruo moral. Lo importante, en todo caso, es que el cazador encuentra en la cada vez menos peligrosa bestia una coartada perfecta para cimentar su poder como imprescindible protector de la seguridad de la tribu. El siguiente paso que el hombre patriarcal da para afianzar su posición es el uso de la violencia, o de la simple amenaza, como instrumento de control sobre las mujeres, los niños y los hombres más débiles o que se resisten a su mandato.

Las culturas patriarcales que generan el mito de la bestia y el cazador no entienden las funciones exactas de hombre y mujer en la reproducción y temen que el hombre, quien, a diferencia de la mujer, no crea nuevas vidas en su propio cuerpo, sea inferior e incluso prescindible. Como señala Barbara Creed, no sólo la reproducción, sino toda la sexualidad femenina produce temor en el varón, tanto el primitivo como el moderno, razón por la cual la imagen de la insaciable y castradora vagina dentada se refleja tan a menudo en las bocas ansiosas de muchos depredadores imaginarios. Para contrarrestar estos miedos que tan mal encajan con la alta autoestima del cazador las tribus patriarcales demonizaron todo lo femenino, desde la tierra a las mujeres, e inventaron un padre creador del que supuestamente emana la vida y que está en el cielo, es decir, tan lejos como es posible de la madre tierra.

La luna que se regenera sola, la noche que la cobija, el agua de la que salió la vida y que se derrama en el parto, las cuevas y tumbas oscuras como úteros, y, en general, los dominios subterráneos y submarinos que se asocian a lo femenino pasaron así a ser el territorio de lo monstruoso. La mujer se transformó a los ojos del hombre en el enigmático Otro que amenaza con destruir la masculinidad, al tiempo que la propia diosa Tierra, venerada en sociedades agrícolas matriarcales, se convertía en la peor imagen de monstruosidad femenina que pueda concebir una mente masculina: la hembra poseedora de un falo propio, que le permite reproducirse sin ayuda de un macho. Aún hoy películas como *Aliens*, con su monstruosa reina-madre, remiten al profundo miedo masculino ante el poder de creación independiente que pudiera tener lo femenino. La serpiente, símbolo fálico de la diosa partenogenética (o auto-reproductora), reapareció, por supuesto, en el mito central del Cristianismo: el pecado original. En este relato profundamente misógino se vinculó la antigua figura de la diosa con la nueva del Diablo a través del sibilino animal que convence a Eva de que tome la decisión de desobedecer a Dios. El mito del Edén perdido literalmente demonizó la independencia femenina ante el padre/Dios patriarcal y transformó a la desobediente Eva en un símbolo muy útil para anular toda posible rebeldía femenina contra el poder masculino.

El ascenso al poder de las tribus patriarcales es, por supuesto, un tema muy controvertido. Las posturas se dividen entre quienes creen que el dominio del hombre es parte de la naturaleza o de la biología humana, y quienes creen que ese dominio es puramente cultural y que sólo se consiguió en base a la destrucción de las culturas agrícolas matriarcales fundamentadas en el respeto a la capacidad reproductora de la feminidad. En todo caso, los estudiosos investigadores del pasado histórico han

establecido que fueron las tribus nómadas patriarcales indoeuropeas y semíticas quienes formalizaron ya en la Edad de Bronce (3000-1000 AC) el mito del cazador victorioso derivado de la brumosa prehistoria. Ellos lo propagaron a través de la narración oral asociada a rituales religiosos diversos por toda Asia y Europa a medida que conquistaban a sangre y fuego otros pueblos menos violentos. Fue al parecer durante la Edad de Hierro (1000 AC hasta el nacimiento de Cristo) cuando el culto a los nuevos dioses celestes y patriarcales –incluido tanto el Dios judeocristiano como el griego Zeus –destruyó los restos del culto a la antigua diosa Tierra. La previsible resistencia a la desaparición de la diosa se controló aceptando la inclusión en el culto del dios padre de figuras femeninas como la pasiva y obediente Virgen María y, más tarde, las santas.

Anne Baring y Jules Cashford sostienen que la figura de la diosa Tierra derrotada por los cultos patriarcales de la Edad de Bronce se halla en la base de la mayoría de los mitos sobre la creación y de los relatos tradicionales sobre héroes y monstruos. La primera representación de la diosa como monstruo en un contexto narrativo y literario sería, según ellas, el poema épico babilonio Enuma Elish (aproximadamente de 1750 AC, pero sólo recuperado en el siglo XIX) en el que el héroe Marduk mata al monstruo Tiamat, la diosa de las aguas. Marduk actúa en defensa del dios del cielo, Apu, amenazado de muerte por su esposa, la propia Tiamat, con lo que el poema ensalza tanto la valentía y la lealtad de Marduk hacia Apu como el restablecimiento del orden patriarcal. Lo cierto, sin embargo, es que Tiamat tiene motivos más que justificados para matar a Apu, ya que él ha intentado asesinar a sus propios hijos por celos. Este enfrentamiento se repetirá en la mitología griega en la que el poderoso dios padre Cronos devora a sus hijos por miedo a que uno de ellos le destrone. El papel de Rea, la madre de Zeus y descendiente lejana de Tiamat, es muy distinto aquí, puesto que ella no se rebela contra su esposo, sino que le engaña, sustituyendo al recién nacido Zeus por una piedra que el desalmado Cronos devora. Una vez adulto, es Zeus quien se rebela contra su padre, cuya monstruosidad moral ha quedado firmemente establecida, y quien le destrona con el beneplácito de Rea, aparentemente feliz de contar con un nuevo dios padre.

Tiamat puede haber sido olvidada, pero las terribles criaturas de los mitos griegos, sus descendientes en última instancia, han dejado huella perdurable. Los Cíclopes, Medusa, Escilla y Caribdis, el Minotauro, la Esfinge, la Hidra y muchos otros más cumplen una doble función. Por un lado, le recuerdan al héroe que los caprichosos dioses marcan la fina línea divisoria entre monstruo y humano, dado que muchos monstruos eran originalmente personas que fueron privadas de su forma humana en castigo por sus faltas, normalmente algún tipo de desacato a los inmortales del Olimpo. Por otro lado, los monstruos le ofrecen al héroe la oportunidad de demostrar su heroísmo hasta el punto de que podría decirse que en los mitos griegos su función no es otra que la de dejarse eliminar por el héroe para que él pueda demostrar sus cualidades. Los relatos derivados de las mitologías, los textos épicos de Homero (siglo VIII o IX AC) –sobre todo La Odisea– y el arte clásico han transmitido durante siglos imágenes esenciales que hoy parecen haber perdido gran parte de su magnetismo ante el empuje de los atractivos monstruos de las nuevas tradiciones anglo-americanas.

La Grecia antigua también legó el primer intento de delimitar la frontera entre el monstruo natural y el imaginario o mítico. Aristóteles (384-322 AC), quien se mofaba de las criaturas mitológicas por considerarlas fantasías absurdas nacidas de la pura superstición, prefirió estudiar las aberraciones naturales, es decir, los animales y los humanos nacidos con graves malformaciones. En su tratado *Sobre la generación de los animales*, Aristóteles aseguró que los ‘terata,’ como se llamó a los monstruos naturales, surgían de accidentes ocurridos durante la concepción. Su sexista teoría suponía que, siendo la madre un mero recipiente para reproducir la imagen del padre, cualquier desvío de esta tarea de replicación el hombre –incluida la generación de hijas– tenía que ser ‘culpa’ de ella. Más tarde, Empédocles (490-460 AC) dedujo que los accidentes que afectaban a los fetos en el seno de la madre ocurrían por la interposición de alguna imagen perturbadora en la imaginación desbordada de la mujer durante las primeras fases del embarazo, fases en las que ya de por sí incontrolable mente de la mujer sería aún más propicia al caos. Semejantes teorías subyacen aún en el cine de hoy y así pues, aunque sea por pura licencia artística, en *El hombre elefante* se atribuyen las espectaculares deformidades de John Merrick a un elefante que atacó a su madre en una visita a un circo estando embarazada de él; nada se dice de la herencia genética del padre ausente y nunca nombrado.

Una de las cuestiones más esotéricas en torno a la construcción de la noción de monstruosidad en el pasado es la firme creencia en el monstruo de tierras lejanas. A pesar de estar profundamente enraizado en la mente humana este fenómeno recibe relativamente poca atención, quizás porque nos resulta imposible comprender cómo se relacionaban las esferas opuestas de lo real y lo fantástico en un mundo que no había pasado aún por el filtro del racionalismo científico y del cartesianismo. Los griegos, intolerantes xenófobos donde los haya, imaginaron numerosas razas de bárbaros, es decir, especies de monstruos pseudo-humanos adaptadas a las condiciones geográficas específicas de su remoto hábitat. Siglos más tarde, cuando Roma ya había alcanzado su época de esplendor imperial, el escritor romano Plinio el Viejo (23-79 DC) describió en parte de su enciclopédica *Historia natural* (completada en 77 AC) una compleja red de razas monstruosas ligadas a lejanos rincones del planeta, basándose en los escritos de Homero, Ctesias (siglo V AC), Megástenes (siglo IV AC), y la apócrifa ‘Carta de Alejandro Magno a Aristóteles sobre las maravillas de la India.’ Plinio describió con tal credibilidad las razas imaginadas por griegos y romanos que incluso aún en el Renacimiento muchos viajeros (comerciantes, viajeros, peregrinos) aseguraban haberlas visto con sus propios ojos. Por su parte, los geógrafos continuaron situando a las razas monstruosas en los márgenes de incontables mapas – en la terra incognita– hasta que la exploración exhaustiva del planeta probó que no existían.

En todo caso, la influencia del mundo antiguo clásico sobre la representación de la monstruosidad en el cine de hoy en día es más bien pobre, dado que la mitología sobre la que descansa la mayoría del cine fantástico actual es claramente cristiana y mesiánica. A pesar de que el universo judeo-cristiano contiene monstruos bestiales derivados de antiguos mitos –Leviatán, Behemoth, la ballena que engulle a Jonás, la Bestia del Apocalipsis, el dragón que San Miguel mata– su verdadera gran creación en este campo es el archi-villano: el Diablo. Satán –una palabra que significa en hebreo antiguo el Enemigo– era antes de recibir ese nombre un ángel bello y sabio que, según

los escritos apócrifos, se dejó llevar por su orgullo y declaró una guerra contra Dios, de la que salió derrotado. Satán se convirtió tras su derrota en un sutil manipulador de la psicología humana, lo que le permite tentar y doblegar a sus víctimas con notable éxito. De hecho, los pusilánimes creyentes siempre encuentran en el Diablo un recurso muy conveniente y práctico para justificar ante Dios la recurrente caída en el pecado y es que, al fin y al cabo, sólo los santos pueden resistir la tentación del taimado Satán.

Mientras Cristo, el redentor que se sacrifica de manera altruista, es la pura imagen de la empatía humana, el Diablo es el intento más evidente de proyectar la innata maldad humana en una entidad inhumana para así aligerar el peso que el horror de nuestra destructiva conducta hace caer sobre nuestras conciencias. Pese a que las creencias religiosas se van debilitando, al menos en el mundo occidental, el Diablo vive una nueva etapa bastante activa en el cine. Menos evidente, pero tanto o más importante es el impacto del mesianismo cristiano en el cine, claramente visible en el popular mito cristológico, es decir, en las numerosas películas que tratan de un salvador secular que se sacrifica por librar a los demás seres humanos de la destrucción total que un enemigo implacable pretende desencadenar. El héroe cristológico del cine de hoy posee el altruismo de Cristo, pero no ofrece la otra mejilla; al contrario, su aprendizaje incluye el desarrollo de su fuerza física tanto como de su fuerza mental. El salvador, el elegido, reina en las pantallas: el John Connor de *Terminator* o el Neo de *Matrix* son héroes que intentan detener el Apocalipsis que amenaza a la entera raza humana en películas que, paradójicamente, omiten cuidadosamente toda alusión directa a la religión cristiana en la que claramente se basan.

Esta desconexión entre la religiosidad que forma la base de las culturas occidentales y las ficciones contemporáneas –no sólo las películas– es negativa en tanto que no se reconocen vínculos muy importantes entre el presente y el pasado. La desconexión es, por otra parte, positiva, porque permite hacer lecturas radicales de textos literarios fundamentales, con lo cual el monstruo en ellos se abre a nuevas interpretaciones. Ningún texto –posiblemente, ni siquiera la Biblia– es lo bastante sagrado como para estar fuera del alcance de quien desee re-interpretarlo e incluso re-escribirlo. Como ejemplo cabe citar el gran poema épico del inglés antiguo, *Beowulf* (siglo VIII DC), que sintetizó el paganismo nórdico y el cristianismo mediterráneo en un pesimista relato sobre el héroe epónimo y los feroces monstruos que derrotaba, y que hoy inspira novelas y películas: *Comedores de cadáveres* (*El guerrero 13* en cine) de Michael Crichton y la película *Beowulf* son sus directos herederos; la serie *Alien*, es otro heredero algo más indirecto del mismo poema. Incluso la *Divina comedia* (1304-1321) de Dante ha dejado de ser un texto primordialmente alegórico y religioso para pasar a ser conocido como el gran inspirador de una gran película, *Seven*, que gira en torno a un asesino obsesionado por el uso que Dante hace de los siete pecados capitales en la sección ‘Infierno’ de su monumental obra.

Volviendo a nuestro rápido y esquemático repaso histórico hay que decir que cuando el Humanismo y el racionalismo empezaron a erosionar el gran poder de la Iglesia Católica y a dar pie a las interpretaciones protestantes de la Biblia, también se plantearon nuevas preguntas sobre la naturaleza humana: ¿hasta qué punto puede llegar la maldad del hombre?, ¿hasta dónde alcanza la humanidad del mal? William Shakespeare, activo entre el siglo XVI y el XVII en la atribulada Inglaterra protestante

de la reina Isabel I, retrató mayoritariamente monstruos morales en sus tragedias – *Otelo*, *Macbeth*, *Ricardo III*– reservando sólo un pequeño rincón para el monstruo físico, el misterioso Calibán de *La Tempestad*. Su respuesta parece ser que la psicología humana y no el cuerpo o el alma, y mucho menos un agente externo como el Diablo, es el verdadero depositario de lo mejor y lo peor en el ser humano. El puritano John Milton convirtió, muy a su pesar, al propio Satanás en un ser atormentado más cercano al hombre que el propio Dios en su *Paraíso perdido* (1667), el gran poema épico moderno de la literatura en inglés. Los poetas Románticos ingleses del siglo XIX que leyeron a Milton llegaron a la conclusión de que el verdadero monstruo es Dios, visto por ellos como un dictador implacable, y no Satán, admirado como héroe rebelde.

El racionalismo del siglo XVIII podría parecer terreno poco abonado para la supervivencia del monstruo. Sin embargo, la pasión por conocer todos los rincones de la mente humana, que tal vez inaugura y consolida Shakespeare en la literatura inglesa, llevó a otros autores más tardíos de la misma nacionalidad a explorar el sentimiento y lo irracional en la segunda mitad del siglo. Lo sublime, la emoción estética más alta que se pueda sentir, se ligó estrechamente al desarrollo de la ficción sentimental, donde se explicitaron de manera muy clara los límites entre la bondad y la maldad, al tiempo que se marcaba la línea que separa a la mujer virtuosa de la mujer caída en desgracia. Para que se apreciara en toda su crudeza la tragedia de la virtud perseguida, la novela sentimental transformada en novela gótica se recreó ya desde mediados del s. XVIII en la figura del implacable villano. Desde entonces hasta hoy, todo el género gótico predica con insistencia la idea de que si Satán existe, no es más que una faceta de la mente humana.

Inspirado por el Satán de Milton, el Romanticismo situó al monstruo a medio camino entre la victimización y la venganza en la magnífica novela de Mary Shelley, *Frankenstein* (1818). En este aún infravalorado relato, no hay otros demonios que el mal uso de la poderosa ciencia y la resistencia del hombre a admitir las terribles consecuencias de su actos, temas que aún reverberan en películas como *Blade runner* y *Parque jurásico*. Como buena Romántica, Mary Shelley rechazaba de plano los procesos destructivos iniciados por la Revolución Industrial a finales del siglo XVIII en Inglaterra, especialmente la subordinación de lo humano a la ciencia y a la nueva tecnología de las primeras fábricas. Su obra maestra, célebre y celebrada por ser el punto de partida de la ciencia ficción moderna, es, irónicamente, una protesta profundamente tecnofóbica, lanzada a los vientos desde un punto de vista femenino que condena al hombre científico. El laboratorio que Frankenstein llama su ‘taller de inmundicia’ no es otra cosa que un útero aberrante del que nacen monstruos creados por el hombre irresponsable sin la participación de la mujer. Curiosamente, mientras se gestaba el monstruo de Mary Shelley, en la vida real los franceses Etienne Geoffroy Saint-Hilaire y su hijo Isidore desarrollaban en otro laboratorio el embrión de una nueva especialidad médico-biológica, hoy más activa que nunca: la teratología, es decir, el estudio científico y sistemático de las alteraciones que llevan al nacimiento de los monstruos naturales.

A grandes rasgos, puede afirmarse que en la victoriana Inglaterra del siglo XIX el monstruo moral se convirtió en el doble oculto del hombre respetable, mientras el monstruo físico empezó a responder a temores surgidos de interpretaciones extremas

del Darwinismo. Hubo, paralelamente, un resurgimiento de la misoginia que, sin haber estado nunca dormida, despertó de un cierto letargo cuando las mujeres empezaron a pedir el voto y la independencia profesional a partir de la década de 1860. El héroe Byroniano (de la obra del Romántico Lord Byron), hombre diabólico, torturado y seductor irresistible, dejó paso a la mujer fatal que apareció a mediados de siglo y culminó en la Salomé de Oscar Wilde. Las mujeres eran para los victorianos o ángeles o monstruos, sin término medio. La situación de los hombres que las veían así no era por ello menos problemática: del Dr. Jekyll de R.L. Stevenson (1886) al Drácula de Bram Stoker (1897), pasando por el Dorian Gray de Oscar Wilde (1891), los hombres de las ficciones góticas victorianas esconden un monstruo interior bajo una apariencia de perfecta honorabilidad. La masculinidad victoriana parece haber estado literalmente dividida en dos mitades irreconciliables.

La indescriptible deformidad física de Mr. Hyde es, sin duda, un símbolo de la inestabilidad de los hombres patriarcales victorianos, pero es también una alusión a temores relacionados con la evolución humana. Charles Darwin (1809-1882) demostró con *El origen de las especies* (1859) que la Creación según la narra la Biblia es sólo un mito. Esta obra sacudió los sólidos cimientos de la Inglaterra de aquel tiempo e introdujo, además, un poderoso factor desestabilizador en la propia construcción del creciente Imperio Británico. Si la evolución depende de la adaptación del individuo al entorno, los británicos encargados de gestionar el complejo Imperio en territorios lejanos y en contacto con razas 'inferiores' pronto se degradarían, lo cual llevaría a la involución racial y la consiguiente pérdida de poder imperial. La temida degradación ocurriría de todos modos, así se creía, si se permitía que las bárbaras e incultas 'masas' obreras alcanzaran el poder político y dominaran a la burguesía. El futuro que se imaginó en obras tales como *La máquina del tiempo* de H.G. Wells es una pesadilla post-darwiniana en la que los Morlock descendientes de estas masas se adueñaban de la Tierra, canibalizando a los bellos e inútiles Eloi descendientes de las clases medias.

No hay que olvidar, en todo caso, que la Inglaterra victoriana también dejó un singular legado en la obra de Lewis Carroll *Alicia en el país de las maravillas* (1865), bellamente ilustrada por John Tenniel. Este texto abrió las puertas de par en par a la imaginación más desbordante en la literatura para niños, entendida hasta entonces como un instrumento pedagógico más que como estímulo placentero. El gran clásico del siglo XX de este género *Donde están los monstruos* (1963) de Maurice Sendak (texto y dibujos), alude aún con más fuerza a las complicadas conexiones entre imaginación, monstruosidad, niñez y placer. Cuatro palabras, por otra parte, que el austríaco Sigmund Freud se esforzaba por entender ya a finales del siglo XIX.

Freud rechazó radicalmente la idea victoriana de la niñez inocente aislada del mundo de los adultos y le dio a las experiencias en la vida del niño una importancia que jamás habían tenido hasta entonces, alterando todos los esquemas conocidos sobre educación y relaciones familiares. Las actividades de Freud cambiaron nuestra comprensión de conceptos tan esenciales como la culpa y el placer, pero introdujeron dudas fundamentales que aún hoy se está muy lejos de resolver. Freud no quiso pronunciarse jamás sobre la responsabilidad criminal de sujetos mentalmente inestables, pero contribuyó con sus ideas a crear la impresión hoy generalizada de que el adulto moralmente aberrante no es siempre culpable de sus actos, sino más bien una víctima de su niñez y su entorno familiar. Esta distorsión de las ideas de Freud ha

complicado enormemente las relaciones entre padres e hijos en el siglo XX y nos ha llevado a un angustioso callejón sin salida a la hora de determinar la culpabilidad criminal de evidentes monstruos morales, a quienes, además, ya no podemos juzgar siguiendo criterios religiosos en los que ya no creemos.

Del antiquísimo mito del cazador a Sigmund Freud, estos son los orígenes culturales más básicos de nuestros monstruos.

## 1.2. El monstruo en el cine

El monstruo entra una nueva fase en el siglo XX, caracterizada por la diversificación de los canales para transmitir su imagen. A los medios ya conocidos – literatura, teatro, artes plásticas– se suman nuevas formas de entretenimiento basadas en la narración audiovisual (cine, televisión, videojuegos) o oral (radio) que, al alcanzar grandes masas de público, cambian radicalmente la relación entre la imaginación privada del individuo y su expresión pública. El fenómeno de la nueva cultura de masas del siglo XX también altera profundamente el curso de la materia impresa y transforma la aparente homogeneidad del público lector del siglo XIX en la manifiesta heterogeneidad del público lector del XX. Los géneros populares – ficción de detección, ciencia-ficción, westerns, novela romántica– conquistan públicos específicos, lo mismo que el cómic. En la segunda mitad del siglo esta aparente fragmentación del público lector y también espectador de cine cambia su curso gracias a la inevitable globalización, que magnifica a través de la publicidad en los medios de comunicación el impacto internacional que cualquier producto cultural pueda tener. La democratización del mercado del entretenimiento, al alcance hoy de prácticamente cualquier consumidor en cualquiera de sus formas, y el auge reciente de internet llevan a una cultura de consumo rápido sin aparentes barreras internacionales.

La historia del monstruo en el siglo XX, sobre todo en su segunda mitad, es, pues, la de su imparable avance desde los márgenes al centro de la cultura gracias a la globalización y a la internacionalización de la cultura consumista actual, proceso en el que el cine juega un papel clave. No hay ninguna duda de que por ahora el cine es el medio narrativo de mayor impacto global, posiblemente aún por encima de la televisión. Sin embargo, dado que la rentabilidad a nivel mundial de los videojuegos empieza a ser mayor que la de las películas, podría ser que éstos – como indica el fenómeno Pokemon– pasen a ser los grandes generadores de mitos culturales en el siglo XXI, por encima de cine y televisión.

Cuando decimos el cine, casi siempre queremos decir el cine de Hollywood y es que en el período que se considera aquí, no hay duda alguna de que los Estados Unidos ocupan el indiscutible primer puesto mundial en este ámbito. Esto no significa, evidentemente, que todo el talento creador detrás de las imágenes impactantes que analizaremos en este volumen sea cien por cien americano. La propia naturaleza del país, construido a base de un incesante flujo migratorio, ya indica que su cine no puede haberse quedado al margen de las influencias de muchas otras culturas; ciertamente, grandes artistas europeos, y más recientemente asiáticos como John Woo o Ang Lee, han dejado su huella en el cine de Hollywood. Sólo por mencionar algunos nombres que tienen mucho que ver con nuestra historia, cabe recordar que

Alfred Hitchcock era británico, que Ridley Scott también lo es, o que Paul Verhoeven es holandés y Roland Emmerich alemán.

Hollywood ha ejercido, pues, la función de un gran imán capaz de atraer a los mejores cerebros cinematográficos de todo el mundo. El cine de Hollywood depende, además, del público más allá de sus fronteras para recuperar las grandes inversiones que hace en sus películas, dado que muchas de ellas ingresan de hecho más beneficios en el extranjero que en su suelo patrio. La idea de una cultura que necesita imponer sus criterios y productos sobre muchas otras culturas para generar beneficios es nueva. Por supuesto, los antiguos imperios territoriales, como el de la Gran Bretaña, se mantenían sobre las mismas bases, pero esto afectaba a la industria del país, que producía bienes manufacturados a partir de las materias primas de las colonias para revendérselos como producto de consumo. Hay que señalar, además, que el dominio sobre los otros mercados se apoyaba en la fuerza de ocupación del ejército y de la administración imperial. La novedad en el caso de los Estados Unidos reside en el hecho de que su imperialismo se mantiene sin ocupación territorial y afecta incluso a áreas tan significativas de la cultura del siglo XX como el cine. Por ofrecer un ejemplo clarificador, hay que pensar que mientras el éxito de la novela *Drácula* de Bram Stoker dependía de la aceptación del público de la Gran Bretaña imperialista a la que se dirigía, el éxito de la película *Drácula de Bram Stoker* de Francis Ford Coppola, dependía de su aceptación mundial.

Esto no significa, sin embargo, que Hollywood se haya convertido en un verdadero centro de producción internacional, en tanto que los valores culturales que exporta son americanos, lo mismo que las fobias y los miedos que retrata. El mercado global no parece llevar a una concienciación efectiva sobre los peligros que acechan al mundo más allá de las fronteras de los EEUU, pero sí que nos lleva a quienes estamos al otro lado de la frontera a una incómoda postura, a medio camino entre la participación marginal y la exclusión total. Naturalmente, recibimos el impacto de muy diversas culturas en la nuestra propia, sin que este proceso sea en absoluto negativo, sino más bien enriquecedor. Sin ir más lejos, ya me he referido aquí a una gran diversidad de aspectos culturales derivados de otros tiempos y naciones que condicionan la manera en que entendemos la monstruosidad, desde la prehistoria a Freud. La gran diferencia en el caso de Hollywood y, por extensión, en la cultura americana, es que es muy resistente a la idea del intercambio cultural. A Hollywood le parece natural que miles de millones de personas reconozcan la imagen de E.T. o del Alien, pero le parece igualmente natural que los americanos lo ignoren casi todo sobre el cine más allá de sus fronteras.

Dejando ya este tema de lado por el momento, quiero centrarme ahora en encontrar las raíces del modo en que Hollywood visualiza la imagen del monstruo hoy. El cine es un medio esencialmente visual, que nació de las posibilidades que la evolución de la fotografía abrió a finales del siglo XIX y que encontró su vocación narrativa sólo después de ser inventado, con la práctica de la filmación. Aunque se suele hablar mucho de las conexiones entre cine y literatura, a menudo se olvida que hay otros dos medios que han ejercido una gran influencia sobre la pantalla: el teatro y los comics. Por mucho que el pionero director americano D.W. Griffith explicara que la invención del montaje, verdadera clave narrativa del cine, se la sugirieron las novelas del victoriano Charles Dickens, lo cierto es que el cine empezó su carrera narrativa

como teatro filmado. La extraordinaria riqueza visual del mal apreciado teatro del siglo XIX condujo a un 'más difícil todavía' que, en un momento dado, tocó techo al rozarse los límites de lo que era posible crear en la escena entonces. El cine llegó y tomó el relevo en cuanto a la creación de ilusión –la pura producción de magia– empezando así la ingente tarea de desarrollar los efectos especiales que dominan las películas de hoy.

La transición del teatro al cine es un tema que merece en sí otro libro, lo mismo que la influencia de los comics en el cine, tanto en las primeras décadas del cine sonoro, como en las últimas del siglo XX. Si se comparan los estilos artísticos de los comics de los años 50 y los de las películas en las que figura algún monstruo en los años 70 la relación entre ellos está clara. Numerosos directores de este tipo de cine – entre ellos John Carpenter o Joe Dante– han manifestado su pasión por este medio narrativo, pasión que necesariamente tiene que haber dejado una huella en su cine, como posiblemente también la dejó en la del cine de sus congéneres británicos de la productora Hammer Studios, con algunas décadas de antelación.

Los géneros literarios y gráficos populares florecieron, cómo no, en Estados Unidos entre un público eminentemente masculino: los comics, las novelas de 10 centavos ('dime novels') y los 'pulp', revistas baratas de las que surgieron la ciencia ficción, la novela de terror moderna y la de detectives, aparecieron en las primeras décadas del siglo. Las 'dime novels' eran publicaciones baratas dirigidas a un público masivo de baja capacidad lectora. Los 'pulp' estaban impresos sobre papel de baja calidad hecho de pulpa sin refinar, de ahí su nombre, y eran publicaciones periódicas misceláneas que ofrecían relatos de género (fantasía, horror y misterio) bajo una cubierta chillona diseñada para atraer al lector poco exigente. Entre los años 20 y 30 se especializaron en un género concreto –por ejemplo, *Amazing Stories* de Hugo Gernsback fue la cuna de la ciencia ficción moderna– y empezaron a correr cursos paralelos con el cine, sobre todo los de terror, posiblemente porque cine y 'pulp' tenían un tipo parecido de consumidor joven. La mayoría dejaron de publicarse en los años 40, aunque algunos resistieron convertidos en revistas más respetables hasta los años 50.

Los comics se popularizaron a partir de los años 30 con las tiras publicadas en periódicos y protagonizadas por superhéroes. Los 'pulp' y las novelas de aventuras para chicos inspiraron los comics de Tarzán (1929, novelas de Edgar Rice Burroughs), Buck Rogers (1929), Dick Tracy (1931) y Flash Gordon (1934); a ellos se sumaron Superman, creado por Siegel y Shuster en 1938, y el Batman de Bob Kane (1940). Los monstruos físicos y morales abundan en todos ellos, y contaminan de algún modo la imagen del héroe, quien, pese a ser más casto y altruista que sus congéneres de los mitos griegos, es más vulnerable a causa del secretismo que rodea su doble identidad. Superman y Batman son, de hecho, extraños descendientes del Dr. Jekyll y su gemelo Mr. Hyde, si bien caen dentro del paradigma mesiánico y cristológico ya descrito.

Los comics pertenecen a un entorno artístico aún más demonizado que el cine. Las editoras se enfrentaron en los años 50 a una obsesiva campaña de descrédito que las condenó tanto en Estados Unidos como en Europa, en nombre de la defensa de los jóvenes inocentes a los que supuestamente corrompían. Los comics de EC, la mayor editora de esa década, *Tales from the Crypt* (1950-55), *The Vault of Horror* (1950-54) y *The Haunt of Fear* (1950-54) horrorizaron a los mayores, pero proporcionaron a sus ávidos jóvenes lectores inspiración que cristalizaría en el cine y la novela de terror que

ellos mismos crearían a partir de los años 70. Las mismas acusaciones que se vertieron en contra del efecto corruptor de los comics de los 50 se verterían años más tarde contra el cine violento que nació en los 70 e incluso contra el rock, que también ha tomado prestada de los comics buena parte de su iconografía. Hoy, como se ve por la serie Batman y nuevos títulos como X-Men, cine y comiódigo siguen en contacto.

El cine de Hollywood de las últimas décadas se basa en gran medida en la exploración de los dos tipos básicos de monstruosidad que han existido siempre: la física y la moral. La representación del monstruo físico, es decir, la criatura no humana o la persona de aspecto anormal, exige una constante evolución técnica de los efectos especiales, además de una perseverante innovación iconográfica en su diseño. Las películas en que domina el monstruo físico suelen ser simples en cuanto a la trama se refiere, siempre dominada por el suspense en distintos grados, pero son, sin embargo, sofisticadas como espectáculo visual, culminando así el largamente acariciado proyecto teatral del siglo XIX que pretendía sumergir completamente al espectador en la dinámica visual de la escena. Películas como la naturalista *Tiburón* y la visionaria *Alien*, sobresalen por una conjunción extraordinaria del espectáculo y el pulso narrativo. El talento de sus directores serviría de bien poco, en todo caso, si el equipo técnico y artístico encargado de dar vida al monstruo no hubiera estado a su altura.

La esencia del monstruo moral es más difícil de captar, simplemente porque su físico no es parte esencial del espectáculo. El lector puede resistirse a aceptar la idea de que el extraterrestre Depredador de la película homónima y Amon Goeth, el nazi exterminador de *La lista de Schindler* puedan tener algo en común, pero a poco que se reflexione, en seguida aparece un rasgo compartido. Dejando de lado la anatomía no humana del *Depredador* –con su sangre verde, sus temibles mandíbulas, su visión termográfica– cabe decir que tanto esta criatura como Goeth actúan de manera despiadada y cruel contra sus víctimas: ese ensañamiento es la señal más evidente de su monstruosidad, de su alteridad.

Los monstruos físicos tienen un aspecto temible y/o repulsivo que produce rechazo, aún cuando su conducta no es anormal, como sería el caso del Hombre Elefante. Los morales como Amon Goeth son humanos de aspecto normal e incluso bello, especialmente en el caso de las mujeres fatales tales, como la Catherine de *Instinto básico*. El humano perverso no tiene escrúpulos en dañar a sus víctimas y es, justamente, su conducta egoísta y amoral (más que inmoral) lo que les hace tan repulsivos como los monstruos físicos. El lector puede hacer la prueba: ¿quién le causa mayor repulsión, Hannibal Lecter (uno de los más famosos monstruos morales) o el Alien (un claro ejemplo de monstruo físico hostil)? E incluso una segunda prueba: ¿llegaría, de verdad, a aceptar al Hombre Elefante como amigo?

El monstruo moral –el ser humano que aterroriza porque su conducta es aberrante– figura en muchísimas más películas que la aberración física, de la cual es a menudo complemento o sombra, y es que con frecuencia el cine sugiere que la maldad moral es mucho peor que la de la criatura horripilante. En la serie *Alien*, por ejemplo, el verdadero peligro no son los agresivos bichos extraterrestres, sino la empresa multinacional simplemente llamada la Compañía que obliga a Ripley a luchar contra los aliens y que acaba por convertirla a ella misma en un híbrido semi-alien. La visualización del humano malvado ha cambiado en la pantalla ha medida que se ha suavizando el férreo código de autocensura que la conservadora Motion Pictures

Association of America impone sobre Hollywood. Los cambios se centran no tanto en el aspecto del monstruo –lógicamente, dado que es un simple humano– sino en el espectáculo dantesco que resulta de su conducta violenta, cada vez más ultrarrealista. Quizás la gran novedad en este campo sea la entrada de los niños en la categoría de monstruosidad moral: la plácida y siniestra mirada de los niños de *La profecía* (1976), *Los niños del Brasil* (1978) y más recientemente, *El pueblo de los malditos* (1995) repele doblemente. Si hasta un niño puede ser cruel y pérfido, ¿cómo podemos creer aún en la inocencia y muchos menos en el bien?

La evolución de los efectos especiales en el cine está en relación directa con la multiplicidad de monstruos físicos que han asaltado las pantallas de cine en las últimas décadas, si bien hay que señalar que las películas donde reina la monstruosidad como espectáculo son tanto un indicador de los miedos de la sociedad que las crea como de su poder económico y tecnológico. *Parque jurásico* es relevante no sólo como fábula moral sobre los abusos de la ciencia, sino también como muestra de hasta dónde puede llegar Hollywood en su búsqueda del beneficio comercial, búsqueda que es, justamente, lo que hace necesaria la universalización y la mercantilización exhaustiva del monstruo.

El cine es todo él un efecto especial, pero las técnicas de maquillaje, fabricación de modelos a escala, fotografía trucada e infografía que han hecho posible a la sofisticada criatura de hoy son un mundo en sí mismas. También son al mismo tiempo el mayor enemigo de las antiguas películas: hoy cuesta entender que los espectadores originales se horrorizaran con el entrañable Drácula de Bela Lugosi o con el no menos entrañable King Kong. El monstruo moral del cine tiene, en este sentido, una evidente ventaja sobre la aberración física, que envejece mucho peor: remakes aparte, un ejemplo tan destacado de esta categoría como Norman Bates se mantiene aún fresco como el primer día. Lo único que puede alterar la vigencia de este tipo de personaje es un cambio en las costumbres y usos morales que sitúe su conducta dentro de la órbita de la normalidad, cosa harto improbable, por fortuna, en el caso de Bates.

El cine es, en esencia, un medio narrativo que funciona limitando el impulso artístico de los creadores artísticos a base de ajustar sus presupuestos a la política comercial del productor y/o del estudio. La constante evolución y encarecimiento de los efectos especiales se debe, paradójicamente, a una tenaz búsqueda de recursos que aumenten la rentabilidad de las películas. Este proceso funciona en dos sentidos. Las demandas específicas de directores y diseñadores en busca de un producto atractivo para el público empujan enfrentan a los artistas de efectos especiales a nuevos retos: ¿cómo hacer que el alien salga del estómago de su víctima?, ¿cómo hacer que un actor se convierta en un hombre lobo a la vista del espectador?; por otra parte el productor marca los límites de la relación entre coste y espectáculo, es decir, el criterio de rentabilidad.

Los llamados efectos especiales no se inventaron, por supuesto para el cine, sino para el teatro, especialmente el melodrama y la ópera. Los investigadores especializados han confirmado que las obras de terror gótico británicas del siglo XIX dependían del éxito de los efectos especiales tanto como el cine de hoy en día. El teatro francés del Gran Guignol recogió esta tradición del terror en escena que mantuvo viva hasta los años 60 del siglo XX y que traspasó a buena parte del teatro experimental contemporáneo, sobre todo a través del llamado teatro de crueldad de

Antonin Artaud. Otro francés, George Mèlies, un mago proveniente del teatro popular, fue el primer gran artista de la ilusión fantástica en el cine.

Hay, en todo caso, tres tipos de efectos especiales implicados muy directamente en la construcción de los monstruos de cine a partir de los diseños originales: maquillaje, construcción de modelos (especialmente la animatrónica o modelos animados electrónicamente) y la infografía (o animación por ordenador). Con frecuencia confluyen en un solo proyecto, aunque la impresión general es que la infografía es la mayor amenaza para la supervivencia de las otras dos ramas.

Evidentemente, el arte del maquillaje es esencial en el cine, y más aún para la creación de imágenes monstruosas con un mínimo de credibilidad para el espectador. El gran pionero en este campo fue el actor Lon Chaney. Sus magníficas caracterizaciones como Quasimodo en *El jorobado de Notre Dame* (1923) y el furtivo Erik de *El fantasma de la ópera* (1925), auténticos calvarios para el actor, le valieron gran fama y popularidad. Estas carísimas producciones mudas de los años 20 contrastan con el cine de terror de bajo presupuesto que llegó a las pantallas en los tristes años 30 de la Depresión con *Drácula* (1931), *Frankenstein* (1931) y *Dr. Jekyll y Mr Hyde* (1932) que adaptaron, como es bien sabido, clásicos góticos británicos a las pantallas americanas. Estas películas se beneficiaron de los innovadores diseños de maquillaje creados por grandes artistas como Jack Pierce, autor de la imagen de la criatura en *Frankenstein*, y de la calidad fotográfica aportada por exiliados como Karl Freund, quien aplicó la estética del expresionismo alemán, entre otras, a *Drácula*.

Otra película de los años 30, *King Kong* (1933), perfeccionó una nueva manera de visualizar al monstruo: la animación stop-motion. Willis O'Brien, el magistral creador de King Kong, había usado ya esta técnica en *El mundo perdido* (1925), donde el público podía ver dinosaurios y otras criaturas prehistóricas en movimiento e incluso en combate. La laboriosa animación stop-motion, que se consigue fotografiando fotograma a fotograma el movimiento de modelos a escala, llegó a su más alto grado de creatividad con el trabajo de Ray Harryhausen para películas de los años 50 y 60 como *Jasón y los Argonautas* (1963). Henry Selick y Tim Burton la recuperaron para la extravagante *Pesadilla antes de Navidad* (1993), a pesar de su gran coste en horas de trabajo y de la competencia del ordenador. Por otra parte, el uso de modelos, en este caso a escala real, recibió un gran impulso en otra dirección con el trabajo de Bob Mattey para *Tiburón* (1975). Mattey concibió al gigantesco tiburón del título a modo de escultura a tamaño real animada por mecanismos hidráulicos y electrónicos manipulados por un extenso equipo y *Tiburón* abrió así una nueva etapa en el cine al optar por el hiperrealismo.

Para ser precisos, hay que buscar las raíces del hiperrealismo contemporáneo en la obra del pionero Dick Smith. Muchos autores coinciden en afirmar que la plasmación del monstruo en pantalla cambió para siempre cuando la cabeza de la niña poseída por el Diablo rotó 360º en *El exorcista* (1973), pese a que Smith, creador del maquillaje y efectos especiales de esta película, estaba especialmente orgulloso de un efecto mucho menos vistoso (la transformación del cura interpretado por Max von Sydow en un anciano), pero que dice mucho sobre su empeño en crear efectos hiperrealistas. Smith supo atraer con su entrega y generosidad a un grupo de abnegados discípulos a quienes transmitió su consigna de hacer real lo imaginario: Tom Savini, Rick Baker, Stan Winston, Rob Bottin, Greg Cannom, Chris Walas, Steve

Johnson, todos ellos nombres imprescindibles para entender la evolución del monstruo de cine. El otro punto de encuentro fue el rodaje de *La guerra de las galaxias* (1977), donde coincidieron muchos de estos grandes nombres con los de la naciente factoría de George Lucas, la prodigiosa Industrial Light and Magic, caracterizada por su alabada labor de equipo. Señal de la creciente importancia del trabajo de todos estos artistas es el hecho de que su nombre ha empezado a figurar en los títulos de crédito iniciales de las películas y no en los finales, como solía ser costumbre.

El reto que siempre ha obsesionado a los artistas de efectos especiales y en particular a los de maquillaje es, por supuesto, conseguir que el espectador olvide que lo está viendo en pantalla es sólo una ilusión. Conseguir la credibilidad total era al principio de los años 80 una tarea especialmente ardua en los casos en que el guión incluía una metamorfosis, por lo cual este particular tipo de escena se convirtió en el caballo de batalla de una largo combate contra las adversidades técnicas, combate que acabó con la llegada de la infografía.

Smith se benefició para su trabajo en *El exorcista* y *Viaje alucinante al fondo de la mente* (1980), película que incluía una singular transformación, del desarrollo de la espuma de látex, un producto sumamente manejable que permite aplicar las formas más fantásticas a los cuerpos de los actores, no sin larguísimas y odiosas sesiones de maquillaje. Rick Baker siguió el ejemplo de su maestro para *Aullidos* (1981) de Joe Dante y *Un hombre lobo americano en Londres* (1981) de John Landis. En la película de Dante el discípulo de Baker, Rob Bottin, realizó los efectos especiales a partir de los diseños de Baker, consiguiendo un notable trabajo rematado por un buen uso del montaje y de la fotografía entre sombras y luces. Landis quería, en cambio, que en su película la transformación de hombre a lobo se viera en todo detalle, a plena luz y en tiempo real, con lo cual Baker tuvo que recurrir a la stop-motion, filmando al actor protagonista en diversas fases del proceso de maquillaje, técnica con la cual supo generar una terrorífica metamorfosis aún no igualada. Su esfuerzo se vio recompensado con la introducción de una nueva categoría en los Oscars, la de Mejor Maquillaje, que ya ha ganado varias veces.

Bottin dio el paso siguiente en *La cosa* (1982) de John Carpenter, protagonizada por uno de los monstruos más espeluznantes en toda la historia del cine. Basada en el relato del conocido editor de 'pulp' John W. Campbell Jr., '¿Quién hay ahí?', que introdujo la figura del alienígena metamórfico en la ciencia ficción, *La cosa* ofrece lo que la versión de 1951 no pudo dar, es decir, lo que se ve en pantalla es, precisamente, el extraterrestre metamórfico y mimético concebido por Campbell, representado por diversas versiones animatrónicas del monstruo y de sus víctimas. Aunque hoy es una película de culto, en su momento la taquilla prefirió rendirse a los pies del dulzón E.T., animado por el italiano Carlo Rambaldi. El propio Rambaldi y el pintor suizo H.R. Giger habían mantenido una férrea lucha en el plató de *Alien* por el control del monstruo animado por el primero y diseñado por el segundo. Pieza clave en la renovación iconográfica del cine, Giger ha hecho patente su desacuerdo con las muchas cortapisas que el rodaje impone sobre el trabajo del creador y es que su caso es un ejemplo claro de la subordinación del talento artístico a las necesidades técnicas y de presupuesto.

Pocos años después del estreno de *Un hombre lobo americano en Londres*, Hollywood ya disponía de la tecnología informática que tanto ansiaba Landis. Disney

fue el estudio pionero en el uso de la infografía con *Tron* (1982), donde los actores de carne y hueso se movían por primera vez en un entorno virtual; la entrada del morphing o metamorfosis generada por ordenador se produjo en 1986 con *Willow*. James Cameron se adelantó en este campo a la ILM, más ocupada en el uso de modelos a escala, con su película *El abismo* (1989), donde aparece el primer ser virtual: una columna de agua que imita los rostros que refleja. La primera película totalmente generada con ordenador fue *Toy story* (1995), producto de Disney y Pixar, empresa del director John Lasseter, un colaborador de Disney en *Tron*.

La película que marcó, en todo caso, un antes y un después en la nueva iconografía infográfica de Hollywood es *Terminator 2: El día del Juicio Final* (1991). En ella se combinaron técnicas de maquillaje, animatrónica e infografía que se enfrentaron en las figuras emblemáticas del viejo Terminator y el nuevo T-1000, una criatura cibernética metamórfica de metal líquido. Stan Winston, magistral creador del maquillaje y la animatrónica de *Terminator 2*, también fue esencial en *Parque jurásico*, una colaboración con ILM. Es difícil saber si las cada vez más asequibles y más sofisticadas técnicas infográficas acabarán por relegar al maquillaje y a los otros trucos fotográficos basados en modelos al olvido. La evolución de la informática es muy rápida, como puede verse en la diferencia de calidad entre los pobres efectos de *Anaconda* o *Deep rising: El misterio de las profundidades* y la animación del último estreno de Disney, *Dinosaurio* (2000). No hay que olvidar, sin embargo, que la infografía no es más que un instrumento al servicio del artista creador que, sin inspiración ni imaginación, puede quedarse en un simple añadido superficial, incapaz de atraer suficiente público a nivel mundial como para sufragar los ingentes gastos que aún genera.

### 1.3. Monstruos fascinantes: Una tipología (más)

Ni todo el potencial económico de Hollywood sería capaz de vender una película sobre monstruos si no hubiera un interés por parte del público en ellos. Podríamos incluso decir que si el cine desapareciera mañana, los monstruos seguirían bien vivos en nuestra imaginación, como ya lo han estado antes en otros ámbitos. El cine simplemente se beneficia de, y refleja, nuestra ambigua reacción ante la alteridad del Otro, figura que nos acompaña desde el nacimiento de la humanidad. La diferencia y la alteridad siempre nos inquietan y nos alarman, pero al tiempo nos fascinan, de modo que, cuanto más pronunciada es la diferencia entre el monstruo y lo ordinario tanto mayor es nuestra fascinación. El Otro, que es extra-ordinario al situarse fuera de nuestras normas y nuestra visión de lo ordinario, nos ayuda además a fijar la misma idea de normalidad.

La alteridad de los monstruos es, no obstante, un factor muy variable. La criatura del Dr. Frankenstein no produce el mismo desasosiego que el monstruo de las galletas de Barrio Sésamo, ni éste el mismo que Eduardo Manostijeras. Lo extraordinario se manifiesta en distintos grados y distintos géneros: en el terror preferentemente, pero también en el misterio, la fantasía, la ciencia ficción, la ficción realista, el romance, los cuentos de hadas, la literatura para niños, incluso la comedia. Para entender adecuadamente nuestra fascinación tendríamos que considerar no sólo la propia naturaleza de los Otros, sino cómo los códigos de cada género nos invitan a

reaccionar de modo distinto. En, por ejemplo, *La loca historia de las galaxias*, Mel Brooks fue capaz de hacernos reír usando un pequeño alien cantarín en una parodia de la escena más terrorífica de *Alien* ya que no es sólo la imagen, sino también su uso, lo que despierta nuestras reacciones emocionales.

Alien también viene al caso como ejemplo de la mutabilidad de la imagen del monstruo físico. Criaturas como Godzilla se caracterizan por tener una especial morfología que las distingue de todas las demás y que no se altera, a pesar de que el Godzilla japonés es muy distinto de su primo americano; Godzilla es, por lo tanto, un monstruo de imagen fija o estática. El Alien, que cambia en el curso de la primera película al pasar de embrión a adulto, y cambia, además de una película a otra al introducirse variaciones sobre el diseño original, es, como muchos otros, un monstruo de imagen variable o dinámica. Dentro de este gran grupo pueden encontrarse engendros de imagen falsa, monstruos monometamórficos y criaturas polimetamórficas, las que en inglés se llaman shape-shifters. El antiguo Terminator, por ejemplo, parece una cosa (un humano), pero es en realidad otra (un robot); él es, por lo tanto, un monstruo de imagen falsa. El nuevo Terminator es, en cambio, polimetamórfico ya que cambia constantemente de aspecto, sin que se pueda determinar cuál es el real, lo mismo que ocurre con el pavoroso extraterrestre de *La cosa*. Monometamórficas serían todas aquellas monstruosidades resultantes de una sola transformación, sea cíclica como la del hombre lobo, o única como el paso de difunto a vampiro.

Si en lugar de este factor se analiza cómo se entrecruzan imagen y conducta, aparece una tipología alternativa:

1. cuerpo extraordinario (monstruo físico) + conducta hostil (monstruo moral). Ejemplos: el Depredador, Freddy Krueger, los Borg de *Star Trek*
2. cuerpo extraordinario (monstruo físico) + conducta positiva. Ejemplos: John Merrick en *El hombre elefante*, E.T., el monstruo en *La Bella y la Bestia*
3. cuerpo normal + conducta hostil (monstruo moral). Ejemplos: Max Cady en *El cabo del miedo*, el psicópata de *Seven*, la asesina de *Mujer soltera blanca busca*
4. cuerpo normal (monstruo físico de falsa imagen) + conducta positiva. Ejemplos: la extraterrestre de *Cocoon*, el extraterrestre bueno de *Hidden*, el robot Bishop en *Aliens*
5. cuerpo normal (monstruo físico de falsa imagen) + conducta hostil (monstruo moral). Ejemplos: el robot Ash en *Alien*, el T-1000 en *Terminator 2*
6. cuerpo bello + conducta hostil (monstruo moral). Ejemplos: Catherine Trammel en *Instinto básico*, los replicantes Roy, Pris y Zhora en *Blade runner*.
7. cuerpo bello + conducta positiva. Ejemplos: los extraterrestres submarinos de *El abismo*.

Esta tipología no intenta volver a reproducir los errores de cualquier otro modelo clasificatorio, sino que quiere subrayar la relación entre imagen y conducta e insistir en la idea de que lo monstruoso no es sólo lo terrorífico. Bajo este punto de vista, la inclusión de las singulares categorías 4 y 7 –las criaturas de cuerpo normal o extraordinario y conducta positiva– está más que justificada ya que ambas pertenecen sin duda al ámbito de la monstruosidad, en virtud de su alteridad. Para entendernos,

dentro de este esquema, tanto ángeles como demonios son monstruos, es decir, parte del conjunto formado por nuestros Otros.

Aún a riesgo de sumir al lector en una gran perplejidad, hay que señalar que la monstruosidad y la belleza son complementarias porque ambas son categorías estéticas extraordinarias. El cine de terror imita la seducción del striptease al mostrar el cuerpo del Otro poco a poco, sin llegar a desvelarlo hasta el tramo final de la cinta, mientras que el triángulo héroe-monstruo-doncella o el nuevo dúo heroína-monstruo tienen la función de contrastar la extrema fealdad de la criatura y la extrema belleza de la mujer, sin las cuales el cine no sería lo que es. La estética alternativa de los bichos de Hollywood es hoy un señuelo tan potente para vender una película y su merchandising como lo pueda ser la belleza de una modelo para vender un coche. Más aún: si bien se supone que los niños son el cliente ideal de todo tipo de producto asociado al cine, lo cierto es que muchos adultos coleccionan con avidez las figuras asociadas a los grandes lanzamientos de Hollywood, seguramente porque la compra de estas figuras que se tocan, miran y admiran, tiene connotaciones claramente fetichistas. Poseer, por ejemplo, un modelo a escala del alien es una manera de controlar el miedo provocado por la incontrolable alimaña de la película; el alien, por otra parte, tiene su propia belleza como objeto artístico: es original, atractivo, extraño; en una palabra, fascinante.

‘Control’ es otra palabra clave para entender la fascinación de la monstruosidad. Ante la pantalla de cine perdemos el control sobre nuestras emociones y en el caso específico del cine de terror, en cierta manera ensayamos nuestras posibles reacciones ante el miedo real e incluso ante la muerte. El temor muy profundo puede paliarse, quizás incluso exorcizarse, a base de enfrentarnos a simulacros de lo que nos atemoriza. Así pues, los monstruos y la terrible violencia que causan nos permiten, sobre todo, enfrentarnos a nuestra propia vulnerabilidad física y a nuestro temor a morir de manera violenta. Las criaturas que sin ser agresivas, son distintas nos permiten, por otra parte, darnos cuenta de hasta dónde se extienden los privilegios que nos concede poseer un cuerpo ‘normal’ y vivir en una sociedad que nos acepta, mientras que los Otros angélicos nos permiten seguir soñando con trascender los límites de nuestro imperfecto cuerpo humano.

Obviamente, no todas las personas sienten la misma fascinación por la alteridad o la monstruosidad, ni el cine de Hollywood se dirige a todos quienes la sienten. Las películas que se citan aquí se orientan mayoritariamente a un público americano, joven, blanco, masculino y heterosexual, de clase media o media-baja. Las películas pueden seducir espectadores de otras nacionalidades, edades, raza, género y orientación sexual, pero no son realmente para ellos. Esto se aprecia con una simple mirada al héroe, quien raramente se desvía de la descripción del espectador medio. Las excepciones que confirman la regla –Sigourney Weaver como Ellen Ripley en la serie *Alien* o actores afroamericanos tan habituales en Hollywood como Morgan Freeman, Danny Glover, Denzel Washington, Will Smith o Wesley Snipes– son elecciones accidentales (el caso de Ripley) o operaciones calculadas para aumentar un tipo de público –el afroamericano– sin dejar de perder el que ya se tiene.

Algunas películas tales como *La mano que mece la cuna*, *Jóvenes y brujas* o *Mujer blanca soltera busca* exploran los temores femeninos respecto a otras mujeres, pero, en su gran mayoría, el cine de Hollywood explora y explota todos los miedos que

el hombre blanco siente en relación a la definición de masculinidad. Esto se concreta en buena parte en un fuerte resurgimiento de la misoginia a causa de los efectos del feminismo moderno, que explicaría la multiplicación de las agresiones físicas contra las mujeres en las películas. Hay también un miedo evidente a la sexualidad y la reproducción, articulado en una línea que pasa por *¡Está vivo!*, *Cromosoma 3*, *Cabeza borradora*, *La mosca*, la serie *Alien* y *Species* entre muchas otras. El miedo a embarazos siniestros, partos sangrientos, bebés mutantes y niños letales surge en un momento histórico en el que se diría que la reproducción está más controlada que nunca, pero éste es también un momento en el que, gracias a la inseminación artificial e incluso la clonación, la participación del hombre en la reproducción sexual parece más prescindible que nunca.

La fantasía de autoafirmación transmitida a través del mito del cazador victorioso sigue vigente en películas como *Independence day*, pero se sostiene con grandes dificultades ante las protestas de las mujeres y las minorías étnicas contra la conducta patriarcal del hombre blanco. Desde los años 80, cuando apareció el héroe como macho musculoso representado por Van Damme, Schwarzenegger o Stallone, se está produciendo una reflexión sobre cuál debería ser la fantasía que ha de sustituir el viejo modelo patriarcal. El cuerpo musculoso está muy cerca del monstruo en virtud de su exceso anatómico, pero aún más llamativo es el hecho de que con frecuencia el héroe de cine es o ha sido un monstruo –Robocop, el Drácula de Coppola, el antiguo Terminator en la secuela, el Soldado Universal de Van Damme– o incluso va a serlo, como ocurre con el pequeño Anakin Skywalker en *La amenaza fantasma*. El héroe se ha visto obligado a enfrentarse con su sentido de la culpabilidad y a reconsiderar su trayectoria, pero se resiste a ser regenerado con el argumento de que cualesquiera que sean las faltas del hombre blanco es injusto pedir su total transformación y su renuncia al poder.

Es por ello que los héroes-monstruo tipo Robocop o Terminator le dicen al espectador medio que los hombres también son víctimas de los sistemas patriarcales, capitalistas y tecnológicos. El Terminator no es ‘malo,’ Robocop no es ‘insensible’: es que han sido programados así por estructuras de poder corruptas. El cine americano también le dice al hombre blanco de hoy que ser heroico ante otros hombres, las mujeres y los niños, y ante otras razas es una tarea muy complicada que exige sacrificio sin ofrecer recompensa. Por otra parte, el cine le permite al agobiado hombre blanco americano, acusado de ser el gran monstruo abusador, y obligado a ser políticamente correcto en su vida diaria, identificarse con el villano o la bestia exterminadora aunque sólo sea durante un par de horas, dando así una salida socialmente aceptable a su insatisfacción y agresividad.

La mezcla de elementos sádicos y masoquistas en la figura del nuevo héroe podría parecer una contradicción: ¿cómo puede el espectador masculino identificarse al mismo tiempo con el héroe victimizado tipo Robocop y con, por ejemplo, el brutal psicópata de *Seven*? La contradicción, sin embargo, es, de momento, la única respuesta posible a la desaparición del héroe puro, por llamarlo así, figura que ha ido decayendo a medida que se ha ido cuestionando el poder del hombre blanco. Entre, por ejemplo, el héroe macho y machista representado por John Wayne –un tipo que empieza a decaer en los años 60– y el héroe monstruoso (sea por su musculatura excesiva o por su anatomía artificial) representado por Arnold Schwarzenegger, media

un importante cambio de mentalidad. Wayne es el héroe patriarcal por excelencia, es decir, un icono de masculinidad monolítica, segura de su poder e incuestionable; Schwarzenegger es el héroe cambiante, capaz de ofrecer modelos tan distintos como el Terminator y el científico embarazado de *Junior*, en todo un alarde de adaptación camaleónica que ocurre en un momento en el que la masculinidad única del pasado – la de Wayne– se está convirtiendo en la masculinidad plural de hoy. El espectador masculino puede tantear a través del cine qué modelo le interesa más, incluidos el extremo más masoquista –si cree que el hombre blanco es culpable de muchos excesos– o el más sádico, si se rebela contra la pérdida de poder patriarcal. Lo que ya no es posible de ningún modo es seguir creyendo en el héroe puro al estilo Wayne.

Seamos hombres blancos americanos o no, nos fascinan los monstruos, en definitiva, porque permiten aumentar nuestra autoestima (ellos son crueles, nosotros no) y controlar nuestros peores impulsos (ellos son malvados, nosotros nos comportamos decentemente). Nuestros Otros nos permiten odiar defectos propios – sexismo, racismo, intolerancia– como si fueran ajenos. Nos hacen sentir más satisfechos, más valientes, más tolerantes ante nuestros miedos profundos aunque raramente apliquemos a la vida real lo que sentimos en el cine. Ante la pantalla odiamos a Freddy Krueger y amamos al Hombre Elefante, pero ante los monstruos de la vida real somos mucho más cobardes, individualmente y como colectividad. Rechazamos a los monstruos físicos –¿cuántos se ven en la calle?– y nos sentimos incapaces de hacer justicia a las víctimas de los monstruos morales que matan y torturan. Los monstruos de cine nos ayudan, por lo menos, a tomar conciencia de que hay monstruos en la vida real y a sentirnos agradecidos de que estén lejos de nosotros y de que no sean aún peores de lo que ya son.

## CAPÍTULO 2 Monstruos del espacio exterior: Amigos y enemigos

### 2.1. Extraterrestres hostiles: La fauna depredadora

El día en que el tan esperado contacto se produzca descubriremos por fin si los extraterrestres se parecen más al amistoso E.T. o al hostil alien. Posiblemente serán distintos de uno y otro, si bien las mayores incógnitas son cuánto se nos parecerán y qué actitud tendrán hacia nosotros. Nuestra esperanza es que sean lo bastante distintos como para no comportarse con la raza humana de la misma brutal manera que nos comportamos los unos con los otros.

La idea de la raza que habita más allá de los confines del mundo conocido es tan antigua como la humanidad, por ello los espacios en blanco de los viejos mapamundis estaban poblados de razas monstruosas aunque no necesariamente hostiles. Plinio el Viejo estableció, como ya se ha dicho en el anterior capítulo, un catálogo completo de estas razas terrestres imaginarias a partir de la documentación de diversos escritores griegos. Una muestra puede bastar: los Amyctyrae tenían un labio enorme que les servía de sombrilla; los Panotii tenían orejas gigantescas con las que se cubrían y que incluso les permitían volar. Hasta el propio Colón creyó encontrar en las tribus de la recién descubierta América una de las míticas razas de Plinio, los Antropófagos o Caníbales, de las que el nombre Caribe parece derivar. Los Antropófagos se mencionan también en la gran tragedia de Shakespeare, *Otelo*, en la que el celoso héroe conquista a su amada Desdémona hablándole de las razas monstruosas que ha visto en sus periplos: los famosos Caníbales y también los Blemmiae, hombres carentes de cabeza que tienen el rostro en el pecho y viven en el desierto de Libia.

Las razas de Plinio se pierden en la oscuridad del olvido a medida que el Noble Salvaje las sustituye entre los siglos XVII y XVIII como nueva fantasía eurocéntrica. En esta fantasía reproducida por diversos textos literarios el indígena se convierte en paradigma de todas las virtudes de las que la civilización blanca carece, cosa que no redundó ni mucho menos en un mayor respeto hacia los indígenas reales dominados y exterminados por las fuerzas imperiales conquistadoras. John Friedman explica por qué las razas imaginarias fueron tan necesarias en la antigüedad, de paso señalando las razones por las cuales los supuestos extraterrestres lo son aún hoy: “Primero, parece haber habido necesidad psicológica de las razas de Plinio. Su atractivo ... se basaba en factores tales como la fantasía, el escapismo, el placer en el ejercicio de la imaginación y –sobre todo– miedo a lo desconocido. Si las razas monstruosas no hubieran existido, probablemente la gente las habría creado.”

Friedman sugiere que algunas de las razas podrían haberse basado en la identificación errónea de grupos étnicos existentes en la realidad, tal como algunos aborígenes africanos, que parecerían francamente extraños a los ojos de los europeos blancos. Lo cierto, sin embargo, es que hay diversos testimonios de viajeros que aseguran haber visto tal o cual raza en absoluta coincidencia con las descripciones de los libros, lo cual se explica porque, posiblemente, los viajeros –tal como Colón hizo– hacían coincidir lo que veían con las referencias que ya tenían ya que no sabían ni podían interpretar la realidad sin el filtro de la autoridad de los libros y del testimonio

de otros viajeros. Por otra parte, si todo el mundo aseguraba que existían, retornar de un viaje sin poder describir a ningún extraño lugareño equivaldría a volver hoy de unas vacaciones sin fotos que probaran que realmente hemos estado en nuestro lugar de destino.

La expectativa de encontrar exóticos extraños en el curso de cualquier viaje a tierras lejanas explicaría por qué el primer viaje real del hombre a la Luna en 1969 fue tan decepcionante y por qué mucha gente aún duda hoy de que ocurriera: la Luna de la televisión no tenía ningún monstruo... Las razas de Plinio recibieron, por supuesto, burlas de autores como el griego Luciano de Samosata (125-192 DC) quien, curiosamente, fue el primero en narrar el encuentro de unos viajeros espaciales con los selenitas de la Luna en *Historia Verdadera* y *Icaromenipus*. Los textos de Samosata fueron recuperados en el siglo XVII, cuando se tradujeron a diversas lenguas europeas, inspirando nuevas narraciones tal como la imaginativa *Viaje a la Luna* (1657) del francés Cyrano de Bergerac. Otro francés, Jules Verne ofrecería siglos más tarde un enfoque mucho más científico del mismo viaje en *De la Tierra a la Luna* (1865).

Las razas de Plinio son producto de un entorno pagano que las recibe sin mayor preocupación metafísica ya que no las considera propiamente humanas. En ese mismo entorno, el problema de cómo integrar al ser humano nacido con malformaciones congénitas se solucionaba con la práctica del infanticidio, habitual en las civilizaciones griegas y romanas. Dado que para la Iglesia Católica tal práctica es una abominación, los teólogos se vieron obligados a debatir qué lugar ocupan los monstruos naturales en el esquema de la Creación. Entre ellos, San Agustín (s. VI DC) argumentó que, lejos de ser accidentes como pretendía Aristóteles, los monstruos naturales humanos y las razas monstruosas son parte de la obra de Dios, signos enigmáticos de su voluntad. San Agustín, quien los llamó 'anormalidad normal,' concluyó su reflexión sobre este punto con la revolucionaria idea de que los monstruos naturales también son humanos y, por lo tanto, poseedores de un alma digna de salvación. Los teólogos medievales debatieron interminablemente sobre si se debían dedicar esfuerzos a salvar estas almas, encajadas muchas veces en cuerpos totalmente insensibles a las enseñanzas cristianas, problema que nuestra propia moral secular aún no ha resuelto, si bien nuestra obsesión es saber si se deberían salvar los cuerpos más que las almas en las que tan poco creemos.

Si las otras razas eran también obra de Dios, cabría preguntarse qué había querido decir el Creador al concederles un puesto en su universo. Muchos europeos del Medioevo interpretaron este acto de Dios como un aviso dirigido a alertar al hombre blanco cristiano sobre la degradación en la que se hundiría sin remisión si pecaba y, así pues, el color oscuro de los Etíopes (originalmente una de las razas de Plinio) se atribuyó no tanto a la acción del sol africano –la creencia original– como a sus pecados. Esta ideología justificó no sólo la evangelización forzosa de las tierras descubiertas por los colonizadores blancos a partir de Colón, sino también el exterminio en el nombre de Dios de gentes de razas que no fueran la blanca, y justifica aún hoy las masacres a las que se somete a las razas alienígenas de ficción que no quieren doblegarse ante el poder del hombre blanco conquistador. Si no es humano, el cine argumenta, no tiene alma y, por lo tanto, puede ser eliminado sin ningún sentimiento de culpa.

Las razas de Plinio no producen en principio inquietud sino curiosidad, aparte de alimentar un evidente complejo de superioridad en la raza blanca. Las civilizaciones

blancas occidentales que las concibieron y que creyeron en ellas jamás tuvieron duda alguna sobre su propia supremacía en el mundo ni sobre la subordinación natural de todos los demás grupos étnicos. Sin embargo, la imagen de la mayoría de extraterrestres de la ciencia ficción moderna cinematográfica se aleja mucho de la del dócil indígena sumiso y suele producir terror y repulsión. ¿Qué es lo que ha cambiado para que el amable E.T. sea el modelo minoritario en un imaginario poblado por infinitas criaturas hostiles? Esencialmente dos aspectos que afectan a la raza blanca: uno, la toma de conciencia de las atrocidades cometidas contra la Tierra y los demás humanos; el otro, el miedo de la raza blanca a perder su posición privilegiada ante el ascenso de otros grupos raciales.

El primer aspecto –la idea de que los blancos somos los mayores depredadores del planeta– se ha conectado con el tema de la derrota del prehistórico depredador de la raza humana. Se trata de justificar de manera más o menos consciente el papel predominante de la raza blanca como creadora suprema de civilización frente a la barbarie, razón por la cual en innumerables películas es un héroe blanco quien salva a la humanidad de un nuevo depredador de alcance universal; depredador en quien, paradójicamente, se proyecta toda la agresividad y crueldad de los actos de la propia raza blanca. La exitosa derrota del Otro extraterrestre e inhumano justifica una vez más la continuidad del liderato del hombre blanco.

Mucho antes de los viajeros descubrieran razas misteriosas en su visión distorsionada del mundo, el cazador prehistórico había alimentado la sedienta imaginación de la tribu con bravucones relatos sobre sus enfrentamiento con las bestias depredadoras. Aún hoy películas como *Los demonios de la noche* celebran el combate entre el cazador –un blanco en el África colonial– y el diabólico animal invencible, en este caso unos leones devoradores de hombres. Sin que pueda decirse que ningún ser humano muere hoy en día atacado por un depredador, lo cierto es que los humanos hemos dejado de ser presa para pasar a ser depredadores. A pesar de ello y de nuestro mayor respeto por los animales, nuestra fascinación por las historias de caza persiste, sobre todo cuando se narra la captura de un ejemplar especialmente peligroso.

Esta fascinación es cada vez menos compatible con la triste realidad que organismos como Greenpeace nos hacen ver a diario. Los mayores animales depredadores son, de hecho, especies en peligro de extinción, de manera que resulta políticamente poco correcto ofrecer fantasías cinegéticas en la pantalla, como, por ejemplo, la electrizante *Tiburón*, película que distorsiona el comportamiento real del depredador que retrata sólo por complacer a su público. La fantasía es, sin embargo, el único espacio en el que se puede articular el miedo primitivo a ser devorado. Miedo que aún persiste y que se acompaña del temor post-darwiniano a que algún día la seguridad ganada por los humanos frente a los animales pueda desaparecer a causa de un cambio brusco en la evolución o en el medio-ambiente planetario.

La solución a este dilema es el uso del cine, medio en el que de manera simbólica se proyecta la figura del depredador animal en la del imaginario monstruo devorador extraterrestre. Nuestro escaso conocimiento del universo proporciona la coartada perfecta para imaginar razas de depredadores hostiles que, sin representar a ningún animal en concreto, sí representan un principio animal que amenaza al hombre (blanco) como individuo o como grupo racial. En *Alien, Depredador* (un título que lo

dice todo), *La cosa* o *Species* la criatura hostil extraterrestre es única, con lo que se reproduce el esquema de la lucha por la supervivencia de las tradicionales narraciones sobre episodios de caza peligrosa: monstruo y humano luchan por definir quién será la presa y quién el cazador. En las secuelas *Aliens* y *Depredador II*, el peligro ya no es una sola criatura asesina, sino toda una raza. Esto tiene su lógica, ya que la existencia de un solo individuo extraterrestre es poco justificable, pero sirve también para que la lucha tenga resonancias mucho más amplias que la sola supervivencia del individuo o del pequeño grupo humano.

El miedo primitivo al depredador, el temor post-darwiniano a la raza superior y el terror político a la invasión total confluyen en la visión que Hollywood da hoy de los extraterrestres. Los países de los que surgen las fábulas sobre alienígenas hostiles (Gran Bretaña en el siglo XIX, Estados Unidos en el XX) son territorios que han participado en las mayores guerras que ha visto el mundo sin ser invadidos por el enemigo. Al contrario, Gran Bretaña ha sido una gran potencia colonizadora y Estados Unidos ha conquistado el mundo con una agresiva política comercial. Ambos, sin embargo, han vivido o viven su liderato mundial abrumados por la idea de que su propio territorio es vulnerable a invasiones indeseadas, sean las de la inmigración o las de los misiles soviéticos, y han expresado una evidente paranoia en mucha de su mejor ficción, en la que el amargo antecedente de la caída del Imperio Romano en manos de los bárbaros siempre ha estado presente.

Dada la absoluta hegemonía del Imperio Británico a finales del siglo XIX y estando lejanas aún las oleadas inmigrantes que entraron en Gran Bretaña a partir de los años 50 del siglo XX, los escritores fantasearon con la posibilidad de que el bárbaro llegara del planeta bautizado con el nombre del dios de la guerra: Marte. En 1877 el astrónomo italiano Giovanni Schiaparelli había avistado unos misteriosos canales en Marte que el americano Percival Lowell describiría en 1896 como obras artificiales fruto de una supuesta civilización marciana. Esta ilusión despertó la imaginación de diversos escritores a ambos lados del Atlántico y llevó al alemán Kurd Lasswitz a publicar en 1897 la primera novela que retrató a una civilización marciana, *Auf Zwei Planeten*, obra en la que los marcianos gozan de una marcada superioridad tecnológica y cultural sobre los humanos, para quienes no parecen ser una amenaza. El americano Garrett P. Servis envió, en cambio, al mismísimo Thomas Alva Edison a luchar con los marcianos más hostiles de su propia visión en el primer romance planetario, *Edison's Conquest of Mars*, serializado en un periódico de Estados Unidos en 1898.

John Clute especifica que la primera aparición del personaje del marciano exiliado en la Tierra ocurrió en la obra de teatro *The Martian* (1897) del británico George du Maurier. Otro británico, el insigne novelista H.G. Wells, fijó las bases del subgénero de la invasión hostil en *La guerra de los mundos* (1898), novela que fue objeto treinta años más tarde de la adaptación para radio de un joven Orson Welles, quien consiguió aterrorizar a los pobres oyentes americanos, convencidos de que la invasión estaba ocurriendo en realidad. Según el modelo narrativo concebido por Wells, la civilización más poderosa de la Tierra es atacada por una fuerza superior extraterrestre que ocupa sus centros vitales, empezando por la capital, para desatar en seguida una cruenta guerra de exterminio, guerra que los humanos parecen perder hasta el último momento, pero que suele concluir con la victoria humana. Mientras el placer por la aventura alimenta la ficción en la que los hombres visitan otros planetas,

a menudo para someter a las razas 'inferiores' que los pueblan, los relatos de invasión nacen del terror a ser el territorio visitado por el Otro. *Drácula* de Bram Stoker (1897) responde al mismo miedo a la invasión hostil y depredadora, aunque el vampiro sea sobrenatural en lugar de extraterrestre. En todo caso, todo el subgénero de la invasión funciona a modo de mensaje de aviso: hay que estar preparados para cuando 'ellos' lleguen.

Cuando Wells publicó su novela el Imperio Británico vivía el principio del fin de su esplendor y es por ello que la derrota final de los invasores se produce gracias a que humildes bacterias les infectan mortalmente y no gracias al fracasado poderío militar británico. La Gran Bretaña de *La guerra de los mundos* era, como los Estados Unidos de hoy, la cumbre de la civilización, pero también era el país más vulnerable a sus propios miedos, dado que el miedo crece cuando uno toma plena consciencia de su poder y sus privilegios, y no hay nación más temerosa de caer que la que está en la cumbre. Aquella Gran Bretaña vivía inmersa en un clima de pesimismo en el que reinaba la impresión generalizada de que la decadencia racial y el triunfo de los bárbaros estaban a la vuelta de la esquina. La pérdida real de poder imperial llegaría con los estragos de la brutal Primera Guerra Mundial, el gran primer paso de la barbarie en suelo europeo; el colapso definitivo del Imperio Británico ocurriría a causa de la aún más bárbara Segunda Guerra Mundial, tras la cual los Estados Unidos tomaron el relevo como primera potencia mundial.

Es por esta razón que los extraterrestres que invaden la Tierra en el cine de Hollywood siempre fijan como primer objetivo ocupar los Estados Unidos, especialmente su capital y sus grandes ciudades. Como cabría esperar, los alienígenas hostiles se multiplicaron en la ciencia ficción del siglo XX —escrita, filmada o dibujada— a medida que este país crecía en poderío mundial. Los marcianos colonizaron primero los innumerables 'pulp' de principios de siglo, mientras Estados Unidos se preparaba para salir de su aislamiento político y de la Depresión para asumir su 'heroica' posición como líder mundial. De todas estas humildes revistas que dieron su primer cobijo a la ciencia ficción moderna nacieron los extraterrestres imaginarios que pronto pasarían a las pantallas de cine.

Cabe destacar entre estos 'pulp' *Amazing Stories*, fundada en 1926 y dirigida por Hugo Gernsback, creador del término 'ciencia ficción' y *Astounding Stories* (1930-38) de Harry Bates y F. Orlin Tremaine. A estos les siguieron en la época dorada, *Thrilling Wonder Stories* (1936-1955, heredera de *Wonder Stories* de Gernsback), *Astounding Science Fiction* (1938-1960, editada por John W. Campbell), y más tarde, entre muchos otros, *New Worlds* (1946-1970, británica), *Galaxy Science Fiction* (1950-1980), *The Magazine of Fantasy and Science Fiction* (fundado en 1949) y *Analog* (previamente *Astounding*, rebautizada en 1960).

La ciencia ficción se ha movido siempre entre el territorio de la aventura y el de la distopía (o anti-utopía) futurista social y política. John Carter, el otro gran héroe creado por Edgar Rice Burroughs—el padre de Tarzán— vivió sus primeras aventuras marcianas en 1912, cuando la novela *Bajo las lunas de Marte* fue serializada en el 'pulp' *All-Story*. Burroughs, por cierto, fue quien introdujo el personaje del marciano como hombrecillo verde. Las tiras de cómic protagonizadas por Buck Rogers y Flash Gordon (en cine desde 1936) siguieron su estela. Los libros de Jack Williamson y de E.E. Smith, a quien se puede atribuir la invención del subgénero, llevaron la 'space opera' o

aventura espacial a un amplio público, pasando de la revista de ciencia ficción al libro. A partir de los años 50, muchos escritores se dedicaron, en cambio, a explorar la psicología de los imaginarios extraterrestres desde un punto de vista que se podría llamar neo-humanista, si bien la figura del alienígena hostil persistió en importantes obras como *El día de los Trífidos* del británico John Wyndham (1951).

El escritor americano Ray Bradbury empezó a plantearse en su colección de relatos *Las crónicas marcianas* (1950) ángulos nuevos en el encuentro entre humanos y extraterrestres, observándonos desde el punto de vista del Otro. Una película basada en un relato suyo, *Llegó del más allá* (1953), introdujo una imagen más benigna del alienígena accidentado en la Tierra, personaje que imita el aspecto humano no para engañar sino para que su auténtica apariencia física no aterrice a los humanos, al tiempo que intenta hacerse entender para lograr reparar su maltrecha nave. El tema de las dificultades de comunicación entre razas se lo podría haber sugerido a Bradbury la película *Ultimátum a la Tierra* (1951) donde la excesiva, injustificada desconfianza humana causa la muerte de un bienintencionado visitante extraterrestre empeñado en que no nos destruyamos en una guerra atómica. El alienígena como tutor benigno responsable de controlar nuestra evolución reapareció en la novela *El fin de la infancia* del británico Arthur C. Clarke (1953); Clarke y el director Stanley Kubrick inmortalizarían el tema en la enigmática y visionaria *2001* (1968).

Los años 50 se debatieron entre este modelo más benigno y el del extraterrestre hostil de películas como *El enigma de otro mundo* (1951), *La invasión de los ladrones de cuerpos* (1956), *La masa devoradora* (1958) y *El terror del más allá* (1958), precedente de *Alien*. Esta invasión fantástica de las pantallas coincidió históricamente con la lucha entre los Estados Unidos y la difunta Unión Soviética por la supremacía mundial, y es que, directa o indirectamente, los intereses políticos del gobierno americano propiciaron la representación de la URSS como una imbatible potencia enemiga en los medios de comunicación y en la ficción. La amenaza – ¿fantasma?– de la inminente invasión soviética era el único gran nubarrón en el soleado horizonte consumista de los americanos.

La idea del extraterrestre suplantador de *Ladrones de cuerpos* nació, además, en plena caza de brujas, cuando el infame senador Joseph McCarthy desató una peligrosa histeria anti-comunista que acabó con muchas carreras en Hollywood. El protagonista de la película veía suplantados a sus honestos congéneres americanos por imperturbables dobles que parecían certificar la teoría de McCarthy, convencido de que los comunistas eran los responsables de una suplantación similar entre las filas de los intelectuales, artistas y políticos americanos. El tema de la suplantación no se restringía, en todo caso, a los Estados Unidos. *El pueblo de los malditos* (1960), donde el monstruo hostil invasor son niños angelicales, hijos de un misterioso embarazo colectivo, se inspiró en una novela del británico Wyndham aunque la película se situó en Estados Unidos. La nueva versión de esta cinta (1995) y la muy inferior *La cara del terror* (1999), de tema parecido, sugieren que la histeria anti-comunista se ha superado, pero no la desconfianza ante nuestros propios niños.

A partir de los años 60 la novela de ciencia ficción estimula el interés en el concepto de choque cultural aplicado al encuentro con una raza del espacio exterior. Rechazando el modelo narrativo de la invasión hostil, muchos escritores americanos y británicos exploraron y exploran aún la diferencia y la alteridad del Otro extraterrestre

para llegar a un mayor entendimiento de nuestra propia psicología y para lanzar un mensaje de tolerancia, muy propio de los tiempos en los que nació el hipismo y su slogan 'haz el amor y no la guerra.'

Kurt Vonnegut narró a partir de *Las sirenas de Titán* (1959) una historia de contacto continuo entre humanos y extraterrestres tutores, mucho menos altruistas que los de Clarke, en la que se ponía de manifiesto con gran dosis de ironía la relatividad del poder de la raza humana. Stanislas Lem habló poco más tarde de un indescifrable planeta vivo con problemas de comunicación en *Solaris* (1961). Frank Herbert retomó el hilo de la 'space opera' con la saga de *Dune* en 1965, poniendo tanto esfuerzo en la trama política como en la creación del eco-sistema planetario donde transcurre. *La mano izquierda de la oscuridad* (1969) de Ursula K. Le Guin relató la aventura de un embajador humano en un mundo donde los habitantes saben fusionar lo masculino y lo femenino a la perfección. La primera serie de *Star Trek* (1966-69) apareció en medio de este clima de encuentro entre mundos extraños.

La ciencia ficción que trata sobre la convivencia entre razas diversas se ha multiplicado desde entonces. Los aspectos en los que más se incide son la necesaria pérdida de poder de la raza humana en un entorno multirracial galáctico (*Pórtico* (1977) de Frederic Pohl), los complejos procesos políticos y diplomáticos asociados a esa difícil convivencia interplanetaria (la serie de C.J. Cherryh sobre la Alianza-Unión), la reconstrucción de un mundo común a partir de la enemistad inicial (la famosa saga de Ender de Orson Scott Card) y el problema de la interferencia excesiva de las culturas superiores en la vida de otras culturas inferiores (la magna obra de Iain M. Banks dedicada a la hedonista civilización de la Cultura).

El cine, en cambio, sigue anclado al trasnochado modelo de invasión hostil, al cual se le han añadido pequeños retoques, como, por ejemplo, el tema de la colaboración humana, accidental o no. El peligro de que una raza extraterrestre nos invada para así anular los privilegios de la raza humana y nos subordine a sus intereses puede crecer si los alienígenas descubren cómo manipular la debilidad emocional humana y la avaricia de siniestras agencias gubernamentales o de corporaciones multinacionales. En, por ejemplo, *Fuerza vital*, la bella e infecciosa extraterrestre se aprovecha del impacto que su explosiva anatomía tiene entre los hombres, incluido a quien escoge como amante, para propagar una plaga mortal. Otra hermosa hembra, la letal Sil de *Species*, nace de un experimento en el que se da vida a un código genético enviado por los extraterrestres, sin advertir que es un auténtico caballo de Troya destinado a facilitar la destrucción de la vida humana. Todo modelo narrativo tiene, sin embargo un límite: la parodia. Obras de finales de los 90 como las geniales *Starship Troopers* y *Mars Attack!* se ríen a carcajadas de esta apollillada obsesión por el marciano hostil.

Estados Unidos se presenta ante el mundo como un paraíso democrático donde todo el mundo tiene una oportunidad en igualdad de condiciones, pero lo cierto es que el sueño americano es para muchos no sólo inalcanzable sino tal vez una auténtica pesadilla. La exigua minoría de nativos americanos (o indios, progenie de quienes fueron exterminados por los inmigrantes blancos), la discriminada minoría de afroamericanos descendientes de esclavos y los inmigrantes mejicanos ilegales a quienes persigue la migra (policía anti-inmigración) se sienten muy lejos de alcanzar, ni siquiera acariciar, este sueño. Los años 50 fueron años de paranoia causados por la

repetidamente anunciada invasión comunista, pero fueron también los años del despertar de la lucha por los Derechos Civiles, lucha que, sin duda, inspiró el mensaje de tolerancia de la ciencia ficción más progresista de los años 60 en adelante. En los años 80 y 90, las minorías han seguido avanzado en la reivindicación de sus derechos pero, en cambio, se ha limitado drásticamente la entrada de nuevos inmigrantes en Estados Unidos, formalmente por razones justificadas en los supuestos límites del crecimiento económico americano –que aún no ha tocado techo– pero, de hecho, por razones demográficas. Aún limitando la inmigración, en las próximas décadas los blancos pasarán a ser una minoría étnica superada en número por el conjunto total de las otras minorías, con lo cual, muerto el Bloque Comunista a partir de la caída del muro de Berlín en 1989, el gran factor que define la vida en los Estados Unidos y la ciencia ficción de Hollywood es la cuestión racial.

Un breve repaso a dos películas en las que interviene el actor afroamericano Will Smith puede dar una idea de cómo se refleja este factor en el cine. *Independence Day*, dirigida por el alemán Roland Emmerich, habla del miedo a la invasión extraterrestre a gran escala al estilo de las películas de los años 50. El resto del mundo sigue siendo una sombra pasiva en esta patrioterica cinta que ensalza el poderío militar americano como única opción para garantizar la supervivencia humana. Smith, que interpreta a un piloto militar, tiene a su cargo las escenas de acción, entre ellas la batalla final en la que se ve a americanos de diversas extracciones sociales y distintos grupos étnicos integrarse en una rudimentaria pero exitosa fuerza de ataque. Él y los demás son, pues, el brazo ejecutor de un poder que reside en la figura del Presidente Americano, un hombre blanco (Bill Pullman) cuyas acertadas decisiones sirven para reforzar el ideal de una América multirracial guiada, por supuesto, por la raza blanca y victoriosa ante el enemigo común.

La licencia para matar extraterrestres anatómicamente sospechosos y malintencionados se apoya en un poco sutil mensaje militarista, escandalosamente visible en *Independence Day*. Hasta finales de los años 80, la paranoia anti-comunista de las películas de invasión tenía cierta justificación, si bien parece improbable que la Unión Soviética hubiera querido y mucho menos podido invadir Estados Unidos, pero hoy, cuando nadie les hace sombra ¿qué sentido tiene *Independence Day* excepto como propaganda militarista americana por un lado, y expresión del subconsciente americano por el otro? El problema que se hace evidente en la pantalla no es tanto que los extraterrestres puedan invadirnos –¿tiene alguien planes para tal eventualidad?– como que la privilegiada civilización americana toque a su fin, como así sucederá más tarde o más temprano.

*Men in black* refleja, por otro lado, el miedo a la inmigración como sutil invasión destructora y es que, como se puede apreciar fácilmente, desde la famosa escena inicial en la frontera mejicana, el comportamiento de los Hombres de Negro es muy similar al de los agentes anti-inmigración. La película distingue entre los extraterrestres ‘integrados’ en Estados Unidos –refugiados políticos camuflados bajo apariencia humana o animal, es decir, sin signos de identidad propios– y los que prosiguen en Estados Unidos sus luchas políticas intergalácticas, es decir, los que, como el bicho monstruoso que persiguen los agentes, no tienen intención alguna de integrarse. En la América ideal de *Men in black*, todos los inmigrantes están perfectamente localizados y viven bajo el control policial total de los MIB, una red

secreta de sacrificados hombres blancos que trabajan para el bien común. A través del personaje de Will Smith, un joven afroamericano reclutado para suceder al eficaz hombre blanco (Tommy Lee Jones) –un hombre que, cansado de ser un héroe anónimo, quiere retirarse a disfrutar de su vida privada– se sugiere que el problema no es la convivencia entre blancos y negros, sino las ‘otras razas.’ El nuevo equipo que Smith forma con una mujer blanca (Linda Fiorentino) –una forense que fuerza su entrada en el equipo en buscando una mayor satisfacción profesional– satisface la demanda de mayor poder por parte de las minorías y de las mujeres, pero no deja de ser el brazo armado del poder que aún detentan los hombres blancos, representados por el supervisor general de los MIB.

Las fábulas con extraterrestres hostiles responden hoy a esa mal disimulada angustia delante de un mundo que, inexorablemente, avanza hacia un equilibrio racial distinto en el que la raza blanca ya no predominará; el héroe sigue siendo mayoritariamente un hombre blanco americano en lucha con enemigos que pueden y deben ser exterminados. Incluso nociones en apariencia progresistas como la idea de que las antiguas civilizaciones fueron la obra de gentes de color son utilizadas en contra de las minorías raciales por el cine de Hollywood. *Stargate*, por ejemplo, toma como punto de partida a los antiguos egipcios, para narrar una racista historia sobre unos pérfidos extraterrestres de aspecto humano pero piel oscura, empeñados en esclavizar a quienes consideran inferiores. Como si costara asumir que una raza no blanca hubiera podido construir las pirámides y desarrollar la vibrante civilización de Egipto, *Stargate* sugiere que esa civilización fue, de hecho, obra de estos extraterrestres regidos por el tiránico Ra (Jaye Davidson), dios del sol para los antiguos egipcios y monstruo detestable para los héroes blancos (Kurt Russell, James Spader) que nos salvan de sus maquinaciones.

Cuando no los amenaza una invasión extraterrestre, los privilegios del americano medio del cine pueden verse anulados también por insidiosos sistemas de control. La resistencia de los americanos, educados en un profundo sentido del individualismo, al control institucional y gubernamental se halla muy por encima de la del mucho más sociable europeo medio, por ello la conspiración científico-capitalista-militar que supuestamente controla al Gobierno de los Estados Unidos –es decir, al del mundo– es su principal obsesión. Esta obsesión tiene dos vertientes: una en la que se ensalza la unión de los individuos frente al enemigo común. Otra, en la que el individuo está solo y desamparado ante un enemigo que nadie más ve o reconoce.

Ejemplo claro de acoso secreto es la serie *Alien*, en la que Ellen Ripley (Sigourney Weaver) intenta resistir infructuosamente la manipulación de su vida y su cuerpo que ejerce la siniestra Compañía para la que trabaja, corporación que protege sus propios intereses –es decir, la explotación comercial del alien como arma biológica–por encima de la vida de sus empleados, a quienes considera prescindibles. En *Matrix* y *Dark city*, el esquema de la novela de George Orwell 1984 se adapta a la clásica invasión hostil y, sobre todo, secreta. En ambas películas, de asombroso parecido, un héroe anónimo descubre que la realidad no es lo que parece y que sólo él puede desenmascarar a quienes manipulan la verdad, ayudado por un pequeño grupo de rebeldes aún más marginales que él. En ambas películas, toda la raza humana vive sujeta a un pérfido sistema de control que condiciona su vida y su muerte para beneficio de unos monstruosos extraterrestres que experimentan con los humanos y

los explotan para sus propios oscuros fines. *The faculty* adapta el mismo esquema con cierta sorna al contexto de la popular 'high school' americana.

*Expediente X*, tanto la serie como la película *Enfréntate al futuro*, riza el rizo suponiendo que la Tierra será invadida por cualquiera de las dos siniestras razas extraterrestres que se la disputan ante el secretismo y el colaboracionismo aterrador del patriarcal Sindicato que actúa a la sombra del Gobierno americano. Aunque Mulder y Scully son agentes de ese mismo Gobierno enmarcados en el todopoderoso FBI, su posición es, de hecho, la del héroe anónimo acosado por amenazas que en su caso son tanto humanas –el Sindicato– como alienígenas. El miedo al invasor se re-dirige, pues, en los años 80 y 90 hacia el interior del propio país, visto como un entramado inexpugnable de poder que constantemente viola la libertad de los individuos en la nación que, irónicamente, se ve a sí misma como el paladín de la democracia y la libertad personal.

Ante tanto invasor capaz incluso de llegarnos en forma de señal electrónica (el caso de *Virus*), sólo *Enemigo mío* deja entrar una bocanada de aire fresco. En esta película a redescubrir, dos pilotos de combate enemigos chocan y caen en un hostil planeta donde deben aprender a sobrevivir juntos y donde el extraterrestre (interpretado, cómo no, por un afroamericano, Lou Gosset jr.) le enseña al humano Davidge (un blanco: Dennis Quaid) a superar sus diferencias físicas y políticas. Ante el asombro del humano, el extraterrestre de repelente aspecto reptiliano resulta ser un hermafrodita que alumbró un bebé justo antes de morir, criatura que es adoptada por Davidge y que se transforma así en el primer puente entre las dos razas. La paternidad redime a Davidge de la culpa que siente por su anterior hostilidad e intolerancia y le lleva a liberar a la raza extraterrestre de su nuevo hijo, esclavizada por los humanos, en lo que parece ser una parábola de las relaciones raciales entre blancos y negros en Estados Unidos.

La futura convivencia de ambas razas se supone pacífica, pero bien podría ser que el pequeño alienígena crezca para liderar una revuelta que esclavice a los humanos en venganza. Al fin y al cabo, las faltas cometidas acaban por volverse en contra de uno mismo: este es el gran terror del hombre blanco. El cine de Hollywood dramatiza el deseo que él siente de renovar y justificar su liderato, redimiendo así parte del sentido de culpabilidad que siente ante las acusaciones de las minorías, pero también dramatiza el miedo de verse superado por otras razas y la impensable posibilidad de que no haya redención posible.

**A DESTACAR: *La cosa (The Thing)*. 1982. USA. Universal/Turman-Foster.**

**Director: John Carpenter. Productor: David Foster, Lawrence Turman. Guión: Bill Lancaster (basado en el relato de John Campbell jr., '¿Quién hay ahí?'). Fotografía: Dean Cundey. Montaje: Todd Ramsay. Diseño de producción: John J. Lloyd. Música: Ennio Morricone. Reparto: Kurt Russell, A. Wildford Brimley, T.K. Carter, Keith David, Richard Dysart**

Una expedición científica noruega revive a un extraterrestre congelado en los hielos de la Antártida. Tras eliminar al equipo, la 'cosa' se infiltra en una base vecina americana bajo el inocente aspecto de un perro. Una vez allí, la 'cosa' mata a los

científicos americanos uno a uno, tomando la forma del cuerpo de su última víctima para engañar a la siguiente. Enloquecidos porque no pueden saber en qué cuerpo se esconde la 'cosa,' estos hombres intentan detenerla antes de que escape del aislado territorio polar.

*La cosa* se distingue de las películas sobre extraterrestres hostiles de los años 50 por la efectividad de sus efectos especiales. El monstruo polimetamórfico diseñado por Rob Bottin es aterrador, especialmente tal como aparece en la famosa escena de la autopsia. Gran parte del poder de la película se basa, precisamente, en el angustioso suspense generado por el hecho de que nunca se sabe quién de los hombres es el monstruo y porque nunca se adivina qué forma tomará cuando se revele.

Dejando aparte sus espléndidos hiperrealistas efectos especiales, *La cosa* aporta poco a las tramas de invasión sutil y hostil de los años 50. Se repite el motivo del extraterrestre accidentalmente aislado en la Tierra, su inexplicable hostilidad, su brutalidad y el hecho de que copia cuerpos humanos. Sin embargo, insistiendo en el tema de la raza, hay que señalar que el ambiguo final abierto plantea la duda de quién es el monstruo y quién el héroe. Dos hombres se miran con miedo al final de la película: uno (MacReady), es blanco, el otro (Nauls), es negro. Dado que MacReady (Kurt Russell) es el héroe aparente de la película, se abren dos inquietantes posibilidades: o bien el héroe es la 'cosa' –con lo que se sumaría a la creciente lista de héroes blancos monstruosos– o bien la 'cosa' está en Nauls, con lo cual se subrayaría el contraste entre el héroe blanco y la alteridad del Otro en quien se fundirían el afroamericano y el extraterrestre.

## **2.2. Extraterrestres amistosos: Salvadores mesiánicos y alienígenas accidentados**

En unas pocas películas el extraterrestre es un personaje mesiánico venido de una civilización superior a salvar al mundo. Por supuesto, estas películas refuerzan la imagen de los americanos como pueblo elegido, sea por Dios o por civilizaciones superiores, ya que el salvador siempre encamina sus pasos hacia la nación más importante de la Tierra. Llama la atención en estas cintas no sólo el aspecto físico corriente del extraterrestre, normalmente una réplica del humano, sino también el silencio sepulcral ante el tema de la ocupación amistosa, y es que nadie se cuestiona en ellas cómo reaccionaríamos suponiendo que un día llegara a la Tierra una columna de seres superiores dispuestos a cuidar de nosotros. Posiblemente habría serios enfrentamientos entre quienes preferirían optar por la tutela ilustrada de los recién llegados, y quienes preferirían luchar por su independencia hasta la muerte, pero lo cierto es que el cine de Hollywood aún no ha planteado este interesante supuesto. El extraterrestre tutor más bien suele ayudar a los humanos a superar sus limitaciones sin plantearse una estancia prolongada en la Tierra ni mucho menos una invasión en toda regla.

El primer mesías extraterrestre parece haber sido, según John Clute, el marciano de la obra de teatro de Robert Ganthony *A Message from Mars* (1899), si bien su rastro se perdió hasta bien entrada la Guerra Fría, tanto para el cine –ya se ha mencionado *Ultimátum a la Tierra* (1951)– como para la literatura. El extraterrestre benigno, dotado de rasgos que parecen pertenecer a los ángeles o al propio Cristo

(sobre todo su altruismo) es una fantasía de fondo cristiano que sirve de contrapeso al terror causado por el egoísmo diabólico del alienígena invasor. La base cristológica está presente también en el motivo de la persecución a la que el extraterrestre se arriesga si permanece demasiado tiempo en la Tierra, como ocurre en E.T o Starman. Se puede decir que la misma intolerancia que llevó a Cristo a la muerte, amenaza a estos ángeles accidentalmente caídos del cielo, en este caso bajo las insignias de las tétricas agencias científicas y militares del Gobierno que les acosan.

El más ilustre extraterrestre extraviado en la Tierra es el heroico Superman, estrella no sólo del cómic, sino también de diversas películas desde 1978 y de una serie de televisión reciente –*Las nuevas aventuras de Superman* (1993-1997)– en la que, por fin, rompió su celibato para casarse con Lois Lane. Esta cuestión no es tan frívola como podría parecer, dado que el gran tabú en lo que concierne a las relaciones interracial es el nacimiento de individuos mixtos, considerados seres inferiores e incluso abominaciones. Este tabú está presente en el retrato de las relaciones forzadas entre mujeres –siempre blancas– y los detestables extraterrestres monstruosos de la ciencia ficción. Las repulsivas criaturas de los ‘pulp’, los comics de los años 50 y las películas de serie B se caracterizaban por su obsesiva persecución de las hembras humanas a quienes intentaban violar para engendrar hijos híbridos. Aún en 1980, la descabellada *Humanoides del abismo* narra una historia de este tipo, centrada en unos repulsivos híbridos acuáticos genéticamente manipulados. Más sutiles que nunca, estas violaciones llegan ahora a grandes niveles de sofisticación. En, por ejemplo, *Expediente X* (serie) la propia agente Dana Scully es aparentemente abducida por malignos extraterrestres, como parte de su programa de hibridación interracial o interespecies. En la quinta temporada, Scully descubre que el resultado de su abducción es la pequeña Emily, híbrido inocente pero monstruoso de corta vida, nacido de los óvulos de Scully, extraídos sin su conocimiento ni consentimiento, y ADN extraterrestre. En la película, Scully es víctima de otra violación más, esta vez oral, que la convierte en el receptáculo para un insidioso embrión al estilo de Alien.

La boda de Lois y Supermán rompe otro tabú relacionado con el tema del horror a la mezcla, si bien en su caso la pareja (ambos blancos) transgrede las barreras entre lo humano y lo angélico o divino, representado por el extraterrestre mesiánico. Esta unión está prohibida quizás porque cabe esperar que de ella nazcan híbridos superiores a la raza humana que serían una amenaza directa para nuestra supervivencia como seres supremos en la escala evolutiva de la Tierra. Curiosamente, mientras tal tabú no existía en las mitologías paganas antiguas, donde hay abundantes ejemplos de híbridos nacidos de dioses y humanos (de hecho, todos los héroes), la religión judeo-cristiana tiene una visión mucho más radical sobre el tema. En el primer libro de la Biblia, Génesis, se mencionaba a los Nefilim, una raza híbrida de gigantes nacidos de ángeles y mujeres que enseñaron al hombre el arte de la guerra, pero también la magia y la astrología–es decir, el principio de la ciencia. Con el paso del tiempo esta leyenda, nacida al parecer para adaptar la figura del héroe (quizás, específicamente de los Titanes griegos) al contexto judeo-cristiano, fue desplazada a los textos apócrifos, donde según algunas versiones, un grupo de ángeles desobedecieron a Dios, engendraron hijos híbridos –los propios Nefilim– y revelaron a los hombres los secretos celestiales necesarios para el progreso humano, tal como también ocurre en la mitología griega con Prometeo, quien dio el fuego al hombre.

Dios castiga tal desobediencia con la muerte de los Nefilim y la condena de sus rebeldes padres, encerrados hasta el Apocalipsis en la oscuridad del infierno.

Sea cual sea el fondo de la leyenda, ésta sugiere que Dios no está dispuesto a tolerar la fusión entre lo divino y lo humano. La única excepción es, por supuesto, el propio Jesús, nacido de una extraña concepción inmaculada en la que un ángel –San Gabriel– juega un papel esencial. Tanto la figura de Prometeo como la de los ángeles padres de los Nefilim parecen sugerir que la civilización humana nace y se desarrolla gracias al esfuerzo de unos rebeldes que son castigados por ello. Sean dioses o una raza extraterrestre, se sigue de ello que la hibridación es la transgresión más importante en la que pueden caer, pues no se trata ya de enseñar a la inferior raza humana cómo progresar, sino de elevarla por medios genéticos a un estatus muy superior. De momento el cine nos ha ofrecido, entre otros, un ejemplo de romance interplanetario en *Cocoon* –entre chica alienígena y humano– y un ejemplo de hibridación en *Starman*, película en la que un agradecido extraterrestre imita a Gabriel y embaraza sin tocarla a la hasta entonces estéril mujer que lo socorre. Si bien Jenny no llega a tener a su bebé en la película, la serie de televisión inspirada en ella (1986) narra la historia de la reunificación familiar al seguir los pasos de padre e hijo catorce años después. El mismo agente del gobierno que perseguía al padre en la película, les perseguía a ambos en la serie, mientras buscaban a la madre perdida, demostrando así que ni Dios ni los humanos están a favor de la hibridación con seres superiores.

Medie o no atracción física, los extraterrestres angélicos de las películas de Hollywood suelen ser tímidos y discretos, y esperan poca o ninguna recompensa por sus esfuerzos. *Starman*, *E.T.* y los extraterrestres de *Cocoon* tropiezan con los humanos por accidente, buscando ayuda o intentando ayudar a sus congéneres. Esta última narra una fantasía según la cual el proceso de envejecimiento de un activo grupo de la tercera edad se detiene gracias a la peculiar presencia de unas vainas en la piscina donde nadan. Los extraterrestres atrapados en estas vainas segregan un ingrediente mágico del que los humanos se benefician de manera absolutamente egoísta y es por ello que aunque la película propone compartir recursos, no queda claro cómo este intercambio beneficiaría a los Otros. Como también sucede en *El abismo* o *Encuentros en la tercera fase*, el auténtico foco de interés de estas películas no es la odisea del viajero espacial, sino los conflictos personales de los humanos. En *E.T.* el pequeño Eliot da toda una lección de generosidad a los adultos al socorrer al necesitado extraterrestre, lo mismo que la desolada viuda Jenny de *Starman*, pero los que salen más beneficiados son ellos, que encuentran en su extraño Otro un sustituto del padre o del marido ausente, aunque sea sólo durante el tiempo que dura su corta visita. En resumidas cuentas, las relaciones con extraterrestres benignos siempre implican una gran dosis de egoísmo por parte de los humanos, quienes aceptan con toda naturalidad las ventajas que los amigos alienígenas ofrecen sin pararse a pensar en cómo mostrar su agradecimiento ni, mucho menos, en cómo ofrecer algo de valor parecido a cambio.

*Encuentros en la tercera fase* parte, como *Contact*, de una premisa totalmente opuesta a la de las películas de invasión. La búsqueda intensiva del tan deseado contacto es el auténtico motor de estas agradables películas sentimentales cuyo límite más claro se encuentra en su incapacidad para imaginar una verdadera comunicación

entre especies. En *Encuentros en la tercera fase* la comunicación a través de la música parece prometer el establecimiento de una fructífera futura relación, pero lo cierto es que esta promesa ha sido desestimada por Hollywood. De hecho, los amables alienígenas aniñados y cabezones de Spielberg han pasado a ser veinte años más tarde las figuras siniestras de *Expediente X*.

La no menos sentimental *El abismo* aborda el tema del encuentro a medio camino entre la realización de esta promesa de comunicación y la colérica intervención tutelar. En la película menos exitosa de James Cameron, unos bellísimos extraterrestres –un cruce entre medusa y mariposa– forzados a residir en secreto en una fosa submarina a causa de un accidente, salen de su bien guardado anonimato ante la inminencia de una guerra nuclear que amenaza con destruir la Tierra, su nuevo hábitat. En vista del ejemplo de otros extraterrestres menos precavidos, los ángeles de Cameron deciden usar una política de disuasión un tanto ambigua, amenazando con lanzar una gigantesca ola contra todas las costas del mundo si la URSS y los EEUU no cejan en su empeño de desatar una guerra nuclear. De paso, los extraterrestres unen de nuevo a una pareja al borde del divorcio, Budd (Ed Harris) y Lindsey (Mary Elizabeth Mastrantonio), quienes les ayudan en su tarea de hacer llegar su aviso al mundo.

El mensaje pacifista de Cameron se vio superado por los acontecimientos históricos ya que *El abismo* fue estrenada demasiado tarde, cuando ya se desmembraba el bloque comunista. La trama introdujo, en cualquier caso, un tema muy sugestivo, que prácticamente pasa desapercibido en la película –sobre todo en la versión más breve estrenada en los cines– pero que se desarrolló a fondo en la estupenda novelización de Orson Scott Card: la cuestión de las ventajas que supondría el aceptar la asimilación mental entre todos los individuos de una especie, y entre especies inferiores y superiores. Muchas fantasías sobre monstruos hostiles extraterrestres los representan como razas o especies regidas por el modelo del insecto social (abejas, hormigas, termitas) en las que no hay lugar para el individuo propiamente dicho, integrado en un organismo múltiple cuya mentalidad es la suma total de las conciencias individuales de cada miembro del grupo. La peculiar figura de la reina del hormiguero o de la colmena, de la cual depende la reproducción, ha inspirado personajes abyectos tales como la reina de *Aliens* o la de los Borg de *Star Trek: Primer contacto*. Sin embargo, *El abismo* plantea el tema de la asimilación desde un punto de vista muy distinto, dado que el temor a perder el sentido de la individualidad, sacrosanto para los americanos, da paso al placer que Budd, el protagonista, descubre al ser invitado a entrar en la mente colectiva de la raza extraterrestre. La apertura de este canal de comunicación, que se convierte en un atributo permanente de su nueva personalidad, le enriquece hasta puntos insospechados sin restarle nada en absoluto a su propia mente.

Esta fantasía de comunión entre especies, es, por supuesto, un ejemplo de puro cristianismo de corte New Age, que nadie mejor que Card– de hecho, un ferviente mormón– ha sabido expresar, no sólo en esta novelización, sino en su popular saga sobre el héroe Ender, iniciada en los años 80 y ya en su quinto volumen. En esencia, Card narra en esta serie de novelas cómo Ender, entrenado para matar desde muy tierna edad, elimina de un plumazo a toda la raza de extraterrestres hostiles en guerra con la humanidad. Sucede, sin embargo, que la raza le acaba revelando al arrepentido Ender –el primer humano con el que contactan– que tiene en sus manos la

regeneración de la especie enemiga y la creación de un espacio mental de intercomunicación. Ender se lanza a la tarea ante la incompreensión de sus congéneres humanos y la antigua raza de extraterrestres hostiles –que, simplemente, había declarado la guerra porque no creía que los humanos fueran seres inteligentes– pasa a ser una nueva raza de extraterrestres angélicos y mesiánicos. La transición ocurre, claro está, después de la derrota militar, una vez el enemigo ha dejado de ser una amenaza y una vez su propia supervivencia ha pasado a depender de los humanos.

El gran éxito de taquilla de *Independence Day* y el gran fracaso de *El abismo* demuestran que el público del cine de Hollywood apoya masivamente la opción tecno-militarista frente a la espiritual-pacifista. La gran paradoja de las películas de ciencia ficción sobre angélicos salvadores galácticos es que, como ha observado Hugh Ruppertsbergh, son películas conservadoras que rechazan la tecnología en favor de lo sobrenatural, pese a que, al mismo tiempo, como él añade, algunas parecen "confundir intencionadamente lo genuinamente mesiánico con la tecnología extremadamente avanzada." Este sería el caso de *El abismo*, que celebra el dominio tecnológico de los ángeles submarinos sobre su medio natural, el agua, para así, de paso, encajar en la historia unos espectaculares efectos especiales, sin dejar de lanzar un mensaje tecnófobo. La tesis de Ruppertsbergh es que en estas películas se pone de manifiesto nuestra incapacidad de resolver los grandes problemas que nos acucian, por lo cual se recurre a agentes sobrenaturales, que reemplazan a las entidades de las religiones tradicionales, para que nos ayuden. Su conclusión final es que este subgénero cumple la misma función que la épica bíblica en el cine de los años 50 y 60, es decir, donde antes había un Dios todopoderoso, hay ahora una raza extraterrestre todopoderosa. Ambos residen, por supuesto, más allá de las estrellas y nos aman más de lo que nos amamos a nosotros mismos.

**A DESTACAR: *Contact*. 1997. USA. South Side Amusement Co./Warner Bros.**

**Director: Robert Zemeckis. Productor: Michael Goldenberg. Guión: Michael Goldenberg, Jim V. Hart (basado en la novela de Carl Sagan). Fotografía: Don Burgess. Montaje: Arthur Schmidt. Música: Alan Silvestri. Diseño de producción: Ed Verreaux. Reparto: Jodie Foster, Matthew McConaughey, James Woods, John Hurt, Tom Skerritt, William Fichtner, David Morse**

Ellie Arroway, una joven astrónoma, busca signos de vida inteligente en las ondas de radio llegadas del espacio exterior. Su paciencia se ve finalmente recompensada cuando recoge una señal extraterrestre que contiene los planos para construir un extraño artefacto. Con el apoyo del excéntrico archimillonario S.R. Hadden y a pesar de la intromisión de otro científico, David Drumlin, que quiere robarle sus laureles, Ellie consigue ser el primer ser humano en contactar con los extraterrestres. El problema es que el contacto no deja ninguna prueba física y Ellie no puede convencer a sus congéneres de que realmente se ha producido.

*Contact* da una visión realista de lo que ocurriría si la humanidad pudiera comunicarse con otra civilización, pero llega a una conclusión poco original a través de la odisea de Ellie: la ciencia representada por ella necesita ser menos dogmática y aceptar lo inexplicable –es decir, necesita admitir que no es más que otro tipo de

religión o de creencia. El breve encuentro se produce en un entorno virtual que reproduce los recuerdos y fantasías de la niñez de Ellie. El mensajero alienígena asume la identidad de su amado padre, cuya muerte sumió a Ellie en una tremenda soledad, para decirle, precisamente, que la humanidad no está sola, que hay muchas otras civilizaciones en contacto a través de los pasillos galácticos que el artefacto abre – pasillos construidos por una misteriosa civilización perdida– y que éste es sólo el primer paso hacia un futuro que traerá una mayor intercomunicación.

La excesiva personalización del mensaje y la falta de pruebas hacen que el encuentro sea interpretado como una fantasía o incluso un montaje, con lo cual Ellie pierde su credibilidad científica para convertirse en una especie de santa secular, capaz de atraer creyentes pero incapaz de racionalizar su crucial experiencia. El gobierno, que sí tiene una prueba circunstancial del encuentro, la oculta para favorecer sus propios intereses pero no puede evitar que Ellie reciba el apoyo popular. Irónicamente, la credibilidad de esta mujer acaba dependiendo de su amante, el consejero espiritual del Presidente americano, quien al apoyar en público su versión le asegura el respaldo de los creyentes –según él, el 95% de la población mundial.

### **2.3. El Otro y los Otros: Raza, cultura y sagas del espacio**

El contraste entre los títulos *Star Wars* y *Star Trek* es significativo. El tema central de las trilogías de George Lucas es la guerra entre el maligno Imperio Galáctico y la Alianza Rebelde, por lo cual las batallas espectaculares y las arriesgadas huidas en el último minuto articulan la acción. Temáticamente la obra de Lucas gira en torno al renacimiento de los caballeros Jedi, motivo central del enfrentamiento entre el héroe Luke Skywalker y quien resulta ser su verdadero padre, el villano imperial Darth Vader. La palabra ‘trek’ –un viaje difícil y largo– anuncia, en cambio, la narración de múltiples encuentros con razas y culturas diversas. Los enfrentamientos con especies y razas hostiles, como los Klingon y los Borg, son esenciales, sobre todo en las películas, pero ocurren siempre en relación con la expansión del proyecto esencialmente pacifista de la hegemónica Federación de Planetas. Un proyecto similar, defendido por la Alianza, lucha aún por sobrevivir en la saga de Lucas.

Combates y encuentros componen panoramas, en todo caso, no tan distintos ni distantes, sobre todo si tenemos en cuenta que ninguna de las dos series cinematográficas obedece al modelo del alienígena invasor o salvador, sino al del universo multi-especies y multicultural. En *Star Wars* y *Star Trek* prima la variedad, apoyada en el sobreentendido de que los humanos ocupan un lugar más entre otras muchas razas. Típicamente, los héroes, sean de la especie que sean, están a favor de la armonía y la colaboración, mientras los villanos la rechazan. En ambas series los humanos, algunos de los cuales, como Darth Vader, son terribles monstruos morales, son los personajes principales, pero hay también multitud de alienígenas inteligentes, humanoides o no, que poseen sus propios sistemas culturales. La alteridad anatómica de estas razas no denota su hostilidad sino, simplemente, su diferencia respecto a la norma humana que, en todo caso, se intenta relativizar. Evidentemente, también hay monstruos morales entre las otras razas y especies, incluso en las más pacíficas, pero su presencia parece indicar, simplemente, que el mal trasciende los límites de la especie humana.

Ambas series muestran animales exóticos propios de faunas no terrestres, entre los que se encuentran monstruos que, a pesar de pertenecer a especies concretas, suelen aparecer como individuos aislados. Curiosamente, en *Star Wars* se da el caso de un monstruo que tiene como mascota a otro monstruo: la diferencia entre el repugnante Jabba el Hutt y su hambrienta, gigantesca mascota Rancor es que el primero posee inteligencia a nivel humano, mientras que las capacidades del segundo no pasan del nivel del depredador animal. A esta fauna hay que añadir la presencia del androide –Data, C3-PO, R2-D2– cuya indudable humanidad pone en entredicho los estrechos límites que separan la inteligencia artificial de la natural, al menos en el cine. En *Star Trek* aparecen, además, seres híbridos nacidos de la unión entre humanos y alienígenas, quienes, lejos de acarrear el ingrato estigma endosado a las personas mixtas, disfrutaban de un estatus especial en virtud de sus singulares cualidades, especialmente dos personajes esenciales en la serie: el Sr. Spock y Deanna Troi.

El éxito de George Lucas radica en que se ha atrevido a traspasar el formato de la saga novelística al cine. Formado en los años 60, a Lucas no se le pudo escapar el gran éxito que las primeras entregas de la saga *Dune* de Frank Herbert alcanzaron entonces, e incluso parece evidente que encontró cierta inspiración para su héroe Luke Skywalker en el héroe de Herbert, Paul Atreides. Tanto Skywalker como Atreides son jóvenes elegidos para recobrar las libertades perdidas al lado de un grupo de luchadores rebeldes en un contexto imperialista galáctico; son héroes, además, que viven en un inhóspito planeta desierto, sea Arrakis o Tatooine, y que reciben un entrenamiento muy parecido. Por otra parte, si bien Paul combina la destreza marcial heredada de su padre con la fuerza psíquica derivada de su madre –Lady Jessica, miembro de la hermandad femenina Bene Gesserit– la fuerza que acompaña a Luke carece del componente femenino. Los Jedi, a cuyo círculo mayoritariamente masculino pertenece Luke, son unos caballeros místicos que combinan los rasgos del caballero del ciclo artúrico con los del samurai japonés. Es fácil ver que Lucas tendrá grandes dificultades para aclarar qué posición ocupa la propia Princesa Leia, hermana melliza de Luke, dentro del círculo Jedi: excluirla parece un tanto sexista, pero incluirla es toda una incongruencia ya que difícilmente podría ser Leia un ‘caballero.’

Dadas las inconsistencias de algunos puntos de la trama –cuándo exactamente conoció Obi-Wan Kenobi a Darth Vader, por qué Leia y Luke resultan ser hermanos– es difícil creer que Lucas realmente concibió su serie como una triple trilogía ya desde el primer momento. De hecho, probablemente la tercera trilogía jamás llegará a rodarse. También es difícil comprender por qué alteró el orden cronológico de los acontecimientos. Como es bien sabido, los episodios centrales, IV a VI, vieron la luz en el siguiente orden: 1977 (*La guerra de las galaxias*, de hecho titulada *Una nueva esperanza*), 1980 (*El Imperio contraataca*) y 1983 (*El retorno del Jedi*). El episodio I, *La amenaza fantasma*, se estrenó en 1999, mientras que los estrenos del II y el III, actualmente en fase de rodaje, se esperan para el 2002 y el 2005, respectivamente. Esta inversión de precuelas y secuelas indica más bien una preocupación constante por el tema de la transformación de Anakin Skywalker en el villano Darth Vader, que debería explicarse en estos episodios pendientes de estreno.

El sistema político ideado por Lucas recuerda al de la Roma antigua, que dejó de ser una República organizada en torno al Senado para convertirse en un Imperio

dictatorial regido por un autócrata Emperador. Palpatine, el hombre que pasa de ser jefe del Senado a dar un golpe de estado y auto-proclamarse Emperador (algo que se verá en los episodios que quedan por filmar) es un Julio César extremadamente corrupto. La vestimenta, escenografía y nomenclatura asignados al Imperio tienen también relación evidente con el fascismo europeo de los años 30 y, en concreto, con el nazismo. El Emperador ha instaurado el llamado Nuevo Orden, expresión con la que Hitler se refería al suyo, mientras sus oponentes son la Alianza, nombre de la coalición que derrotó al nazismo en la Segunda Guerra Mundial.

Palpatine cuenta para conseguir sus fines no sólo con su propia monstruosidad moral, sino también con el lado oscuro de la fuerza, factor que domina la personalidad de su subordinado Darth Vader, jefe del ejército imperial. Si Palpatine es Hitler, Vader es Goering y, en general, todos los sirvientes de poderes corruptos que no son monstruos morales de nacimiento sino que llegan a serlo al integrarse en un sistema de poder aberrante. Tal como muestra *La amenaza fantasma*, Anakin Skywalker nace de una esclava que le da su apellido, pero no la identidad de su padre, algo que parece sugerir, quizás, una intervención sobrenatural. El niño Anakin tiene increíbles aptitudes para el aprendizaje, debidamente descubiertas por el Jedi Qui-Gon Jinn, maestro de Obi-Wan Kenobi, quien se convertirá a su vez en el propio tutor de Anakin. Kenobi fracasa al no poder apartar a su aprendiz de la tentación del lado oscuro (la crueldad, el odio, la violencia) y Anakin asume la personalidad de Darth Vader, si bien quedan por concretar los detalles exactos de esta caída prácticamente satánica.

La siniestra apariencia de Vader, siempre envuelto en ropajes negros y cubierto por su impresionante casco y máscara, no deja duda sobre su villanía; pese a ello, se puede decir que su ambición es más bien moderada. En *El retorno del Jedi*, Vader intenta construir una alianza con su hijo Luke para así desbancar al Emperador, pero, a pesar de su innegable poderío, Vader jamás llega a quebrantar su lealtad hacia el viejo Palpatine. Ejemplo de sirviente entregado a la causa del mal, Vader no es el mal en sí mismo, razón por la cual la compasión de Luke ante su caída llega a redimirle. El asunto de la paternidad secreta de Vader es muy importante en la estructura y significación de la saga como se puede ver por la elección de su nombre, ya que Darth Vader, como el propio Lucas ha admitido en alguna ocasión, no significa otra cosa que Dark Father, es decir, padre oscuro o tenebroso. En el punto culminante de la narración, Vader antepone la seguridad de su hijo en peligro de muerte a su propio egoísmo en un acto de amor que significa su salvación espiritual y que remite a otras muchas películas –especialmente de los años 90– sobre el tema del padre monstruoso.

Los otros monstruos de Star Wars son o bien miembros de razas aliadas, o bien obstáculos en la lucha central entre el Imperio y la Alianza y entre Vader y Skywalker. Son obstáculos elementales los monstruos que dificultan la supervivencia de los héroes de modo accidental o incidental: el monstruo estilo yeti de Hoth, el grotesco ser submarino de Naboo, el gusano gigante del asteroide de *El Imperio contrataca*. Otras criaturas se usan incluso como arma de tortura y muerte, como, por ejemplo, la mascota de Jabba, Rancor, y el monstruo Sarlacc, una insaciable vagina dentada del desierto. Obstáculos algo más complejos son los que interponen los monstruos morales, humanos o no, que dificultan la odisea de los protagonistas, desde el traicionero Bobba Fett, un cazarrecompensas supuestamente humano, al repugnante mafioso Jabba.

La variedad de razas de la galaxia es perceptible en la escenas de la cantina de *La guerra de las galaxias*, y en las que transcurren en el palacio de Jabba en diversos episodios, pese a que los alienígenas de estas escenas son meros figurantes sin ningún papel específico, excepto el de dar abundantes notas de color a las películas. Algo más relevantes son los Jawas y el pueblo de la arena de Tatooine, que también funcionan como obstáculos que hay que vencer antes de pasar al siguiente punto de la aventura. La Alianza cuenta con la participación de otras razas como la de Mon Calamari, representada por el Almirante Ackbar, pero los Gungan del Episodio I, congéneres de Jar Jar Binks, son la primera civilización avanzada no humana que recibe cierta atención. Los Ewoks del Episodio VI, especie tribal y primitiva, parecen más un añadido cómico que una auténtica reflexión sobre el tema de la convivencia con otras especies en el mismo universo. Por otra parte, entre los aliados no humanos de los héroes se cuentan también el gigantón Chewbacca, un primo galáctico de los gorilas de *El planeta de los simios*, y el pequeño Yoda, monstruillo sabio más propio de un cuento de hadas que de una saga galáctica.

El éxito de *Star Wars* se basa, de hecho, en la feliz fusión de la vieja noción de mito con la nueva tecnología de los efectos especiales cinematográficos. Dentro de la propia trama de *Star Wars*, sin embargo, el uso de la tecnología militar –bastante modesta, a pesar de las vistosas espadas láser y las fugaces naves de combate– tiene mucha menor importancia que la epopeya del héroe, escogido para librar una fundamental batalla contra el mal. La serie de Lucas se halla, pues, en un punto intermedio entre la ciencia ficción y la fantasía, impresión corroborada por las cabeceras de las cintas y su ‘érase una vez una galaxia muy, muy lejana.’ La tecnología punta se encuentra al otro lado de la cámara, puesta al servicio de los artistas de efectos especiales y no de los personajes dentro de la acción. La decisión de Lucas de reeditar su trilogía para la famosa y rentable Edición Especial se debe, precisamente, a su deseo de poner al día la tecnología con la que se rodaron originalmente las tres primeras películas. Las variaciones que se han introducido afectan, entre otras cosas, a la representación de monstruos como el Wampa del planeta Hoth (ahora visible en mayor detalle), el Sarlacc (dotado de una nueva lengua y más tentáculos), y los músicos de Jabba (más numerosos actualmente). Este maquillaje tecnológico, que puede convertirse en obsesivo para un Lucas en eterna busca de los mejores efectos especiales, no afecta para nada a la monstruosidad moral de Palpatine y Darth Vader, que permanece inalterada e inalterable en el centro del mito.

*Star Trek* es, en sus diversas variantes, el modelo más exitoso de narración televisiva basada en el encuentro entre distintas culturas a través del viaje interestelar, modelo que parece haber encontrado mejor acomodo en la pequeña pantalla que en el cine, como también demuestra la serie de culto *Babylon 5* (1993-). Pese a ello, la televisión también ha recurrido –y con mucho éxito– al formato de la invasión alienígena más o menos hostil, desde *Los invasores* (1967-68) hasta *Expediente-X* (1993-), pasando por *V* (1983-85). En sintonía con los nuevos tiempos, *Alien nación* (1989-90, derivada de la película) incidió sobre el problema del inmigrante no deseado y su difícil integración en la Tierra, mientras que la más reciente *Stargate*, que usa la puerta estelar en lugar de una nave espacial para viajar a remotos planetas, combina el modelo hostil con el encuentro pacífico.

*Star Trek* pasó por una primera época entre 1966 y 69, con un total de 78 episodios, seguida en 1973 por 22 episodios de una serie de dibujos animados. A pesar de su moderado éxito original, la serie resurgió del olvido televisivo gracias a la popularidad que alcanzaron sus repetidos pases en cadenas locales. Esto llevó a la producción de las primeras películas y al estreno de *Star Trek: La nueva generación*, que, dotada de una nueva tripulación, cosechó un notable éxito entre 1987 y 1994. La franquicia se expandió con *Star Trek: Espacio profundo 9* (1992-1999) y *Star Trek: Voyager* (1995-2000). En cine, la serie ha dado ya nueve películas, las seis primeras con la antigua tripulación (1979, *Star Trek: La película*; 1982, *La ira de Khan*; 1984, *En busca de Spock*; 1986, *Misión: Salvar la Tierra*; 1989, *La última frontera*; 1991, *Aquel país desconocido*), una de transición con ambas tripulaciones (1994, *La próxima generación*) y las siguientes con la nueva (1996, *Primer contacto*; 1998, *Insurrección*). A diferencia de *Star Wars*, los episodios cinematográficos son independientes, si bien algunos aspectos tienen continuidad de una cinta a otra.

Las películas cuentan con dos razas proveedoras de malvadísimos villanos (los Klingon y los Borg), más razas villanas invitadas (los Son'a de *Insurrección*) y monstruos morales que no representan a su raza (el el-auriano Dr. Soran de *La Próxima Generación*), o de nueva creación (el V'ger de la primera película). Los Otros causan conflictos que impiden el desarrollo armonioso de la Federación de Planetas, resistiéndose a la integración o bien presentando frentes de poder paralelos, pero quizás son más interesantes los conflictos que experimentan los propios miembros de las tripulaciones respecto a su identidad personal. *Star Trek* se distinguió desde el principio como proyecto utópico de integración, con su revolucionario tripulación humana multirracial, a la que se añadió el híbrido vulcaniano-humano Spock. La nueva serie introdujo en el cine la figura de la también híbrida Deanna Troi (humano-betazoide) y la del simpático androide Data. Como Spock le dice a Data, la ironía es que mientras el objetivo de los vulcanianos es liberarse de toda emoción humana, Data las busca con ahínco.

Los Klingon y los Borg son culturas monstruosas desde el punto de vista humano: la primera por su belicosidad y por su código de honor militarista; la segunda, por su poder de asimilación mental y física. Los Klingon de *Star Trek* son humanoides con rasgos anatómicos peculiares que no connotan, en todo caso, la propensión a la monstruosidad moral de algunos individuos Klingon como Lord Kluge, el General Chang o las hermanas Duras. El Teniente Dorf (curiosamente –o no tanto– interpretado por un actor afroamericano), es el único Klingon en la Flota Estelar y, como tal, un claro ejemplo de la capacidad de integración de la Federación. Él es, además, la prueba palpable de que la diferencia física–la famosa prominencia craneal de los Klingon–no tiene por qué significar diferencia moral. Mucho más inquietante que cualquier Klingon es el villano Khan, definido como un superhombre creado en base a la manipulación genética del ADN humano, otra muestra más del abuso de la ciencia.

Los Borg son el peligro más temible, en tanto que, como bien sabe el Capitán Picard, asimilan a sus víctimas integrándolas a la fuerza en su mente colectiva, al tiempo que las privan de su identidad personal. En los abominables Borg se aúnan dos temores principales: el miedo a la pérdida de la identidad propia dentro de un organismo social –aspecto ya comentado en relación a la optimista *El abismo*– y el miedo a la fusión de la máquina con el hombre, ya que los borg no son sino

desalmados ciborgs. Los Borg demuestran a través de la belicosa imposición de la asimilación que no tienen respeto por otras culturas ni entienden la integración en la diversidad, sin las cuales no puede haber un futuro positivo para todos. Es por ello que en *Primer contacto*, los Borg tratan de sabotear el curso de la historia universal; afortunadamente, su intento de impedir el primer contacto entre especies, la humana y la vulcaniana, fracasa.

El último párrafo de este capítulo está reservado para la parodia. Las deliciosas *Héroes fuera de órbita* y *Free Enterprise* se ríen cariñosamente de las obsesiones de los 'trekkies,' obsesiones que parecen estar muy alejadas del curso de la historia humana real. En la primera, los protagonistas de una imaginaria serie de TV muy parecida a *Star Trek*, deben ayudar a unos simpáticos alienígenas a punto de ser destruidos por otra raza. Para sorpresa y desconcierto de los desalentados actores que interpretan la serie, los despistados extraterrestres creen que la serie es un documento histórico y ellos grandes héroes de la humanidad, con lo que a los actores no les queda más remedio que ponerse a la altura de sus papeles en la serie. En *Free Enterprise* el propio William Shatner, el popular actor que encarna al Capitán Kirk en *Star Trek*, entabla amistad con dos jóvenes 'trekkies' que parecen tenerle más miedo a las chicas que a los monstruos galácticos. Su papel consiste aquí en mostrarles a estos chicos cómo conseguir tener una vida propia más allá de las fantasías de la televisión y el cine, mientras él mismo persigue su sueño de poder interpretar una obra de Shakespeare.

Como se puede ver, el tema de ambas comedias, y de todas las películas de este capítulo, es, en el fondo, el mismo: casi todos sentimos la imperiosa necesidad de llenar nuestras grises vidas en este solitario planeta con la emoción del posible encuentro con las otras razas, que quizás comparten ya con nosotros este misterioso universo. Temores y deseos se funden en nuestras fantasías con las que intentamos responder a la pregunta de si, realmente, estamos solos en el universo.

**A DESTACAR: *Dune*. 1984. USA. De Laurentiis**

**Director: David Lynch. Productora: Raffaella De Laurentiis. Guión: David Lynch (basado en la novela de Frank Herbert). Fotografía: Freddie Francis. Montaje: Anthony Gibbs. Diseño de producción: Anthony Masters. Música: Toto, Marty Paich, Brian Eno. Reparto: Kyle MacLachlan, Francesca Annis, Brad Douriff, Sian Philips, Sean Young, Sting, Virginia Madsen**

En un futuro muy lejano gobernado por un sistema de poder feudal regido por el Emperador Shaddam IV, las Casas de Atreides y de Harkonnen se enfrentan por el control de la Especia, una sustancia que funciona a modo de portal en el tiempo y que hace posible los viajes interestelares. Shaddam traiciona al Duque Leto Atreides al permitirle tomar Arrakis (o Dune), el único planeta donde se encuentra la preciada Especia, cuando, de hecho, ya ha llegado a un acuerdo con los Harkonnen. El despreciable Barón Vladimir Harkonnen invade Dune, mata a Leto y fuerza a su hijo Paul a huir al desierto con su madre. Una vez allí, Paul asume la identidad del mesías de los Fremen, los habitantes indígenas de Dune, y se convierte en el líder de la resistencia contra los Harkonnen.

*Dune* fue el origen de una larga serie de novelas que ni siquiera la muerte de su autor Frank Herbert ha interrumpido. En vista de su éxito y del ejemplo de la serie galáctica de Lucas, el productor Dino de Laurentiis le encargó a David Lynch la adaptación de *Dune*, convencido de que sería posible adaptar a la larga toda la serie de Herbert. Pese al talento de Lynch y a la conseguida atmósfera gótica de esta aventura, la película fue un fracaso rotundo que arruinó a Laurentiis, debido, sobre todo, a la imposibilidad de adaptar la densa trama de la primera novela al cine: de hecho, se acabó pasando en televisión una versión mucho más extensa.

La película gana mucho en repetidos visionados, en los que, una vez se ha captado la trama básica, el espectador puede disfrutar de las intrigas políticas tejidas en torno a las casas Atreides y Harkonnen y de la conseguida visualización del desértico Arrakis. El planeta está habitado no sólo por los Fremen, sino también por unos gigantescos gusanos que son, de hecho, el origen de la Especia y el elemento más enigmático de la película. *Dune* cuenta además con un malvadísimo y repulsivo villano aficionado a beber sangre de jóvenes, el Barón Harkonnen, otro monstruo memorable.

Podría decirse que pese al loable intento de Lynch de traspasar a Herbert al cine, Lucas le ganó la partida, aún jugando con elementos muy similares, al inclinarse por un tipo de guión mucho más excitante, cercano al mundo del cómic. *Dune* es una película demasiado literaria como para despertar las pasiones del espectador de cine, pero no deja de ser una interesante alternativa al universo de Lucas para quien prefiera un tono narrativo más sombrío.

## CAPÍTULO 3 Monstruos sobrenaturales: Del infierno a los cuentos de hadas

### 3.1. Criaturas del cielo y del infierno: Demonios, santos y ángeles

#### Demonios

El número de ángeles y demonios del cine reciente es notable a pesar de la secularización de público y creadores. El Diablo representa hoy la tentación del materialismo más que la tentación del pecado cristiano. Satán se confunde a menudo con el villano, de quien sólo se distingue por su poder sobrenatural, y con otros demonios paganos que ofrecen parecidas tentaciones materiales. Los ángeles del cine son, simplemente, más humanos que nunca.

El infierno de la antigüedad pagana era el oscuro lugar subterráneo que acogía a los espíritus de los difuntos. En el Hades griego algunos recibían castigo eterno, pero la visión del infierno como lugar de tormento del pecador nació con la religión judeo-cristiana, precisamente porque es esta religión la que introdujo las propias nociones de pecado y culpa. El infierno judeo-cristiano no es otra cosa que una fantasía consolatoria popular por la cual Dios impone tras la muerte la justicia que el creyente no encuentra en vida, enviando a los malos al infierno y a los buenos al cielo. La conexión entre el Demonio y el infierno no es, en todo caso, demasiado clara, a pesar de la creencia popular de que el infierno es la morada 'natural' de Satán. De hecho, el infierno parece ser según diversos escritos de la Biblia, una especie de prisión al servicio de Dios, donde son confinados los espíritus desobedientes. Según los escritos apócrifos, el ángel más tarde llamado Satán habría sido enviado a ella tras su rebelión y la habría convertido en su propio cuartel general, desde donde proseguir el ataque contra las fuerzas celestiales tentando a los pobres pecadores y torturando a las almas perdidas.

Como se puede apreciar, este mito sugiere que el infierno no fue creado ex-profeso por Dios para castigar a los pecadores, sino que se le dio un uso específico en el esquema de justicia divina a partir de la rebelión de Lucifer. A causa de esta aparente incongruencia, la Iglesia Católica sólo incorporó la existencia del infierno a su doctrina oficial en el siglo VI, usándola para aumentar el temor de Dios entre los fieles. La Iglesia, no obstante, siempre ha desconfiado de la iconografía sado-masquista del infierno y del Diablo, que poco parece tener que ver con el castigo del alma incorpórea. Este recelo llevó al Papa Juan Pablo II a anunciar en 1999 que el Diablo y el infierno no son realidades, sino metáforas del verdadero tormento, que, según él, es alejamiento del alma pecadora de Dios.

Las raíces del Satán de Hollywood se encuentran, por supuesto, en la mezcla de influencias religiosas que los artistas creadores –protestantes, católicos, judíos– aportan a las películas. Más allá de las creencias personales y de la Biblia, para la cultura anglo-americana el texto clave sobre Satán es el poema épico *Paraíso perdido* (1667) del puritano inglés John Milton. Este texto es un canto a la libertad de elección que, según Milton, Dios les concedió a Adán y Eva para tomar la decisión de

desobedecerle o no. Sucede, sin embargo, que el primer libro de este vasto poema está dedicado a narrar la caída de Lucifer o Satán, quien, al verse envuelto por el horror de su nueva morada, declara con gran altanería que prefiere reinar en el infierno a servir en el cielo. Los poetas románticos ingleses de inicios del XIX interpretaron esta declaración de principios como rebeldía heroica, cosa que habría horrorizado al puritano Milton, firmemente convencido de que Cristo y Dios eran los héroes de su poema. De esta apología romántica del ángel caído derivó una larga lista de demonios orgullosos, persistentes e incluso heroicos en la literatura, el teatro y el cine en inglés. Recientemente, la lograda película *Pactar con el Diablo* ha rendido homenaje a la obra maestra de John Milton dándole su nombre al invencible Satán interpretado por Al Pacino y retornando al tema de la capacidad y libertad de elección del pecador tentado.

Muchas películas tratan de demonios paganos más que cristianos, o bien mezclan motivos cristianos y paganos sin demasiada justificación, esencialmente porque el factor religioso no es, en el fondo, demasiado importante: lo sobrenatural es lo que realmente fascina. *Wishmaster* y *Juego mortal*, por ejemplo, fijan su atención respectivamente en un genio maligno (Djinn) empeñado en ser humano a base de pervertir los deseos que concede y en un demonio (Trickster) surgido de un CD-Rom interactivo, cuya aspiración es convertir al adolescente enganchado en el juego en un asesino. En *Pacto de sangre* un padre desesperado por la muerte de su hijo en un accidente invoca a un demonio monstruoso para que le ayude a saciar su sed de venganza, con resultados desastrosos. En la serie *Phantasma* el siniestro enterrador conocido como el Hombre Alto es un demonio metamórfico, quizás extraterrestre, que transforma a los difuntos en grotescos zombis esclavos. El veterano del Vietnam perseguido por alucinantes demonios en *La escalera de Jacob* descubre que su origen no es el infierno sino algo que le sucedió en la guerra a causa de la corrupción de su propio ejército. Incluso en *El exorcista*, la película de posesión por excelencia, el demonio al que se enfrentan los sacerdotes católicos es de origen pagano y no cristiano.

Los dos grandes temas asociados al Diablo y los demonios son, como cabría esperar, la posesión y el pacto diabólico o fáustico. A través de la posesión parcial o total, el Diablo ataca a un inocente a quien manipula para conseguir sus propios fines. El caso de la niña Regan en *El exorcista*, basado en el último exorcismo autorizado en Estados Unidos, hecho ocurrido en 1949, revolucionó el cine por la crudeza de las consecuencias físicas a las que conducía la entrada del espíritu maligno en un cuerpo indefenso y virginal. El tema de la posesión puede impresionar profundamente a quien tenga firmes convicciones religiosas, pero suele ser más bien una excelente excusa para, simplemente, producir un cine de gran impacto visual e, incluso, para introducir elementos cómicos. La simpática trilogía de cine de terror *Posesión infernal* sitúa al despistado héroe Ash en medio de brutales espíritus diabólicos muy aficionados a poseer los cuerpos de cuantos le rodean. La broma del asunto reside en el hecho de que Ash no puede evitar invocar a estos malignos difuntos una y otra vez, a pesar de saber muy bien que se expone a innumerables horrores.

El pacto fáustico es un trato cerrado entre un demonio, normalmente del infierno cristiano, y un humano ambicioso, quien vende su alma a cambio de placeres o poderes extraordinarios. La leyenda del alemán Doctor Faustus, aparentemente

basada en un personaje real, fue inmortalizada por las tragedias del insigne dramaturgo inglés Christopher Marlowe (1604) y del gran poeta alemán Johanness Goethe (1808 (parte I), 1832 (parte II)). Según esta leyenda, Fausto invoca al demonio Mefistófeles, fiel empleado de Satán, para que le permita adquirir una inmensa sabiduría a cambio de su cuerpo y su alma inmortal. El incauto Fausto cree poder romper el contrato a su antojo, pero acaba descubriendo que el pacto está herméticamente sellado y que la salvación se le escapa de las manos, al menos en la tragedia de Marlowe.

Dos películas fundamentales en esta línea, *La semilla del Diablo* y *Pactar con el Diablo*, inciden en el tema desde la perspectiva de cómo el pacto fáustico afecta a la mujer amada por el nuevo aliado del Diablo. En el primer caso, Rosemary ignora que el pacto se ha producido, mientras que en el segundo Mary Anne (Charlize Theron) es la víctima de las firmes intenciones de Satán de firmar un acuerdo con su esposo sin reparar en los costes humanos. En *La semilla del Diablo*, el esposo de Rosemary (Mia Farrow), un actor deseoso de triunfar, cierra el trato con la ayuda de unos vecinos expertos en brujería, aunque en lugar de vender su alma, este hombre ofrece el cuerpo de su esposa, a quien el Diablo viola y embaraza. En *Pactar con el Diablo*, Mary Anne es un molesto obstáculo para los planes de Satán, quien necesita imperiosamente tentar a su esposo (Keanu Reeves) para continuar su estirpe en la Tierra. Todos los intentos de la angustiada Mary Anne por hacerle ver a su esposo que su éxito profesional tiene algo sospechoso fracasan hasta que la pareja llega a un punto sin retorno.

Como puede verse en ambos casos, Diablo y demonios buscan en su contacto con los humanos la reproducción para perpetuar tanto su linaje como la diseminación de la maldad que los mueve o que los atrapa. Así pues, en la serie *Hellraiser* se descubre que los diabólicos Cenobitas no son engendros infernales sino miltónicos humanos caídos en la tentación del placer prohibido. Es por ello que su líder Pinhead tienta a otros, para forzarles a compartir el dolor de su propia caída, ya que esa es la esencia del Diablo y la gran motivación de su misión. Del mismo modo, en la gamberra *South Park*, la maldad amenaza con asolar una América en guerra con Canadá a través de los esfuerzos de un pusilánime Satán dominado por su tiránico amante... Saddam Hussein. Es el sádico Saddam más que Satán quien quiere a toda costa que sus congéneres humanos sufran en el infierno de la guerra, prolongación del que él mismo desató con la colaboración de los Estados Unidos en la Guerra del Golfo.

La obsesión del Diablo del cine reciente por reproducirse se relaciona, por supuesto, con el tema del Anticristo, hijo híbrido de Satán que traerá con su nacimiento el principio del Apocalipsis. El tema es propio, sin duda, de una sociedad angustiada por la idea de que su propio apocalipsis como civilización llegará en un futuro cercano, pero enlaza también con la cada vez más común demonización de los niños en el cine. La escena más famosa de *La semilla del Diablo* –titulada originalmente *El bebé de Rosemary*– muestra el terror que Rosemary siente al ver por primera vez el rostro de su recién nacido bebé, cuya obvia monstruosidad física permanece oculta para el espectador entre los velos de su insólita cuna negra. El Anticristo de *La profecía*, el pequeño Damien, no se distingue de ningún otro niño excepto por su penetrante mirada, bajo el efecto de la cual sus angustiados padres adoptivos pronto empiezan a sospechar que su hijo no es lo que parece. En la comedia *Las brujas de*

*Eastwick* el Diablo encarnado en el excéntrico e insolente Darryl Van Horn (Jack Nicholson) seduce a tres bellas mujeres con la falsa promesa de su futuro éxito profesional. Sus verdadero interés no es, como parece, la seducción sexual, sino apoderarse de los bebés que engendra en las tres brujas, quienes, airadas por el engaño, rompen su alianza con él y optan por criar a sus híbridos sin su padre. En la fracasada *El fin de los días*, otro Satán más intenta a la desesperada violar a una joven elegida para ser madre de su hijo, muchacha que, para alivio de la humanidad, tiene la suerte de contar con la protección de un heroico Arnold Schwarzenegger.

La peculiaridad del Diablo es que puede ser representado como monstruo moral o como monstruo físico. La imagen de Satán como hombre más o menos elegante, corresponde al primer caso. La interpretación de Gabriel Byrne en *El fin de los días* es un ejemplo de este modelo que incide tanto en la similitud entre seres humanos y demonios como en la capacidad de Satán para asumir forma humana y así engañarnos. La iconografía de buena parte del cine sobre posesión y pactos diabólicos se sitúa, de hecho, en un punto intermedio entre la imagen monstruosa espectacular y la representación del Diablo como figura plenamente humana. A menudo, sólo pequeñas irregularidades físicas tales como uñas mucho más afiladas de lo habitual o unos ojos singularmente luminosos delatan la presencia del mal encarnado en un cuerpo humano. *Fallen* incluso supone que el demonio perseguido por Denzel Washington pasa de un cuerpo a otro con el simple roce de la mano, reemplazando la espectacular posesión de *El exorcista* por otra mucho más sutil y peligrosa que imita el tema del ladrón de cuerpos extraterrestre. En *Vida y amores de una diablesa*, una aburrida y deslucida ama de casa (Roseanne Barr) se convierte en una diablesa para vengarse de su marido sin que nada en su físico revele sus nuevos poderes, excepto el brillo de sus ojos en la escena final. En la desaprovechada *Mr. Frost*, un plácido asesino en serie (Jeff Goldblum) tienta a una psiquiatra, que no cree que él es el Diablo, a que le mate y aprenda así a distinguir entre la pura maldad humana y la diabólica. Ella, como es lógico, duda, dado que nada parece distinguir a este hombre de cualquier otro criminal humano.

A pesar de estos ejemplos de antropomorfismo diabólico, los demonios han inspirado también impactantes imágenes de monstruosidad física que se enmarcan habitualmente en un entorno infernal. Los diablos Darkness en *Legend* y los Cenobitas de *Hellraiser*, son algunos de los casos más llamativos. Darkness imita la imagen medieval del Diablo como bestia y posee, según el inspirado diseño de Rob Bottin, piel roja, un cuerpo musculoso rematado por una cola, pezuñas de macho cabrío, labios oscuros, dientes afilados, y una impresionante cornamenta negra que le dio más de un dolor de cabeza al sacrificado actor Tim Curry. Los demonios de *Hellraiser* aluden a las prácticas sado-masoquistas del infierno con sus ropajes de cuero negro adornados por múltiples hebillas y cadenas, y sus cuerpos decorados con piercings, cicatrices y heridas sangrantes. El popular Pinhead debe su nombre a las hileras de clavos ('pin' significa aguja, 'head' cabeza) clavadas en cuadrícula a lo largo y ancho de su rostro pálido y su cráneo despoblado.

El propio infierno merece una breve mención, aunque sólo sea para señalar la falta de acuerdo entre las diversas películas a la hora de imaginar el averno. En *Spawn* y en *South Park* los héroes difuntos descienden a un espectacular infierno infográfico de clara inspiración dantesca. La burla del poder de Satán está menos definida en lo

que atañe a su reino subterráneo, donde se mezclan a partes iguales lo terrorífico con la parodia, que se aplica sobre todo al sufrimiento de los pecadores torturados atrocemente y a las actividades homosexuales del propio Satán. En otra comedia, *Desmontando a Harry*, Woody Allen encuentra a un simpático Diablo (Billy Cristal), vestido con una hortera americana de lentejuelas y una camiseta de lamé, que custodia a singulares pecadores, tales como el inventor de los muebles de formica, en un entorno similar al de un club nocturno con la única diferencia de su intenso calor. La romántica *Más allá de los sueños* ofrece, en cambio, la inquietante imagen de un infierno sin demonios, donde las almas condenadas por su fracaso en la vida viven en perpetua oscuridad amontonadas las unas sobre las otras o en las ruinas de su hogar en la Tierra.

La *Nueva pesadilla de Wes Craven*, última de la serie, lleva a la heroína Nancy/Heather al infierno tras los pasos de su pequeño hijo, quien ha sido abducido por Freddy Krueger, representado en esta escena como una encarnación del Diablo. Wes Craven en persona, el creador de Krueger, le explica a Nancy/Heather en una escena anterior de la cinta que Freddy es la personificación moderna de una antigua fuerza maligna que ha tomado muchas formas, evidentemente incluyendo a Satán pero sin excluir a los demonios del paganismo y a los villanos del más bien secular siglo XX. La explicación de Craven, quien debe saber lo que se dice en vista del éxito de la serie Krueger, sirve también para justificar los innumerables retornos de la muerte de otros asesinos en serie como Michael Myers de *Halloween* y Jason de *Viernes 13*. Lejos de ser auténticos psicópatas humanos, Michael y Jason son la encarnación de enigmáticos espíritus malignos, o de demonios, que poseen sus cuerpos humanos para seguir expandiendo el mal.

Como puede verse, el Diablo del cine tiene hoy poco que ver con el pecado. La multiplicidad de pactos diabólicos que implican aspectos materiales—casi siempre éxito profesional— sugiere que el Diablo representa no tanto nuestra inclinación por el mal como la pasión por el poder y el lujo. Incluso podría decirse que la tarea tentadora del Diablo se ha simplificado enormemente al ser los propios humanos los que están más predispuestos que nunca a vender su alma. El verdadero debate sobre el significado de la maldad y el pecado se ha desplazado hacia figuras semi-humanas, tales como las del psicópata asesino en serie tipo Freddy Krueger, o plenamente humanas, tales como el villano de, por ejemplo, *La lista de Schindler*.

**A DESTACAR: *El Corazón del Ángel (Angel Heart)*. 1987. USA. Carolco/Winkast-Union  
Director: Alan Parker. Productor: Alan Marshall, Eliot Kastner. Guión: Alan Parker (basado en la novela de William Hjortsberg). Fotografía: Michael Seresin.  
Montaje: Gerry Hambling. Diseño de producción: Des Brian Morris. Música: Trevor Jones. Reparto: Mickey Rourke, Robert de Niro, Charlotte Rampling, Lisa Bonet**

Lou Cypher quiere que Harry Angel, un detective privado, localice a Johnny Favourite, un famoso cantante de los años 40 que ha incumplido un contrato con él. Quienes ayudan a Harry en sus pesquisas en Nueva Orleans aparecen en seguida asesinados brutalmente. Cuando Harry conoce a Epiphany, una sacerdotisa vudú hija de Johnny que se convierte su amante, él siente que Johnny y él están extrañamente

relacionados. Cypher (Lucifer) le explica por fin que el contrato era un pacto a cambio de fama. Favourite intentó salvar su alma ocultándose en su inocente víctima, el difunto Harry Angel. Ahora es Angel quien debe pagar por los crímenes de Johnny.

Este resumen es posiblemente incorrecto porque si algo caracteriza a esta atmosférica película es la confusión entre Johnny y Harry y la de la propia trama. La mayor innovación sobre el clásico pacto fáustico o diabólico es la idea de que quien lo suscribió (Johnny) intenta ocultarse del Diablo bajo otra identidad. Cuando el Diablo viene a por él, Harry no tiene la más mínima idea ni del pacto ni de que comparte identidad con Johnny. Y el inquietante Diablo interpretado por Robert de Niro no acepta excusas, por buenas que sean.

*El corazón del ángel* sugiere que no hay inocentes, sino pecadores perfectamente capaces de disociar su capacidad de hacer el mal de su capacidad de vivir en paz con los demás. Como Harry, nos empeñamos en negar que parte de nosotros pertenece al Diablo –que es su Favorita. El injusto castigo que afecta al inocente Harry cuando el Diablo reclama el alma de Johnny viene a significar la inexistencia de la justicia divina: Dios brilla aquí por su total ausencia.

### **Santos y ángeles**

Si lo monstruoso es lo extraordinario, como se ha argumentado en el primer capítulo, santos y ángeles son también monstruos: prodigios, si se quiere, pero monstruos al fin y al cabo. Dos curiosas películas que tratan de la santidad en la época contemporánea –*Agnes de Dios* y *Touch*– sugieren que los milagros tanto pueden estar ligados a Dios como al Diablo, poniendo en tela de juicio el significado de la palabra inocencia. La novicia Agnes, una joven mística que parece sufrir algún tipo de deficiencia mental menor, alumbró un bebé que muere en extrañas circunstancias. Agnes le asegura a la recelosa periodista que investiga tan escandaloso suceso que el niño es fruto de una concepción inmaculada, versión improbable que ella mantiene contra viento y marea. La periodista acaba admitiendo que no hay razones para cuestionar la sinceridad de Agnes, pero la duda de si esa concepción es humana, divina o diabólica jamás se despeja. En la satírica *Touch* un joven sacerdote demuestra tener auténtica mano de santo, aunque nunca se aclare a qué se debe realmente su capacidad de obrar milagros, que permanece intacta incluso cuando él abandona su vocación religiosa. En lugar de ser reverenciados como superdotados tocados por lo sobrenatural o incluso por la auténtica gracia de Dios, Agnes y este joven son tratados como monstruos de feria y acosados con fiereza por los medios de comunicación. La desconfianza ante el milagro y ante las posibles pruebas de la existencia de la santidad es constante en el cine de hoy, tal como también reflejan *Stigmata* y *El tercer milagro*, aunque hay que señalar, en todo caso, que la propia Iglesia Católica no es más receptiva que Hollywood hacia las manifestaciones de lo sobrenatural ni de la santidad.

La representación de los ángeles en el cine de hoy es francamente decepcionante. Ellos (raramente ellas) aparecen en comedias amables pero fallidas –*Michael*, *La mujer del predicador*, *Una historia diferente*– donde se mezclan lo humano y lo angélico con muy poca reflexión sobre sus diferencias, y donde los ángeles suelen encargarse de facilitar el amor entre parejas de comunes humanos. *Michael*, que pretende ser un retrato transgresor del ángel, le retrata como un individuo muy poco

celestial, grosero y goloso, que lejos de ser andrógino, se guarda mucho de rechazar las ofertas sexuales que se le presentan, pero se queda en un largo chiste no demasiado gracioso.

Otro ángel mucho mejor perfilado renuncia a las ventajas de su condición celestial por amor a una mujer en la trágica *City of angels*, película que explora una interesante paradoja sobre las consecuencias de preferir el amor humano al divino. Junto a *City of angels*, la propuesta más sugerente que el cine ha hecho sobre la naturaleza de los ángeles es, quizás, *Ángeles y demonios*. En esta trilogía se vuelve al tema del ángel caído con el supuesto de que un segundo Lucifer (el arcángel San Gabriel, nada menos) se ha alzado contra Dios, aunque no necesariamente a favor de Satán, quien se muestra igualmente preocupado ante la imprevista rebelión. Este nuevo ángel-demonio es el eje de un enfrentamiento entre facciones angélicas en el que los humanos se ven atrapados sin poder participar ni defenderse. La agresividad de Gabriel plantea de nuevo la cuestión del inmenso potencial del ángel para el mal y la extrema delgadez de la línea que en su momento Lucifer cruzó para convertirse en Satán.

### **3.2. Los difuntos inquietos: Fantasmas y espíritus malignos**

Nadie sabe con seguridad qué hay más allá de la muerte. Nuestro terror a lo desconocido nos hace imaginar que la muerte es el portal de entrada a un territorio tenebroso del que las almas de los difuntos muertos en circunstancias anómalas pueden retornar para aterrorizarnos. Las figuras del fantasma, el vampiro (tratada en el capítulo 5) el zombi y, en general, los resucitados o no-muertos, responden a este miedo. El fantasma se caracteriza por su carencia de cuerpo, peculiaridad que le libera de las necesidades materiales a las que vampiros, zombis y demás resucitados están sujetos. Al tiempo que sacia su sed de sangre, el vampiro inmortal atrapa a sus víctimas en una larga cadena de contagio y es, por ello, un símbolo de la enfermedad, a pesar que su figura suele ir estrechamente ligada a la sexualidad. El zombi, en cambio, es un cadáver sin alma ni voluntad propia convertido en esclavo de quien le resucita de su tumba, mientras muchos de los otros resucitados son difuntos que regresan en busca de venganza.

El fantasma es, por definición, un ente incorpóreo fijado a un dominio concreto –generalmente un edificio antiguo, castillo o mansión– donde ha recibido una muerte violenta y por el que vaga en busca de ayuda para poder al fin descansar en paz. Uno de los más ilustres fantasmas de la literatura inglesa es el del padre de Hamlet. Al inicio de la obra de Shakespeare, Hamlet presencia la aparición del fantasma del viejo rey en su castillo danés y recibe de esta sombra el espinoso encargo de vengar su muerte, un asesinato perpetrado por el nuevo rey, el ambicioso hermano del difunto. Los fantasmas dolientes como el del padre de Hamlet no son, claramente, monstruos sino víctimas inocentes de los monstruos morales que causan su muerte; la violencia de su fin les impide descansar en paz, razón por la cual vagan en pena esperando que alguien les libere de su tormento.

La mayoría de fantasmas del cine suelen ser benévolos y se limitan a indicar cómo hallar al culpable de sus muertes, tal como hace el viejo rey Hamlet, o a establecer relaciones más o menos problemáticas con los nuevos inquilinos de su

guardada. Una de las más recientes películas sobre este tema, *El último escalón*, retrata la creciente obsesión de un sencillo padre de familia (Kevin Bacon) por encontrar el cuerpo de la muchacha cuyo fantasma se le ha aparecido en su propia sala de estar, situada excepcionalmente en una humilde vivienda de barrio de una gran ciudad. Esta obsesión, que a punto está de costarle el amor de su esposa, está motivada tanto por la sed de venganza de la joven muerta como por el deseo de este hombre de darle un sentido a su monótona vida, que este suceso sobrenatural parece llenar.

La conexión entre el fantasma y el lugar de su muerte explica la importancia de la casa encantada en el subgénero del cine de fantasmas. La casa encantada puede, no obstante, estar dominada por pasiones humanas en lugar de por presencias fantasmales. Así pues, la casa oscura que da título a una de las más extrañas muestras de terror circunscrito a una edificación en concreto, *El caserón de las sombras* (1932), encierra una familia de excéntricos personajes en un rincón perdido del Gales rural, mientras que la vida en una mansión mucho más famosa, Manderley, está dominada en *Rebeca* (1940) por el recuerdo casi fantasmal de la perversa primera esposa de su dueño. En otro singular edificio capaz de reflejar la locura de sus dueños se desarrolla la pasión y muerte de los hermanos Usher, Roderick y Madeleine, protagonistas del onírico cuento de Edgar Allan Poe en el que se basó *La caída de la Casa Usher* (1960).

Entre las películas que mejor ejemplifican el subgénero de la casa encantada se encuentran dos cintas que han sido objeto de recientes remakes sin demasiado éxito: la delirante *La mansión de los horrores* (1958), donde un grupo de valientes que ha aceptado alegremente una apuesta para sobrevivir allí una noche entera se encuentra en serios apuros, y la atmosférica *La casa encantada* (1963), donde otro grupo mucho más serio explora tanto la naturaleza de las manifestaciones sobrenaturales de la casa en cuestión como sus propias inseguridades personales. Siguiendo la tesis de la novela en la que se basa, la película examina hasta qué punto la casa se nutre de los problemas de identidad de los protagonistas y cómo refleja sus temores más profundos. En sus nuevas versiones, el sangriento espectáculo visual prima por encima de la definición de los personajes desaprovechando, sobre todo en *La guardada*, remake de *La casa encantada*, premisas interesantes sobre las que se podían haber construido versiones mucho más inquietantes.

El sutil terror de estas películas de fantasmas de los años 50 y 60 se transformó en sadismo en toda regla con *Terror en Amytville* (1979), retrato de la feroz reacción de una casa encantada contra sus nuevos inquilinos. El tema de esta excesiva película, basada, según se dijo en su momento, en hechos reales –cosa que no era cierta– ha sido imitado por numerosas películas, como por ejemplo, *House, una casa alucinante* y *Bitelchús*. La primera, en la que un escritor de novelas de terror hereda una casa encantada donde no le faltará la inspiración, es más bien una parodia accidental, el tipo de película que hace reír por los despropósitos del guión más que porque pretenda hacerlo. *Bitelchús* sí que pretende hacer reír, invirtiendo la relación entre el fantasma y el inquilino de su morada, pero no acaba de tener éxito en su empeño. Los vanos esfuerzos del joven matrimonio de difuntos por desalojar a la odiosa pareja que compra su casa remiten, en última instancia, al clásico cuento de Oscar Wilde ‘El Fantasma de Canterville’ (1891), posiblemente la primera parodia en el que los vivos son más terroríficos para el fantasma que él para ellos.

Siempre presentes en la ficción de terror desde el siglo XVIII, los fantasmas se multiplicaron en los relatos góticos británicos de finales del siglo XIX y principios del XX, coincidiendo con el auge del espiritismo en aquel momento. La parodia de Wilde es, por supuesto, un signo evidente de la popularidad que el cuento de fantasmas alcanzó en su momento. Autores mal llamados menores como Joseph Sheridan le Fanu, M.R. James, Algernon Blackwood, Lord Dunsany, E.F. Benson y Oliver Onions se hicieron notablemente populares gracias a sus atmosféricos cuentos de fantasmas, a menudo asociados con la tradición navideña de contar una historia de este tipo; otros autores de gran prestigio, como los americanos Henry James y Edith Wharton, se sumaron a la moda. Los dispares criterios seguidos por cada uno de estos autores llevan a una gran confusión conceptual, dado que en sus cuentos se mezclan prácticamente sin distinción inocentes fantasmas dolientes con espíritus malignos de origen humano o desconocido. En una de las muestras culminantes del género, el soberbio relato largo de Henry James 'Otra Vuelta de Tuerca' (1898), que inspiró la película *Suspense* (1961), los niños Miles y Flora caen bajo el maligno influjo de los fantasmas de su difunta institutriz y su amante, el también finado Quint, un criado de la casa aristocrática donde habitan. Excepcionalmente, las apariciones no se deben en este relato a la necesidad de los difuntos de señalar a los culpables de sus muertes, acaecidas en circunstancias sin atisbo alguno de criminalidad, sino a que ambos, pero sobre todo Quint, desean completar la corrupción moral y tal vez sexual de sus jóvenes amos, corrupción que ya iniciaron en vida.

La naturaleza del fantasma corresponde, así pues, en la literatura moderna y en el cine a la personalidad del difunto en vida, como ya se ve en el relato de James. Es por ello que se puede decir que hay dos tipos básicos de fantasma: por un lado, la víctima inocente, que no es monstruosa, y, por el otro el victimizador, que sí lo es, más por ser una aberración moral que por ser en sí un fantasma. La categoría del fantasma malvado se confunde a veces con la del espíritu maligno o demonio, un ente devoto del mal que no es humano. ¿Qué es, por ejemplo, Freddy Krueger? Si consideramos que Krueger era un hombre que recibió una muerte violenta, hablamos entonces de un fantasma maligno en busca de venganza contra sus asesinos. Ahora bien, dado su extraordinario potencial para hacer el mal aún en vida y tras la muerte, Krueger podría ser un espíritu maligno con forma humana, etiqueta que, en vista de la opinión de su creador en la última película de la serie, bien pudiera ser la única correcta.

Malos o buenos, los fantasmas son a menudo personajes de comedia, sea culpa de Oscar Wilde o no. Sólo hay que fijarse en productos familiares como *Ghost Busters* (*Los cazafantasmas*) –que, de hecho, trata de espíritus– o *Casper*, para ver cómo los fantasmas de Hollywood se salen de los límites del terror hasta llegar incluso a protagonizar afables películas para niños. Otra película, en este caso dirigida a un público adulto, *Atrápame ese fantasma*, es un notable ejemplo de la fusión de las figuras del ente doliente, el ente grotesco/cómico y el ente monstruoso en el fantasma del cine de Hollywood. En esta entretenida cinta, Michael J. Fox interpreta a un investigador de lo paranormal que forma una excéntrica sociedad con unos decrepitos colegas del más allá. Juntos se dedican a esquilmar a sus crédulas víctimas, dispuestas a desembolsar el dinero que sea necesario para librarse de las molestas manifestaciones paranormales que los fantasmas crean con el sólo propósito de que su socio humano se gane la vida. La comedia de esta parte del argumento se equilibra con

el terror causado por el fantasma malévolo de un asesino en serie que recuerda mucho al Mickey de *Asesinos natos* y a quien sólo este héroe modesto es capaz de detectar y detener.

Las películas sobre fantasmas pueden incluso llegar a tener tonos románticos cuando narran una relación entre un ente doliente y una mujer. La encantadora *El fantasma y la Señora Muir* (1947), en la que una viuda joven establece una relación sentimental (platónica, se entiende) con el fantasma que habita su nuevo hogar, aún tiene algunos equivalentes recientes en la británica *Truly, Madly, Deeply*, el gran fracaso de Spielberg *Para siempre*, o el de Neil Jordan, la fallida comedia *El hotel de los fantasmas*, que plantea incluso la posibilidad de un intercambio de parejas entre vivos y difuntos. Las dos primeras se sirven del fantasma para tratar el tema de la pérdida del ser amado desde un punto de vista que insiste en la necesidad de permitir que la vida siga su curso. El caso de *Ghost*, película de éxito donde las haya y que tiene una parecida temática, sugiere que es posible combinar el romanticismo con lo sobrenatural sin caer en las trampas sentimentales de *Para siempre*. *Ghost* probablemente cosechó un gran éxito porque supo mezclar sabiamente en un solo guión los códigos dispares de la historia de amor (aquí truncada por la tragedia), la comedia en torno a la incrédula médium (Whoopi Giolberg) a través de la cual el difunto Sam (Patrick Swayze) se comunica con su amada Molly (Demi Moore) y el suspense. Este suspense se apoya, precisamente, en el hecho de que Sam retorna de la muerte para proteger a Molly de los matones que le asesinaron y, de paso, ejecutar su propia venganza, más que exclusivamente para ayudar a su amada a superar su muerte.

En el extremo opuesto de este romanticismo de primera se sitúan otras películas en las que una mujer mantiene una relación mucho más peligrosa con una manifestación del más allá. *El ente*, una efectiva película donde una mujer (Barbara Hershey) sufre el acoso en su propia casa de algo con suficiente presencia física como para violarla repetidamente, es tal vez la muestra más extrema de este tipo de historia. Sin llegar a alcanzar la misma dosis de sadismo sexista, la más reciente *Stigmata*, mezcla de película de posesión y de fantasmas, narra los graves problemas de una joven escogida por un benigno difunto con modales un tanto bruscos para señalar a sus asesinos. El calvario que pasa esta mujer se justifica con la idea de que quienes realmente la hacen sufrir son los que mataron al difunto que se manifiesta a través de ella, pero no deja de sorprender la virulencia con la que éste pide justicia y el sufrimiento que le causa a su mensajera.

La relación entre niños y fantasmas en el cine es, si cabe, aún más ambigua, sobre todo si se piensa en los terrores que los pobres chiquillos soportan en las películas en las que aparecen. *El sexto sentido*, una de las cintas más carismáticas de los últimos años, ha revolucionado el tratamiento dado al tema, a pesar de que, como ya se ha dicho, 'Otra Vuelta de Tuerca,' publicada hace cien años, ya trataba del problemático contacto entre la infancia y lo sobrenatural. En unos pocos casos, tal como *Casper* y *Beloved*, el fantasma en cuestión es el de un niño. Si bien en *Casper* el fantasma es un ente benigno que busca la amistad de una niña, en la truculenta *Beloved* el malicioso fantasma clama venganza por su muerte, sin importarle sus especiales circunstancias. La pequeña que vuelve de la muerte convertida en una adolescente sensual y misteriosa es en este caso hija de una desesperada esclava

negra que prefiere darle muerte a entregarla al amo brutal del que huye. Desoyendo las justificaciones de su madre aterrada, *Beloved* insiste en ejecutar su venganza contra ella, con lo que se entre en el tema de lo injustos que los hijos pueden llegar a ser al juzgar la conducta de sus progenitores.

En otras películas los niños se convierten en las víctimas inocentes de la ira que los fantasmas dirigen contra los adultos que se han atrevido a profanar su santuario. El pobre e indefenso Danny sufre graves abusos físicos y psicológicos en *El resplandor*, película que mezcla el tema del hotel encantado habitado por numerosos fantasmas con la posesión demoníaca del padre del niño, un escritor tan prisionero de su propia locura como del espíritu maligno que preside el Hotel Overlook. La pequeña Carolyn cae en *Poltergeist* en la trampa tendida por una conjunción extraordinaria entre los fantasmas de los difuntos que protestan por la profanación de su cementerio y el espíritu maligno o demonio que la ha capturado a través del televisor de su propia casa. En *El misterio de la dama de blanco*, el santuario del fantasma es la casa deshabitada de una mujer que se suicidó en desesperación por el asesinato de su hija. Otro niño entabla contacto con el fantasma de la pequeña víctima y arriesga su vida al resolver el misterio de la identidad del asesino de niños que la mató.

*El Sexto sentido* ha roto moldes al tratar de la profunda amistad entre un niño excepcional que soporta con admirable entereza la carga de ver fantasmas constantemente y su psiquiatra, incapaz de ver lo que tan directamente le afecta a él. Queda la duda de si su guionista se inspiró en el niño de *El último escalón*, basado en una novela anterior a *El sexto sentido*, ya que el niño de esta película también admite con toda naturalidad la presencia de la muchacha muerta que obsesiona a su padre. Los diversos fantasmas que contactan con el niño de *El sexto sentido* son entes dolientes que piden descansar en paz y, sólo en ocasiones, que se castigue a los autores de sus violentas muertes, pero, como ocurre en *El misterio de la dama blanca*, los verdaderos monstruos son los vivos causantes del dolor que sufren los pobres difuntos.

El zombi es, si cabe, un pobre difunto aún más patético. Esta criatura entró en el cine con *La legión de los muertos vivientes* (1932), seguida en 1943 por *I Walked with a Zombie*, películas que tomaron prestada la figura del zombi del folklore de Haití, para el cual el zombi es un difunto reciente, resucitado por un rito vudú para servir como esclavo. Esta pesadilla, que refleja los peores temores de los esclavos negros que concibieron la leyenda, pronto se mezcló y confundió en el cine con el tema del resucitado necrófago, es decir, el caníbal difunto comedor de muertos, que es de origen musulmán. La primera película sobre este tema, *El resucitado*, apareció el mismo 1932, seguida sólo un año más tarde por la aparición de otro feroz resucitado, *La momia*, cinta que se inspiró en la egiptología, popularizada por la supuesta maldición de la entonces recién abierta tumba de Tutankhamon. La momia, un poderoso mago capaz de burlar la muerte para continuar su historia de amor prohibido con una princesa miles de años después de su fallecimiento, ha resucitado de nuevo en la competente versión de 1998 y en la mucho más deficiente *La sombra del Faraón*.

Los zombis conquistaron la imaginación popular moderna con la clásica *La noche de los muertos vivientes* de George Romero (1968), aunque hay que precisar que los zombis de Romero y los de muchas otras películas son, de hecho, resucitados

caníbales. La popularidad de los zombis, evidente en el éxito del magnífico video-clip de Michael Jackson, "Thriller" (1983), se basa, paradójicamente, en nuestro rechazo de las consecuencias físicas de la muerte. La corrupción de la materia nos causa una gran desazón que se ha visto aumentada por nuestro progresivo abandono de los rituales más habituales en torno a la muerte. Mientras antiguamente las familias solían hacerse cargo de la preparación de los cadáveres para su entierro, y de su velatorio, ahora estas tareas se dejan en manos de profesionales, lo cual ha ahondado la distancia entre los vivos y los muertos. Los zombis del cine representan en toda su crudeza nuestra repugnancia y, sobre todo, nuestro rechazo de los efectos más inmediatos de la muerte sobre el cuerpo.

El zombi propiamente dicho, es decir, el esclavo desalmado, se ha reciclado en ciborg gracias a la tecnología de ciencia ficción que ha dado origen a sofisticados autómatas como Robocop o el UniSol de *Soldado universal*. Hollywood ha dado vida, además, a otros zombis –o quizás no-muertos– aún más singulares, tales como el casi indestructible escocés de la serie *Los inmortales*, o las elásticas adictas a la cirugía plástica de *La muerte os sienta tan bien*. Los Inmortales no son monstruosos en virtud de su condición de no-muertos, sino porque la pertenencia a su selecto grupo les obliga a irse matando mutuamente hasta que sólo quede uno. La bondad de Connor MacLeod (Christopher Lambert), quien lucha para defenderse, se contrasta, así, en la serie con la monstruosidad de todos aquellos inmortales que luchan por exterminarlo o por exterminar a cualquier otro hasta alcanzar el poder total. En *La muerte os sienta tan bien*, dos mujeres de gran éxito profesional, interpretadas por Meryl Streep y Goldie Hawn, que rivalizan por el amor del mismo hombre, se condenan a una desintegración física eterna al beber una pócima milagrosa que en teoría las ha de mantener jóvenes y bellas para siempre, pero que en la práctica las convierte en perennes no-muertas cuyos cuerpos necesitan constantes cuidados médicos y cosméticos. Esta parodia cínica y cruel de la obsesión femenina por la eterna juventud y la belleza explota al máximo los efectos especiales infográficos que, seguramente, ya se usan para embellecer a más de un actor en la pantalla.

Es difícil precisar con exactitud dónde se halla la frontera que delimita los dominios de los fantasmas, los espíritus malignos, los zombis y los no-muertos, ya que tal vez no es la naturaleza sino el propósito de cada monstruo lo que realmente define estas fronteras. Repasando las tramas de las películas que tratan del retorno de la muerte se hace patente la importancia que la venganza tiene para el resucitado. El difunto vengador puede limitarse a señalar con el dedo a sus asesinos, como hacen los fantasmas dolientes, o puede ejecutar su propia venganza, para lo cual en la mayoría de casos necesita volver a ocupar su cuerpo, o bien ocupar otro. En la serie *Muñeco Diabólico*, este motivo da pie a la premisa central, según la cual el espíritu de un brutal psicópata no encuentra otra residencia mejor que el cuerpo de goma de un ejemplar del popular muñeco Chucky. Las implicaciones cómicas del tema se ponen de manifiesto en la secuela más reciente, donde Chucky se las arregla para poner a la altura de las circunstancias a su novia Tiffany, una 'muñeca' de carne y hueso que acaba convertida en muñeca a secas.

Otras tres películas tratan del tema del difunto vengador desde una perspectiva un tanto peculiar al dotar a esta figura de ribetes de heroicidad. Los protagonistas de *El cuervo*, *Candyman* y *Spawn* son personajes claramente monstruosos que, sin

embargo, tienen un gran potencial romántico, en el sentido de ser víctimas que no se resignan a su desgraciada muerte. De las tres, *El cuervo* es la menos problemática, en tanto que su protagonista ni es una persona corrupta antes de morir, como sería el caso de *Spawn*, ni excede los límites de su venganza, como es el caso de *Candyman*. El alma de Eric Draven (Brandon Lee), un músico de rock, retorna a la vida guiada por un cuervo que le señala el camino de la venganza. Los motivos de Eric para buscarla están más que justificados ya que él y su novia han sido brutalmente asesinados por una banda de criminales que, además, viola a la chica, así que el resucitado Eric adopta como nuevas señas de identidad su ropa negra y el maquillaje grotesco con el que cubre su rostro, y se lanza a perseguir sin misericordia a sus ejecutores. La simpatía del espectador está del lado de Eric en todo momento, a pesar de su violencia vengativa, precisamente porque Eric representa la idea de que donde no llegan las leyes y la justicia debería llegar la víctima. El derecho a tomar la justicia en nuestras manos no es aceptable en la vida real, razón por la cual en *El cuervo* la posibilidad de ejercerlo se restringe a quien ya está muerto y no puede ser condenado por sus acciones.

*Spawn* tiene también una cuenta que saldar. Al Simmons, su identidad real, es un asesino por cuenta del estado que es traicionado por su supervisor Wynn, quien, al matarlo, le envía literalmente al infierno. Los demonios que le reciben le ofrecen un trato que implica regresar como no-muerto a la tierra para conducir a otros a la perdición, trato que Al, rebautizado *Spawn*, acepta, pensando sobre todo en poder vengarse de Wynn. A la hora de la verdad, la ira de *Spawn* pasa a un segundo plano cuando él se da cuenta de que su esposa y su hijo han encontrado la felicidad con otro hombre y el pacto fáustico se convierte en un callejón sin salida para el héroe-demonio, quien intenta redimirse de sus pecados ante la desesperación de su grotesco mentor infernal.

*Candyman* es un difunto vengador que vive en su propio infierno. En el relato original de Clive Barker, *Candyman* no es un resucitado, sino un espíritu no humano que se nutre para sobrevivir de la superstición de un degradado suburbio británico. En las películas, en cambio, *Candyman* es el difunto Daniel Robitaille, un artista negro hijo de un esclavo africano, que muere linchado a finales del siglo XIX por una multitud airada al descubrirse su relación sentimental con una mujer blanca. *Candyman* regresa de la muerte al ser invocado por su nueva víctima, Helen, una universitaria que estudia la leyenda urbana creada en torno a su figura. En la relación entre *Candyman* y Helen se mezclan la seducción y la muerte, no sólo porque Helen se parece a la amada de *Candyman* –es quizás su reencarnación– sino también porque él ha encontrado en la leyenda tejida en torno a su terrible muerte una forma de inmortalidad. La leyenda de *Candyman* sugiere que para alcanzar la inmortalidad hay que sobrevivir en el recuerdo y en las creencias de las siguientes generaciones, aunque para ello sea necesario convertirse en un monstruo.

**A DESTACAR: *La leyenda de Sleepy Hollow (Sleepy Hollow)*. 1999. USA. Mandalay/American Zoetrope/Scott Rudin/Paramount**

**Director: Tim Burton. Productor: Scott Rudin, Adam Schroeder, Kevin Yagher. Guión: Andrew Kevin Walker, Kevin Yagher (basado en el relato de Washington Irving). Fotografía: Emmanuel Lubezki. Montaje: Chris Lebenzon. Diseño de producción: Rick Heinrichs. Música: Danny Elfman. Reparto: Johnny Depp, Christina Ricci, Miranda Richardson, Michael Gambon, Casper Van Diem, Christopher Walken**

Finales del siglo XVIII. Un jinete sin cabeza ha causado una serie de decapitaciones que han roto la paz del pueblo de Sleepy Hollow, estado de Nueva York. Los difuntos son todos gente adinerada cuya herencia está en juego. El excéntrico policía Ichabod Crane llega a Sleepy Hollow, donde sus métodos racionales chocan con la superstición y con el silencio interesado de los lugareños. Al tiempo que se enamora de Katrina Van Tassel, rica heredera aficionada a la magia, Crane abandona sus prejuicios científicos y descubre que alguien ha conseguido resucitar y dominar al violento fantasma del jinete con métodos sobrenaturales.

Sin ser una película redonda, *Sleepy Hollow* tiene muchos méritos, sobre todo su espléndido diseño de producción. Lo que atrajo a Burton de la historia original era la figura del jinete sin cabeza que persigue a Crane. Alrededor de esta enigmática figura la película crea una densa atmósfera gótica que supera en mucho a la del cuento.

Curiosamente, el cuento de Washington desacredita los elementos sobrenaturales al sugerir que el pobre Crane –un maestro de escuela permanentemente hambriento– no es sino víctima de una broma macabra gastada por su rival en amor, Brom. El guión de *Sleepy Hollow*, muy confuso en cuanto a la cuestión de la herencia, acierta en cambio de pleno al hacer que el fantasma del jinete sea terroríficamente real.

Este fantasma, interpretado por Christopher Walken con inusual fiereza, es un brutal soldado alemán que muere violentamente. Los temas de la traición y la brujería se unen aquí, convirtiendo al fantasma en un zombi al servicio de las ambiciones de una persona que paga muy caro el abuso de su poder sobre él.

### **3.3. Monstruos del fantástico**

Según Noël Carroll la diferencia entre el monstruo del terror y el monstruo de los cuentos de hadas (y por extensión del fantástico) no radica en el aspecto de las criaturas, sino en la actitud que los personajes ‘normales’ mantienen hacia ellos. En la ficción de terror, sea escrita o filmada, según Carroll explica, “los humanos tratan a los monstruos que les salen al paso como anormalidades, anomalías en el orden natural;” en cambio, en los cuentos de hadas, Carroll precisa, “los monstruos son parte del mensaje cotidiano del universo.” El monstruo del terror es en su definición “un personaje extraordinario en nuestro mundo cotidiano,” mientras que en la fantasía – mito, cuento de hadas, epopeya– “el monstruo es un criatura ordinaria en un mundo extraordinario.”

De hecho, no sólo la actitud del humano sino también la del monstruo es un factor decisivo para entender las diferencias entre géneros. El monstruo de *Alien* es

terrorífico porque es un depredador agresivo sin paliativo alguno, pero, sin embargo, el parlanchín dragón Draco de *Dragonheart* es un monstruo fantástico que, para sobrevivir en paz, convence a los demás de que es, de hecho, una bestia temible. Por su parte, la Bestia de *La bella y la bestia* pasa de ser un monstruo terrorífico a ser un monstruo fantástico a medida que su re-educación a cargo de Bella progresa. La argumentación de Carroll es, por lo tanto, sólo parcialmente correcta, ya que, incluso dentro del territorio del fantástico se distingue entre monstruos ‘buenos’ y monstruos ‘malos.’ En *Cristal oscuro*, por ejemplo, no hay ni siquiera seres humanos sino dos razas de monstruos –los malos skegisis y los buenos místicos– que eran originalmente una sola raza y que son reunificados de nuevo, a pesar de la resistencia de los repulsivos skegisis, gracias a los héroes, los elfos llamados gelflings. Por otro lado, Eduardo Manostijeras, criatura extraordinaria en un mundo cotidiano, pertenece al cuento de hadas moderno y no al terror a pesar de sus imponentes manos metálicas.

Por fantástico se entiende aquí el dominio de, por un lado, los cuentos de hadas y las leyendas y, por el otro, los mitos clásicos y las epopeyas. Antes de considerar los populares cuentos de hadas del cine, hay que hacer hincapié en la práctica desaparición del cine fantástico inspirado en la mitología de la antigüedad clásica. En los años 50 y 60 la popularidad del ‘peplum’ o cine de romanos dio pie a diversas adaptaciones para la pantalla de episodios de *La Iliada* y *La Odisea* y de algunos mitos, películas entre las cuales brilla, gracias a los efectos especiales del mago Ray Harryhausen, *Jasón y los Argonautas* (1963). La televisión también ha ofrecido más recientemente series basadas en estas narraciones inmortales, que ha sido posible producir gracias al abaratamiento notable de los costes de los efectos especiales infográficos, pero no se puede decir que el fantástico del mito clásico y el cine guarden hoy una estrecha relación.

La larga trayectoria cinematográfica del gran Ray Harryhausen es el punto de intersección de diversos tipos de monstruosidad fantástica. Tras su aprendizaje con Willis O’Brien, el creador de los efectos para *King Kong*, Harryhausen hizo una gran demostración de su dominio de la laboriosa técnica de stop-motion en *El monstruo de tiempos remotos* (1953), cinta que se enmarca dentro del cine sobre criaturas gigantes que asolan ciudades modernas. La calidad de los modelos y efectos de Harryhausen se hizo patente en *Simbad y la princesa* (1958), adaptación para el cine del clásico relato de aventuras de la recopilación árabe *Las mil y una noches*, un tema al que Harryhausen volvería con *Simbad y el ojo del tigre* (1977). Como ya se ha dicho, *Jasón y los Argonautas*, basada en el mito clásico de la búsqueda del vellocino de oro, es la obra maestra de Harryhausen, recordada sobre todo por la escena en la que los héroes se enfrentan a un ejército de esqueletos. Harryhausen retornaría a la Grecia clásica en los años 80 con un fallido intento de recuperar la mitología para la gran pantalla con *Furia de Titanes* (1981), película que trata sobre las aventuras del héroe Perseo.

Harryhausen es hoy una figura de culto más allá de la calidad de las películas en las que intervino, que no fueron capaces de consolidar la permanencia ni de los mitos ni de la aventura oriental en las pantallas. *Hércules* (1997) de Disney retomó el hilo de la mitología griega, aunque sus creadores no tuvieron reparos en alterar la esencia de la narración original para complacer a su público infantil. Por supuesto, ninguna ley obliga a respetar el contenido original de la mitología clásica, pero quizás tampoco era

necesario distorsionarla hasta el punto de hacer prácticamente irreconocible historias que quizás caerán algún día en el olvido.

En los años que median entre *La guerra de las galaxias* (1977) y *Conan el bárbaro* (1982) el dominio del fantástico en el cine se desplaza hacia la aventura galáctica y la aventura pseudo-medieval. Estos subgéneros son variaciones sobre la aventura heroica ya inventada por los griegos, pero reflejan la sustitución en la imaginación popular del mito greco-romano por el mito de nuevo cuño nacido de los 'pulp' americanos. La 'space opera' (romance espacial o aventura galáctica) y el género conocido en inglés como 'sword and sorcery,' o espadas y brujería, se desarrollan en estas publicaciones a partir de los años 30. La obra del escritor americano de 'pulp' Robert E. Howard, creador de Conan, fue el punto de partida para la creación de un universo en constante expansión en el terreno del libro, el cómic y el videojuego. Películas de los años 80 como *Krull*, *Willow*, o *El dragón del lago de fuego* y, por supuesto, *Conan*, son su traslación cinematográfica. Estas películas, por otra parte, se solapan con el cuento de hadas y con el mito del cazador mata-monstruos, géneros que intentan renovar desde la perspectiva del siglo XX.

La fantasía pseudo-medieval –es decir, sin base histórica– difiere del ciclo de leyendas y romances en torno al rey Arturo (reflejadas en *Excalibur* (1982)) por la mayor importancia que cobra la figura del monstruo en ella. Mientras Arturo y sus caballeros buscan santos giales y derrotan a misteriosos caballeros verdes, en el fantástico pseudo-medieval literario y, más tarde, cinematográfico, el héroe se enfrenta a criaturas bestiales. En estos textos –desde el antiguo poema épico *Beowulf* hasta la moderna trilogía de J.R.R. Tolkien *El Señor de los anillos* (1954-55)– es muy difícil trazar la frontera entre el cuento de hadas y la épica. Las adaptaciones de ambos al cine son, además, ejemplos de las dificultades con las que el cine se tropieza para transmitir la herencia literaria de una cultura.

*Beowulf*, una vibrante historia sobre héroes y monstruos, es un poema narrativo épico compuesto y no escrito, ya que era un texto de transmisión oral, entre el siglo VIII y el X DC, el brumoso período histórico en el que se sitúa la fantasía pseudo-medieval. El texto resulta ininteligible para el hablante moderno de inglés al estar originalmente compuesto en inglés antiguo, por lo cual se suele traducir al inglés moderno, tal como hizo con gran éxito en 1999 el premio Nobel Seamus Heaney. Michael Crichton es el responsable de la llegada de *Beowulf* al cine con la irregular *El guerrero número trece*, adaptación de una novela bastante superior que Crichton escribió para demostrarle a un amigo profesor de literatura que el tema de *Beowulf* no ha pasado ni mucho menos de moda. *Beowulf: La leyenda*, la otra película sobre el mismo tema, parece confirmar la impresión de Crichton, si bien ninguna de las dos cintas refleja con fidelidad el enfrentamiento entre los guerreros escandinavos del rey Hrothgar y el devorador de hombres Grendel del original, ni la amarga victoria del héroe Beowulf ante el monstruo y su fiera madre. Mientras *Beowulf* desplaza la trama hacia un confuso entorno futurista, *El guerrero número trece* supone que quienes diezman el poblado escandinavo son un grupo de necrófagos primitivos que viven al margen de la evolución, siguiendo un modelo tribal extrañamente parecido al de los insectos sociales. La magna obra de Tolkien, auténtica obra maestra de la literatura universal, está poblada de un bestiario fabuloso que ha hecho las delicias de innumerables lectores. En cine hubo un primer intento de plasmar el universo de

Tolkien en *El Señor de los anillos* (1978) de Ralph Bakshi, película de animación que no estuvo a la altura de las circunstancias. Mucho más se espera de la trilogía proyectada por Peter Jackson, ya en rodaje, y que quizás podría ser a la primera década del siglo XXI lo que *La guerra de las galaxias* ha sido para el final del siglo XX.

El tradicional cuento de hadas y el cine no tienen una relación demasiado fluida, tal vez porque la definición del cuento de hadas carece de precisión y suele confundirse con la fantasía pseudo-medieval. Para empezar, no siempre hay hadas en estos cuentos y, para continuar, los cuentos de hadas han sido tradicionalmente asociados a los niños, lo cual les hace ser una fuente problemática para cualquier adaptación cinematográfica que pretenda interesar a un público adulto. Recientemente se ha debatido a fondo la conveniencia de dejar que los niños se familiaricen con los elementos ultra-violentos de los cuentos, sin que se haya llegado a ninguna conclusión firme. Los intentos de re-escribir los cuentos de hadas desde una perspectiva políticamente correcta, una idea –cómo no– americana, se han visto superados por grandes éxitos como el de *La bella y la bestia* de Disney, que demuestran que el encanto de los antiguos cuentos perdura. Para entender el cuento fantástico o de hadas cinematográfico hay que tener en cuenta, por lo tanto, no sólo qué tipo de monstruo lo domina, sino también a qué público se dirige. No hay que ser muy perspicaz para deducir que cuanto más edad tenga el público, tanto más insistirá la película en los elementos terroríficos, llegando a entrar de pleno en el dominio del terror.

Uno de los casos más emblemáticos en este sentido es el de la hoy injustamente ignorada *En compañía de lobos* (1984). Esta película parte de una versión adulta del tradicional cuento ‘La Caperucita Roja’ escrita por Angela Carter, la escritora británica más relevante de finales del siglo XX, quien tomó la moralista versión del francés Charles Perrault de 1697 –el verdadero origen de Caperucita se pierde en la Edad Media– y le dio la vuelta, haciendo que Caperucita entrara en una erótica relación con su lobo, o más bien hombre lobo. La película no va tan lejos en el plano erótico, prefiriendo la moralina de Perrault, pero sí que revisa a fondo los estereotipos, mezclando perfectamente llamativas metamorfosis lobunas con un cuidado diseño de producción inspirado en los cuentos de hadas.

La adaptación del cuento tradicional a la pantalla ha dado, por supuesto, los clásicos de animación para niños de la primera época gloriosa de la Disney, entre finales de los años 30 y los 40. La segunda llegó con *La sirenita* (1989), criatura de leyenda que pide convertirse en una mujer para conocer el amor en el famoso cuento de Hans Christian Andersen. *La sirenita* es un musical además de ser un cuento de hadas, formato de gran rentabilidad económica que la Disney ha repetido en otras películas, entre ellas varias que están estrechamente relacionadas con el tema del fantástico y la monstruosidad: *Aladdin*, la ya mencionada *Hércules*, y *La bella y la bestia*. *Aladdin* vuelve a las fuentes árabes de *Las mil y una noches*, y cuenta con un memorable monstruo moral, el vil Visir que persigue al héroe, secundado aquí por un Genio mucho más simpático que el propio héroe. *Hércules* recicla algunas de las criaturas de los mitos griegos, tales como la hidra, mientras que *La bella y la bestia* es el relato clásico sobre el tema del rechazo que la monstruosidad física produce y las dificultades que este rechazo entraña para el pobre monstruo que aspira a conquistar el amor de una mujer.

El cuento de hadas no cosecha en mismo éxito en películas de acción real, que parecen tener mejor acogida en la televisión o el vídeo. Sigourney Weaver dio vida recientemente a la malvada madrastra de Blancanieves en una película de distribución limitada, quizás por ser poco apropiada para niños, que subrayaba los aspectos más terroríficos del cuento original. Resultan mucho más interesantes las películas que, en lugar de adaptar cuentos ya conocidos, prefieren reinventarlos o narrar nuevas historias, muchas veces dirigidas a un público adulto. Así pues, Caperucita se ha reencarnado no sólo en la joven de *En compañía de lobos*, sino también en la colérica autoestopista de *Freeway*, película que bien se podía haber titulado *Caperucita feroz*, dado el vigor con el que la heroína, una chica marginal de clase social baja, lucha contra el ‘lobo’ que la amenaza, un acomodado psiquiatra infantil que es también un psicópata asesino. Por su parte, la sirena enamorada de la comedia *Uno, dos, tres... splash!* triunfa en su propósito de conocer el amor humano a diferencia de su colega de Disney.

Estos cuentos modernos y urbanos enlazan con nuevas propuestas que intentan con mayor o menor éxito explorar el significado de la expresión ‘cuento de hadas’ en el cine partiendo de situaciones que afectan a personajes contemporáneos. Algunos ejemplos bastarán: un niño es convertido en un ratón por un aquelarre de malvadas brujas que recuerdan mucho a la de Hansel y Gretel en *La maldición de las brujas*; una joven rescata a su hermano bebé, raptado por una pandilla de malvados duendes en *Dentro del laberinto*; una familia media americana adopta como mascota al Big Foot –o yeti americano– en *Harry y los Henderson*. Justo en el borde entre la realidad y la fantasía se encuentra el joven que cree haber probado la existencia de las hadas –unas hadas mucho más incitantes y alucinógenas de lo habitual– en la preciosista película británica *Fotografiando hadas*. Otras películas explotan el filón del ‘érase una vez,’ como *Willow*, en la que un enano intenta salvar a un bebé de las garras de una malvada reina bruja con la ayuda de un héroe, *Krull*, en la que el príncipe Colwyn cumple con su cometido heroico al matar a la Bestia y rescatar a su princesa, o *La aventura de los Ewoks*, derivada de *El retorno del Jedi*.

Son, sin duda, Tim Burton y su equipo –encabezado por Henry Selick en las películas de animación– quienes han roto más moldes con *Eduardo Manostijeras*, *Pesadilla antes de Navidad* y la menos lograda *James y el melocotón gigante*. *Eduardo Manostijeras* es uno de los más claros y mejor conseguidos ejemplos de cuento de hadas contemporáneo para adultos. Mezclando hábilmente elementos que provienen del laboratorio de *Frankenstein* con el castillo encantado de los cuentos tradicionales y el retrato agridulce de los suburbios de color pastel de su infancia, Burton lanza en esta película un potente mensaje contra la intolerancia que persiste en la sociedad americana. La odisea tragicómica de Eduardo (Johnny Depp)–quien es admirado sólo para ser brutalmente rechazado poco tiempo después por sus burgueses vecinos– indica que la diferencia atrae pero jamás llega a tolerarse. Este monstruo fantástico que despierta el interés de una madre de familia y el amor de su hija es convertido gradualmente en un ‘freak,’ un monstruo de feria que no tiene lugar en el mundo cerrado de la vida real. Asqueado ante tanta hipocresía, y ofendido por la atribución injusta de una maldad que no posee, Eduardo prefiere sobrevivir como personaje de cuento –el que su amada le recita a su pequeña nieta– a justificarse ante sus vecinos obtusos y crueles.

*Pesadilla antes de Navidad* consiguió lo que parecía imposible: transformar a los monstruos de Halloween en admirados héroes. Partiendo de la tradición del cuento navideño, Burton y Selick narran en esta singular película una historia de secuestros y de suplantación de personalidad que no gustó demasiado a los padres de los niños a los que se dirigía. Protegido por la todopoderosa Disney, que distribuyó la cinta, Burton se atrevió a ofrecer escenas que, a pesar de estar rodadas con muñecos animados, tienen un inmenso potencial terrorífico para un niño, tales como, por ejemplo, la de la apertura de los siniestros regalos del nuevo Santa, el esqueleto Jack Skellington. La frontera entre lo que es apto o no para los ojos y los oídos de un niño está, sin embargo, muy difuminada ya que *Pesadilla* les pareció de mal gusto a muchos adultos que no dudaron en exponer a sus niños a los terrores de, por ejemplo, *Parque jurásico*. La menos inspirada *James y el melocotón gigante* volvió a terreno menos escabroso con sus deliciosamente grotescos insectos.

La ambigüedad en la relación con su público del cine inspirado por el cuento y por la ficción para niños queda patente en *Hook*. Esta revisión fallida del *Peter Pan* de J.M. Barrie y, por supuesto, de su versión Disney (1953), se centra en los problemas del maduro protagonista para aceptar que ya no es un niño, más que en la amenaza que el monstruoso Capitán Hook representa para las aspiraciones de los niños, aspiraciones que pasan, precisamente, por librarse del aburrido mundo de los adultos. La huida de un niño hacia un mundo mágico alternativo era también el tema del best-seller de Michael Ende que dio origen a su decepcionante adaptación *La historia interminable*, cinta donde la plaga de la Nada amenaza con devorar la tierra de Fantasía donde reina la enferma emperatriz niña, a quien el héroe Bastian encuentra a través de la lectura.

La esencia del héroe es, naturalmente, derrotar a los monstruos que ponen en peligro no sólo a la amada sino también la propia existencia de ese mundo mágico. Tan antiguo como los mitos de Perseo y Andrómeda o Orfeo y Eurídice, el cuento narra descensos a los infiernos –a veces tan literales como el de Tom Cruise en *Legend*– en los que el héroe invariablemente derrota a las fuerzas del mal. La versión medieval del héroe como caballero andante en busca del mítico dragón encontró un eco en *El dragón del lago de fuego* de Disney, fue parodiada por los Monty Python en *La bestia del reino* y resucitada con una cierta ironía en *Dragonheart*, donde el dragón es víctima más que victimizador. Demonio semi-humano como en *Legend* o dragón, la bestia siempre acecha y, si bien en estos tiempos políticamente correctos los dragones del cine son amables criaturas, no hay duda de que los humanos malvados que los persiguen son auténticos monstruos.

**A DESTACAR: *La bella y la bestia (Beauty and the Beast)*. 1991. USA. Disney**

**Director: Gary Trousdale, Kirk Wise. Productor: Don Hahn. Guión: Linda Wolverton (basado en el cuento tradicional ‘La Bella y la Bestia’ según Mme. LePrince de Beaumont). Montaje: John Carnochan. Diseño de producción: Des Brian McEntee. Música: Alan Menken. Canciones: Alan Menken and Howard Ashman. Reparto (voces): Robby Benson, Paige O’Hara, Richard White, Angela Lansbury, David Ogden Steers, Jerry Orbach**

El padre de Bella, un excéntrico inventor, cae prisionero en el castillo de la Bestia al buscar refugio una noche de tormenta. La Bestia le ofrece la libertad a cambio de su hija, trato que Bella acepta por amor a su padre. La Bestia es un príncipe hechizado que sólo puede volver a ser humano si una mujer le ama, así que su prisionera se convierte en la solución ideal a su problema. La convivencia lleva al cariño, pero la Bestia también debe hacer frente al insufrible Gastón, quien pretende matarle para conseguir a Bella. El enfrentamiento pone a la Bestia al borde de la muerte y sólo entonces se da cuenta Bella de que ha aprendido a amarlo.

‘La Bella y la Bestia’ es uno de los cuentos más antiguos y versionados. Su mensaje es bien claro: a las personas hay que amarlas por ser quienes son y no por su aspecto físico. Mejor dicho, a los hombres hay que amarlos tal como son, ya que ninguna versión habla de amor entre una monstruosa dama y un bello caballero. En la más popular, la que Disney sigue, el amor de Bella hace que la Bestia sea de nuevo un apuesto príncipe, con lo cual se evita el espinoso tema de qué tipo de relación sexual podrían tener una mujer y un monstruo.

La película cae, no obstante, en una profunda contradicción. Si Bella ama a la Bestia por su personalidad sin importarle su monstruosidad física, ¿qué necesidad hay de su metamorfosis? En la preciosa versión de Jean Cocteau, Bella duda por un instante ante el recién transformado príncipe y parece preferir a la Bestia; en la de Disney, no hay lugar para tal pensamiento. La versión de Disney sí ofrece, a parte de memorables canciones, una innovación: Bella es una voraz lectora que rechaza al machista Gastón por ignorante y que cae en los brazos de la Bestia cuando éste le ofrece su extensa biblioteca. El amor triunfa, pues, gracias a la cultura... y no a la atracción animal entre la bella y su bestia.

## CAPÍTULO 4 Nuevas Leyendas

### 4.1. Monstruos gigantes y pequeñas criaturas invasoras

Cuando se habla de ‘películas de monstruos’ normalmente se alude a películas que tratan del ataque de un depredador, preferentemente gigante. Para centrarnos en este aspecto, podemos recordar una escena de *Parque jurásico* en la que el paleontólogo y los dos niños protagonistas intentan ponerse de acuerdo sobre cuáles de los dinosaurios que les acechan son monstruos, mientras se esconden de un Tiranosauo Rex entre las ramas de un árbol. Para ellos los simpáticos dinosaurios vegetarianos que pronto les rodean no son monstruos, a pesar de su gran tamaño, porque no consumen presas vivas; sin embargo, el gigantesco T-Rex sí que es percibido como un monstruo porque amenaza con devorarlos, aunque su conducta agresiva no es una aberración sino la que cabría esperar en un animal de esta especie carnívora. El terror inspirado por el T-Rex no es, en todo caso, demasiado distinto del que infunden los pequeños dinosaurios velociraptores que compensan el problema que supone su tamaño limitado cazando en grupos numerosos.

El tamaño, como puede verse, es relativo. A nivel popular, un ‘monstruo’ es, sobre todo, un ser vivo de gran envergadura, pero esto no quiere decir que todos estos seres gigantes reales o imaginarios sean agresivos, ni que no nos asusten los animales de menor tamaño, tales como las arañas o las serpientes venenosas. El miedo a la criatura gigantesca es puro temor a ser dominado e incluso eliminado por alguien o algo demasiado grande para nuestra fuerza física, pero no tiene mucho que ver con la naturaleza concreta del gigante. Que el tamaño está en relación directa al miedo que una criatura excepcional puede producir es un concepto que se parodia en la comedia *Cariño, he agrandado al niño*, donde un científico un tanto despistado convierte a su propio retoño de dos años en un monstruo de más de treinta metros de alto, que aterroriza Las Vegas sin dejar de ser nada más que un niño travieso.

Nuestra confusión respecto a los gigantes naturales es considerable, sobre todo porque olvidamos que, en términos absolutos, el ser vivo más letal para el hombre es el minúsculo mosquito transmisor de la malaria, si no el aún más ínfimo y dañino virus del SIDA. El potencial de los pequeños virus y bacterias como monstruos de cine no se empezó a explotar a fondo hasta 1971 con *La amenaza de Andrómeda*, según la novela de Michael Crichton, una película de impecable corte científico, donde unos heroicos investigadores consiguen aislar un microorganismo extraterrestre imparables que ha desatado una plaga misteriosa. El equipo científico liderado por un experto en guerra bacteriológica plantea el problema de hasta dónde puede llegar la capacidad tecnológica humana para derrotar invasiones de este tipo o para crear nuevas amenazas que quizás nadie pueda detener. *Estallido* también condena la irresponsabilidad de las autoridades civiles y militares ante el peligro desatado por un virus letal parecido al ébola, mientras que *Misión imposible 2* plantea el tema de la creación de monstruos víricos por intereses comerciales. En esta cinta se da el nombre de Quimera (el monstruo mitológico griego derrotado por Belerofonte) a un virus que causa una especie de gripe letal instantánea y que ha sido creado por un laboratorio

poco escrupuloso para probar y comercializar una lucrativa vacuna que, por supuesto, cae en manos de criminales chantajistas.

Al otro extremo de la escala, el dinosaurio, sin duda el animal gigante más popular, conquistó la pantalla ya en tiempos del cine mudo con *El mundo perdido* (1925), adaptación de un relato largo del padre de Sherlock Holmes, Arthur Conan Doyle, que trata de un lugar al margen de la evolución donde los dinosaurios han logrado sobrevivir. Michael Crichton seguramente le dio el mismo título a su novela, secuela de su propio *Parque jurásico*, para rendir así homenaje a esta pionera historia sobre dinosaurios supervivientes en el mundo moderno. La popularidad del dinosaurio se debe en parte a nuestra fascinación por el tamaño monumental de estas criaturas y en parte al misterio de su extinción, misterio que es el eje central del último gran éxito de la Disney, *Dinosaurio*. La extinción aún no aclarada de estas bestias parece ponernos en aviso sobre la posibilidad de que algún día también nosotros podamos desaparecer de la faz de la Tierra de la misma manera fulminante. En todo caso, antes de *Parque jurásico*, la presencia del dinosaurio en la pantalla se ha debido más bien al espectáculo ofrecido por estas criaturas, sobre todo en luchas contra otros animales y con el hombre, con quien jamás llegó a convivir. Ignorando los descubrimientos de la paleontología, dinosaurios y hombres se han mezclado en la pantalla en retratos absurdos de la prehistoria como *Hace un millón de años* (1940, 1966) y *Cuando los dinosaurios dominaban la Tierra* (1970); estos colosos extintos han sido también estrellas de aventuras para niños como *En busca del valle encantado* y *Baby, el secreto de una leyenda*.

En la década de los 30 Nueva York fue el escenario escogido para la caza final del más enternecedor gigante del cine: *King Kong* (1933). El gran gorila es una pobre víctima de la ambición humana que se muestra incapaz de resistir el trauma de ser capturado en su remota jungla nativa, gracias al uso de una rubia muy americana como cebo, para ser explotado en el corazón de la jungla urbana. La imagen imborrable del monstruo escalando el entonces recién construido Empire State rubia en mano es parte esencial de la mitología del cine y su amor por ella, parte del mito de la Bella y la Bestia. Como demostró la fracasada versión de 1976, *King Kong* (película y monstruo) son irrepetibles. Ni siquiera el mismo equipo pudo lograr un nuevo éxito con *El gran gorila* (1949), la historia de otro gran mono amado por otra rubia cuyo final feliz no agradó demasiado, pero cuyo mensaje ecologista ha sido recogido por la nueva versión, *Mi amigo Joe*.

Tanto los dinosaurios del cine mudo como King Kong, imágenes fantásticas de animales que sólo hemos visto en el cine, sugieren que ninguna criatura gigantesca es un verdadero peligro para la humanidad en la Tierra. Esto es así, hasta el punto de que en nuestros tiempos ecologistas uno de nuestros animales favoritos es, precisamente, un gigante del mar: la ballena, animal considerado en otros tiempos un monstruo peligroso. La novela *Moby Dick* (1851) de Herman Melville la inmortalizó así, narrando la relación obsesiva entre un cazador, el Capitán Ahab, y su presa elusiva y maligna, la ballena blanca. Como bien se sabe, el vengativo Ahab, quien ha sido mutilado por Moby Dick, se deja llevar por su obsesión hasta la muerte. Hoy se ve con menos simpatía la propia obsesión de Melville, un hombre con notable experiencia como ballenero, por hacer de la ballena un verdugo en lugar de una víctima de la codicia de los hombres.

El primer *Moby Dick* de cine (1930) abrió la década dominada por los monstruos de la Universal como Frankenstein o Drácula y por King Kong, mientras que el segundo, de 1956, pertenece al ciclo de películas sobre monstruos gigantescos de los años 50. Este segundo *Moby Dick* se basa en un guión de Ray Bradbury, un autor clave en este ciclo ya que un relato suyo, 'La sirena en la niebla,' inspiró *El monstruo de tiempos remotos* (1953), la primera aparición en pantalla del clásico monstruo prehistórico redivivo, en este caso un colosal reptil anfibio pariente lejano del dinosaurio. El monstruo de esta cinta se despierta de su letargo por culpa de una explosión atómica experimental en el área del Ártico y se encamina hacia Manhattan para mostrar su enfado. Desde entonces, un monstruo tras otro han intentado arrasar las metrópolis de América, sembrando el pánico entre una población urbana aislada del mundo natural.

*Moby Dick* y King Kong, monstruos de mar y de tierra, respectivamente, son productos de los misteriosos caprichos de la naturaleza pero también imágenes residuales de las criaturas legendarias surgidas de la mente humana desde el alba de la humanidad. En la década de los años 50 este tipo de imágenes se multiplicó, adaptándose a los nuevos tiempos, de modo que, aunque puede haber poca diferencia anatómica entre el amenazador pulpo gigante de *20,000 leguas de viaje submarino* (1954) y el de *Surgió del fondo del mar* (1955), sí hay una considerable diferencia en cuanto a lo que cada uno simboliza. El primero, hijo natural del mar, es un producto de los viejos mitos marinos, un animal de leyenda inspirado por ejemplos reales de grandes cefalópodos e insertado en el corazón de una gran aventura. El segundo, hijo de radiaciones atómicas incontroladas, es un producto de la ciencia ficción moderna, foco irradiador de nuevas leyendas terroríficas sobre el inmenso poder destructivo de la ciencia y la tecnología de la era nuclear.

El monstruo gigante de la guerra fría surgió de la imaginación americana prácticamente al mismo tiempo que el famosísimo Godzilla (Gojira) emergió de la japonesa en *Japón bajo el terror del monstruo* (1954), donde este pseudo-dinosaurio, despertado por las bombas atómicas caídas sobre la nación, abandona las profundidades de su guarida marina para aterrorizar Tokyo. Godzilla dio origen a una larguísima serie de películas, a menudo con el formato del combate entre Godzilla y otro monstruo colosal, que son la base del cine fantástico más comercial del Japón. Dada la victimización que este país sufrió en manos de los americanos, quienes fueron capaces de arrojar las bombas atómicas sobre Hiroshima y Nagasaki cuando la guerra ya estaba ganada, la apropiación americana de Godzilla no deja de tener cierta amarga ironía. Los americanos no sólo le añadieron metraje propio al largometraje original, estrenándolo como producto local en 1956, sino que además han transplantado la historia a su propio suelo patrio en la cara pero fallida versión moderna, *Godzilla*. En esta película el durmiente –hembra y preñada... no se sabe de quién– despierta a causa de la radiación producida por los experimentos atómicos secretos franceses en Mururoa, con lo cual se indica que la culpa de su catastrófica llegada a Nueva York, lugar que escoge para anidar, no es de los inocentes americanos sino de los ineptos franceses.

Los bichos gigantes de los años 50 y sus creadores recibieron un homenaje mucho más sentido en *Matinée*, en la que Joe Dante celebraba este cine de consumo inmediato y sin grandes pretensiones creativas que hizo las delicias de muchos niños

de la generación de, entre otros, el propio Dante, Steven Spielberg y Stephen King. Como narra *Matinée*, los monstruos de la pantalla permitían procesar en público y entre congéneres igualmente asustados el temor a la caída de las bombas atómicas soviéticas que traumatizó a toda esta generación de jóvenes, convencidos de ser los últimos americanos. Perdidos en los catálogos de la hoy extinta Serie B (películas baratas hechas para completar un programa doble junto a una cinta de serie A) hay monstruos de todo tipo creados por científicos de todas las calañas, desde el clásico sabio despistado al malvado aspirante a amo del mundo. Tal vez dos de estas películas destacan entre todas las demás. En *La humanidad en peligro* (1954) una hormiga gigante, generadas por la consabida radiación atómica de una bomba experimental, causaban el pánico entre los humanos, en tanto que en *Tarántula* (1955) una fórmula inventada por un caritativo científico para acabar con el hambre en el mundo sólo conseguía crear peligrosos mutantes colosales, como la repugnante araña del título. Estas películas coincidían además con películas paranoicas sobre invasiones alienígenas más o menos sutiles, tal como *La invasión de los ladrones de cuerpos*, conformando así un panorama rico en monstruosidades de todo tipo, sólo igualado a partir de los últimos años 70.

La paranoia y el miedo ante los usos de la energía atómica para fines militares fueron objeto de muchas películas comerciales, que ofrecieron una importantísima válvula de escape para una población que se sentía indefensa ante el clima de Guerra Fría creado por los intereses científico-militares de un mundo radicalmente dividido en bloques. Para estos americanos los alienígenas invasores eran metáforas más o menos evidentes sobre el temido invasor soviético. Al mismo tiempo, los grandes bichos les permitían hacer pública la inconcebible sospecha de que ni siquiera los propios militares y científicos americanos eran de fiar. Décadas después se ha demostrado que este era, precisamente, el caso puesto que, si bien en los años 50 no se crearon tarántulas ni hormigas gigantes, sí que se arriesgó la vida de muchas personas implicadas en experimentos atómicos y médicos secretos conducidos dentro del territorio de los Estados Unidos, una triste realidad en la que se inspiran *Expediente X*, serie y película.

La criatura gigante perdió muchos adeptos durante los años 60 pero resurgió con gran fuerza en los 70 con *Tiburón* (1975). De entre la producción de los años 60, cabe destacar una muy atípica película de monstruos, o, para ser más concretos, de animales que asumen repentinamente una conducta monstruosa: *Los pájaros* (1963) de Hitchcock. Al igual que en *Tiburón*, en *Los pájaros* no hay justificación alguna para el ataque de la naturaleza contra el hombre que, simplemente, ocurre. El pesimismo de *Los pájaros* es excepcional entre las películas de monstruos, que tienden habitualmente a producir un momento de catarsis con la victoria final del héroe. Rodada en tiempos menos ecologistas, *Los pájaros* ha recibido menos críticas que *Tiburón*, película atacada por darle mala prensa a los tiburones reales, animales mucho menos voraces que el del film. Esta lectura es, en el fondo, errónea, ya que los animales monstruosos del cine no son representaciones fieles de la realidad sino fantasías sobre el miedo universal al depredador. *Tiburón* no trata de las precauciones que hay que tomar en ciertas playas, sino de la indefensión humana ante los caprichos, es decir, los monstruos, de la naturaleza.

*Tiburón*, como ya se ha dicho anteriormente, amplió el horizonte del cine de monstruos, que pasó, gracias al éxito de Spielberg, de ser un producto de Serie B a ser el producto principal del cine de gran presupuesto orientado al gran éxito de taquilla, el llamado 'blockbuster.' A partir de los años 70 puede decirse que el monstruo de cine del nuevo Hollywood toma dos direcciones –paralelas más que opuestas– caracterizadas por cómo el tamaño del presupuesto condiciona los imprescindibles efectos especiales. La criatura del 'blockbuster' consigue con frecuencia Oscars por sus valores técnicos, a pesar de que la Academia se resiste aún a reconocer sus valores artísticos, mientras la de las productoras independientes se conforma con obtener una rentabilidad importante. En cierto sentido, el próximo gran paso de las películas de monstruos debería ser su entrada en el selecto grupo de los elegidos para la gloria del Oscar en las principales categorías. Si, por nombrar a dos destacados directores, Spielberg y Cameron han conseguido Oscars por películas realistas nada debería impedir que las consigan por sus obras dentro del fantástico, obras que, por supuesto, versan sobre criaturas monstruosas. A falta de estímulo crítico y artístico, las películas de este tipo de los 80 y 90 se han centrado en seguir siendo una atracción para la taquilla, cosa que consiguen sin grandes esfuerzos gracias a la entrega del público más que a la entrega de quienes las hacen.

La irregular calidad del cine sobre criaturas terroríficas se debe a dos factores básicos. Por un lado, la imitación exhaustiva de temas de éxito rebaja cada vez más el nivel de las películas de manera que, por ejemplo, a partir de la magnífica *Tiburón* se derivan productos muy inferiores como *Orca* (1977). Por otro lado, se anuncian a bombo y platillo películas de gran presupuesto que cuentan con actores de renombre y con un elevado presupuesto en efectos especiales, pero que resultan ser narraciones anodinas que ofrecen mucho menos suspense del que cabría esperar. A menudo puede ser más satisfactoria una película más bien de interés local y presupuesto medio como *Razorback* (un jabalí gigante aterroriza Australia central) que lanzamientos internacionales tipo *Anaconda* (serpiente gigante ataca grupo en el Amazonas), *Deep Rising* (monstruos marinos atacan un crucero de lujo), o *Godzilla*. Las razones de su escasa calidad son, en el fondo, las mismas que hicieron fracasar hace una década a otras de menor presupuesto como *Leviatán* o *Profundidad seis*: la poca originalidad de la trama y la carencia del necesario suspense. Se tiene la impresión, además, de que los nuevos efectos especiales infográficos, no siempre apoyados en buenos diseños, consumen el presupuesto agotando los recursos para contratar a mejores guionistas y directores.

Mantener la sorpresa y el suspense es siempre difícil, por lo cual en algunos casos se usan otros mecanismos de compensación como, por ejemplo, el humor. Fue tal vez *Piraña* (1978) la que marcó un cierto giro hacia la comedia negra en el cine de monstruos, sin olvidar el precedente de *La tienda de los horrores* (1960) y su insaciable planta carnívora. La idea de que las voraces pirañas mutantes surgen de experimentos militares relacionados con la guerra del Vietnam es un guiño al espectador, quien comparte con director y guionista la broma gastada a costa de otros experimentos – sólo algo más serios– vistos en el cine. El tratamiento irónico del monstruo, la mezcla de humor y terror, podría ser, a juzgar por películas como *Scream*, el gran recurso a explotar en años venideros, pese a que en el ámbito estricto del bicho colosal, *Mandíbulas* (cocodrilo gigante en tranquilo lago americano) ha intentado pero no se

ha atrevido a ir más a fondo en esta dirección. Películas como ésta intentan reírse del terror algo cutre de los clásicos del cine de monstruos, como por ejemplo *La mujer y el monstruo*, pero su fracaso invita a reflexionar sobre la moderna incapacidad de igualar el efecto que esas películas consiguieron producir entre su público aún sin grandes efectos especiales.

Las películas de monstruos suelen no ser aptas para niños, pero como ellos adoran a los dinosaurios –que han sido estrellas de diversas aventuras infantiles– sucede que el mayor éxito de una película de monstruos en los años 90 ha sido logrado por dos cintas dirigidas al público familiar: *Parque jurásico* y su secuela, *El mundo perdido*. Las películas de Spielberg no son, sin embargo, demasiado amables con los niños, puesto que la violenta trama de persecución implica en la primera a los jóvenes hermanos Lex y Tim, nietos del amo del parque, y en la segunda a otra niña, hija del matemático Dr. Malcolm.

Los niños no sólo sufren tanto o más que los adultos con quienes comparten su terrorífica aventura, sino que son incluso objeto de ataques feroces, como el que sufre la pequeña de la escena inicial de la secuela a cargo de los raudos velociraptores. En el mismo año que *El mundo perdido*, 1997, se estrenó *Mimic*, en este caso una película para adultos, que rompe definitivamente un tabú implícito en el cine de monstruos: no mostrar la muerte de un niño. La carga de terror de *Parque jurásico* y su secuela es evidente si se la compara con la placidez de un producto genuinamente familiar como *Lago Ness*. Esta película –obviamente, mucho menos excitante que *Parque jurásico*– intenta solucionar el popular misterio suponiendo que el legendario monstruo Nessie no es sino una especie de dinosaurio anfibio aislado del proceso evolutivo. Paradójicamente, el escocés lago Ness resulta ser un ‘mundo perdido’ al estilo del que el escocés Arthur Conan Doyle situó en las exóticas selvas sudamericanas en su relato pionero.

*Parque jurásico* y su secuela no tratan exactamente de mundos perdidos al margen de la civilización, sino de los peligros que entraña la ciencia actual, capaz de crear criaturas prácticamente invencibles cuya nueva vida puede alterar el curso de la evolución. Los dinosaurios del novelista Michael Crichton y de Spielberg no son animales comunes hinchados hasta límites espectaculares por radiaciones atómicas o gigantes naturales, ni son tampoco productos accidentales de negligencias científicas. Dado que son normales si tenemos en cuenta los parámetros biológicos de los auténticos dinosaurios, ni siquiera puede decirse que sean monstruos en el sentido de ser aberraciones del patrón marcado por la naturaleza. Los dinosaurios de *Parque jurásico*, en definitiva, no sólo no son monstruos –si entiende la monstruosidad como anomalía– sino que son, de hecho, un éxito científico de primera magnitud. Lo verdaderamente monstruoso en estas películas es la irresponsabilidad de los científicos que rompen alegremente la cadena evolutiva que nos separa de los dinosaurios sin reparar en el desastre ecológico que se seguirá de esa ruptura. Resucitar a los dinosaurios a partir de su ADN fósil equivale a obligarnos a luchar por la supervivencia con criaturas que no dudarían en situarnos de nuevo en la posición de presa fácil que la humanidad dejó atrás para entrar en la civilización. Nada hace suponer que la evolución se haya detenido para la especie humana, pero una cosa es dejar que siga su curso y otra mucho más condenable es permitir que el capricho del

capitalista que abusa de la ciencia para obtener beneficios rápidos acarree una catástrofe monumental.

*Parque jurásico* refleja, pues, la creciente dependencia económica del científico, sobre todo en Estados Unidos, de gente adinerada con un entendimiento ramplón y superficial de la ciencia y la tecnología. Los ingenieros genéticos al servicio de John Hammond en los laboratorios de Isla Nublar no se plantean dudas éticas sino que escogen, simplemente, ampararse en el principio de que 'quien paga, manda.' Ya en *La mujer y el monstruo* (1954) la expedición que halla a la criatura en su laguna negra amazónica se divide ante la cuestión financiera. Así pues, mientras el héroe propone estudiar este eslabón perdido entre el hombre y las criaturas acuáticas para mayor gloria de la ciencia, perdiendo tiempo y dinero si es necesario, su rival prefiere explotar al peligroso hombre anfibio no ya como atracción de feria –como sería el caso de King Kong– sino para atraer de inmediato inversión privada y donaciones para su equipo científico. La lucha encarnizada entre una mujer y un hombre, ambos científicos de la misma especialidad, para conseguir una sustanciosa beca sin la cual se verían fuera del juego de la ciencia, también es la excusa formal de *The Relic*. Una grave negligencia forzada por esta rivalidad desmedida permite que un ejemplar único de un reptil gigante amazónico mute y extermine a todos cuantos están implicados en esta visión mercantilista de la ciencia.

Curiosamente, el cine de Hollywood condena la irresponsabilidad de los científicos incluso cuando su motivación es, en apariencia, digna de alabanza. En *Mimic* la científica de turno (ahora suelen ser mujeres) crea una nueva especie de cucarachas capaces de devorar a las comunes, que están extendiendo una enfermedad mortal entre los niños de Nueva York. Como sucede en *Parque jurásico*, la nueva especie carece supuestamente de capacidades reproductoras, pero pronto se demuestra no sólo que es muy capaz de reproducirse sino también que evoluciona rápidamente a base de imitar los rasgos de su mayor depredador (el hombre) empezando por su tamaño. Dado que se la caracteriza como supervivientes natas, la película juega con la posibilidad de que estas cucarachas mutantes puedan llegar a dominar a la especie humana. En *Deep Blue Sea*, el temor al tiburón peligroso se entrecruza con el nuevo temor a la manipulación genética cuando, con la excusa de lograr una cura para el mal de Alzheimer, otra mujer, como no podía ser de otra manera, crea un depredador tan efectivo como un tiburón y tan inteligente como un humano.

*Mimic* combina el motivo del tamaño desmesurado alcanzado por la nueva especie mutante con el motivo de su rápida reproducción, y es que, como es fácil apreciar, el subgénero de películas sobre masas o plagas de pequeños monstruos es pariente cercano del cine sobre monstruos colosales. *Cuando ruge la marabunta* (1954), en la que una plaga de hormigas devoradoras devasta la plantación amazónica de Charlton Heston, es una pionera de este subgénero e incluso contiene una escena que puede haber sido la inspiración inicial para *Piraña*. El tamaño de la criatura peligrosa puede ser aún menor que el de esas hormigas –los virus de *La amenaza de Andrómeda* o *Estallido*– o algo mayor, como ocurre en *El enjambre* (una película sobre una plaga de abejas asesinas africanas en busca de su nueva reina que causó cierta sensación en su momento), en *Aracnofobia*, donde una idílica localidad californiana se ve invadida por una plaga de arañas venenosas también de origen amazónico, o en

*Murciélagos*, donde de nuevo se combina la plaga con el tema de la mutación por manipulación genética.

El tono ligeramente paródico de *Aracnofobia* fue tal vez debido al ejemplo de otra plaga de pequeñas criaturas entre entrañables y exasperantes: los Gremlins. Estos monstruillos de origen desconocido son unos muñecos de peluche vivientes, perfectamente encantadores excepto si se comete la imprudencia de mojarlos, exponerlos a la luz solar o alimentarlos después de media noche, circunstancias que los convierten en perversos monstruillos verdes decididos a acabar con todo y todos. En la divertida secuela un ambicioso hombre de negocios comete (¡cómo no!) el error de convertirlos en animales de laboratorio torturados por su colaborador, un científico loco cuyas torpezas sólo pueden conducir a la espectacular proliferación de los gremlims malvados. La multiplicación de las criaturillas malignas es también el problema principal de las víctimas de los voraces, peludos y redondos alienígenas ‘critters’ –palabra que suena igual que ‘criaturas’ en el inglés original– en la serie de películas homónima.

Todas estas fantásticas criaturas gigantes y plagas destructoras apuntan en la misma dirección, es decir, son tanto ecos del miedo ancestral al devorador como síntomas claros de nuestros miedos post-darwinianos y post-nucleares (si es que hemos superado esa amenaza). *El planeta de los simios* (1968), ya propuso con gran acierto a la posibilidad de que no fueran especies alejadas de nosotros, sino nuestros propios primos simiescos quienes nos sustituyan un día en la cumbre de la escala animal tras una absurda guerra nuclear, pero, a la espera de su inminente nueva versión, Hollywood se plantea de momento el tema de qué otra especie nos podría reemplazar, mirando tanto hacia los dinosaurios colosales como hacia los virus microscópicos. Sea cual sea la respuesta a la pregunta de quién nos barrerá de este planeta –tal vez los asteroides de *Deep Impact* o *Armagedón*– siempre hay que contar con la posibilidad de que sea una especie de monstruos creada en los laboratorios por los codiciosos científicos contemporáneos.

**A DESTACAR: *Tiburón (Jaws)*. 1975. USA. Universal**

**Director: Steven Spielberg. Productor: Richard D. Zanuck, David Brown. Guión: Peter Benchley, Carl Gottlieb, John Milius (basado en la novela de Peter Benchley). Fotografía: Bil Butler. Montaje: Verna Fields. Diseño de producción: Joseph Alves jr. Música: John Williams. Reparto: Roy Scheider, Robert Shaw, Richard Dreyfuss, Lorraine Gary, Murray Hamilton**

El cadáver medio devorado de una joven aparece en la playa de Amity Island, pueblo turístico de la costa atlántica americana. Las sospechas del jefe de policía Brody son silenciadas por el alcalde, preocupado por los efectos negativos que un hipotético tiburón podría tener para el turismo. A pesar de las advertencias del joven ictiólogo Hooper, convencido de que los pescadores locales han capturado el tiburón equivocado, el alcalde reabre las playas. Evidentemente, el gran tiburón blanco cuya presencia Hooper adivina no se hace esperar, causando una gran mortandad entre los bañistas. Brody, Hooper y el mercenario pescador local Quint se lanzan a la caza y captura del monstruo.

El joven Steven Spielberg, de tan sólo 27 años, recibió el encargo de rodar el best-seller de Peter Benchley y revolucionó el mundo del cine. Universal, la productora detrás de los grandes monstruos de los años 30 consiguió una taquilla que multiplicó en diez veces la inversión inicial, ya muy alta para el producto. *Tiburón* ganó diversos Oscar técnicos e incluso una nominación a Mejor Película, si bien Spielberg tuvo que esperar a 1993 para recibir uno como director por *La lista de Schindler*. La agresiva campaña publicitaria de Universal consiguió crear el primer gran fenómeno cultural alrededor de una película de monstruos, haciendo que bañarse en la playa se convirtiera en una aventura en aquel verano.

La película es, en todo caso, excepcionalmente sólida. El monstruo hidráulico que creo Rob Mattey es aún hoy una atracción turística en los estudios de la Universal y un gran ejemplo de cómo los efectos especiales pueden enriquecer una gran película. Spielberg prefirió, en todo caso, no mostrar el tiburón hasta bien entrada la historia, con lo cual para incrementar el suspense usó múltiples planos de las víctimas rodados desde el punto de vista del animal –inspirados por *La mujer y el monstruo*– más la clásica, atmosférica, insuperable banda sonora de John Williams. El resultado fue una película verdaderamente terrorífica con un monstruo gigante inolvidable.

## 4.2. Transformaciones y prodigios

### Transformaciones

Las transformaciones mágicas típicas de los mitos grecorromanos fueron compiladas por el poeta romano Ovidio en su antología de relatos poéticos *Metamorfosis* (acabada en 9 DC), libro donde se encuentran historias tan conocidas como la metamorfosis de Narciso, el enamorado de sí mismo, en la flor que lleva su nombre, o la del cruel tirano Licaón, castigado por Júpiter por su brutalidad, en un hombre lobo o licántropo. Con todo, la obra de la que se deriva el sentido moderno de la metamorfosis como proceso de cambio terrorífico, y no mágico o retributivo, es el famoso relato del escocés Robert Louis Stevenson, ‘El Extraño Caso de Dr. Jekyll y Mr. Hyde’ (1886), sin olvidar el relato estremecedor de Franz Kafka, ‘La Metamorfosis’ (1912). Mientras en la historia de Stevenson, Jekyll se transforma en Hyde al intentar separar el bien del mal, el modesto empleado de oficina creado por Kafka, Grigor Samsa, se ve atrapado por lo que se conoce hoy como terror kafkiano: el horror del absurdo. Samsa se despierta un buen día convertido en un insecto de tamaño humano, quizás una cucaracha o tal vez un escarabajo, sin que haya razón alguna física o moral para tal cambio. El pobre Samsa tiene que intentar comprender no sólo su transformación, sino además la actitud hostil de su familia, con quien no se puede comunicar y que rechaza sin contemplaciones su nueva anatomía, sin pararse a pensar en el sufrimiento de Grigor.

El miedo a la diferencia es, en todo caso, tanto temor a lo inferior (a lo abyecto que produce asco) como a lo superior, dado que lo que se sale de la norma siempre despierta el recelo de quienes se creen en posesión del criterio para fijar las reglas. A menudo, el rechazo hace que el ‘ser diferente’ asuma una conducta en efecto monstruosa, bien por deseos de venganza o bien al entender que el horror que provoca en otros le da cierto poder sobre ellos. El ejemplo clásico de este proceso de metamorfosis simbólica por el cual un humano prodigioso se transforma en monstruo

moral es la película *Carrie*, según la novela de Stephen King. Carrie (Sissy Spacek), una joven víctima de los abusos psicológicos de su madre (una fanática religiosa), y de sus burlones compañeros de instituto desata una tremenda explosión de ira sobre ellos ayudada por sus recién descubiertos poderes telekinéticos. Ella es distinta de los demás adolescentes por su timidez, la ignorancia que tiene de su propio cuerpo y su baja autoestima. Se puede decir que sus poderes sobrenaturales son manifestaciones de su frustración y de su incapacidad de defenderse de cualquier agresión, aunque el rechazo y las humillaciones que sufre hacen que estos poderes, en principio neutros, acaben siendo usados como arma de agresión. Paradójicamente, la terrible venganza de Carrie le da la razón a quienes la han atormentado ya que sus actos sangrientos la convierten en un monstruo moral, pese a ser sin duda una víctima de la intolerancia de la sociedad americana a la que pertenece.

Para distinguir entre dos temas a veces muy cercanos, hay que resaltar que la metamorfosis física afecta a un ser humano aparentemente normal, como Grigor Samsa, mientras que un prodigio es un ser humano nacido con considerables diferencias respecto a los demás –un ‘freak’– que puede pasar por una fase de metamorfosis simbólica como el de Carrie. El freak del cine es, de hecho, tanto una persona de aspecto físico normal que posee poderes sobrenaturales por razones desconocidas o pseudo-mágicas, como un monstruo humano con rasgos físicos anómalos incluidos dentro de parámetros médicos (por ejemplo, el Hombre Elefante), pseudo-científicos (los mutantes de *Desafío total*) o mágicos (Eduardo Manostijeras). En algunos casos los temas de la metamorfosis y el prodigio (o fenómeno) pueden solaparse, como, por ejemplo en *Phenomenon*, película en la que el personaje interpretado por John Travolta recibe una descarga de una misteriosa luz que le convierte inmediatamente en un prodigio intelectual, en un caso claro de metamorfosis mental y no física.

El cine ha recogido a lo largo de su historia todo tipo de transformaciones. Dejando de lado los clásicos ejemplos del Dr. Jekyll y las muchas transformaciones generadas por los vampiros –que pasan necesariamente por la muerte– el cine de terror de los años 30 inició otro ciclo de películas sobre un monstruo metamórfico muy popular: el hombre lobo. Material de leyenda sin fuentes literarias destacadas, excepto por la propia obra de Ovidio, el licántropo conquistó las pantallas en 1935 con *El lobo humano*. Le precedió en 1933 una de las más curiosas metamorfosis, la de un científico ambicioso en hombre invisible según la novela de H.G. Wells. La invisibilidad no es monstruosa en sí, pero le permite a este hombre cruel dar rienda suelta a sus monstruosas ansias de poder, tema que la nueva *El hombre sin sombra*, dotada de uno de los protagonistas más viles que se recuerdan, adorna con unos impresionantes efectos especiales.

Si el abuso del poder, la inmoralidad, y la violencia se alían en el caso de las transformaciones masculinas, las femeninas parecen estar marcadas más bien por el miedo o la frustración ante el sexo. En *La mujer pantera* (1942, 1982) la virginal Irina reacciona transformándose en felino asesino cuando se presenta la ocasión de relacionarse sexualmente con un hombre, manifestando así la contradicción entre su deseo y su frigidez. Los celos sexuales y un misterioso rayo alienígena transforman a la sumisa Nancy en una airada mujer gigante dispuesta a vengarse de su casquivano marido en *El ataque de la mujer de 50 pies* (1958, 1994). La búsqueda del amor

humano hace que sirenas de leyenda pidan ser transformadas en mujeres en *La sirenita* y *Uno, dos, tres... splash!* mientras que en *Species*, Sil pasa por una serie de rápidas metamorfosis que la convierten en una bella rubia seductora lista para procrear. El reverso masculino de esta sexualización de la metamorfosis se da en *Starman*, donde otro alienígena (Jeff Bridges) pasa por una rauda metamorfosis de recién nacido a hombre adulto, con el propósito de pasar desapercibido entre los humanos. Irónicamente, pese a que copia el cuerpo del difunto marido de la mujer que le ayuda, el hombre de las estrellas jamás llega a unirse sexualmente con ella, quien concibe un hijo, como ya se ha dicho, por puro milagro.

Para el cine americano moderno la metamorfosis es casi siempre negativa, ya que deja al individuo a merced de la incomprensión y la intolerancia de los demás. Cuando es de signo positivo, suele ser el objeto de una comedia, como, por ejemplo, *La máscara*, donde la magia libra a Stanley Ipkiss, un oficinista mediocre, de sus limitaciones y de sus inhibiciones para convertirlo en una caricatura hiperactiva. Con mayor frecuencia, las metamorfosis de Hollywood son la prueba del poder arbitrario que el sistema ejerce sobre el indefenso ciudadano americano, especialmente sobre aquel que le sirve fielmente, como serían los casos del policía de *Robocop* o de *Soldado universal*. En el caso de otra comedia mucho menos conseguida que *La máscara*, *Memorias del hombre invisible*, la metamorfosis causada por un accidente de laboratorio dota a un individuo corriente de cualidades que los servicios secretos americanos desean explotar con o sin su consentimiento. Tanto las transformaciones tecnológicas de estas películas como las mágicas de muchas otras sugieren, en todo caso, que la sociedad americana tiene auténtica obsesión por el tema del individuo privado a la fuerza de su identidad personal y del control sobre su cuerpo.

Es por esta razón que la metamorfosis se une con frecuencia al tema del inocente maldito, tanto en películas de ambiente contemporáneo como en otras fantásticas. En la romántica *Ladyhawke*, por ejemplo, dos amantes medievales sufren una maldición lanzada contra ellos por otro hombre, un enamorado de ella que es el verdadero monstruo de la trama, según la cual ella se convierte en halcón de día y él en lobo de noche, lo que les impide estar juntos como personas. Otra maldición convierte en ratón a un chiquillo curioso en *La maldición de las brujas* cuando descubre quienes son de verdad las señoras que se reúnen en un hotel, mientras que en *La bella y la bestia*, la transformación en monstruo del príncipe se debe a una maldición que un hada enojada le impone en castigo por su falta de hospitalidad.

En las películas inspiradas por superhéroes de cómic la metamorfosis es un motivo omnipresente. En la serie *Batman*, tanto los héroes como los villanos son producto de transformaciones mágicas (Catwoman) o tecnológicas (Mr. Freeze) que les dan poderes a cambio de afectar negativamente a su personalidad. El propio héroe Batman es el producto de la metamorfosis simbólica que transforma al millonario Bruce Wayne en este particular superhéroe carente de poderes sobrenaturales. Aún dentro del territorio del cine inspirado en el cómic, *Crying Freeman*, basada en un manga japonés, retrata otra transformación simbólica por la cual un artista se convierte en un asesino efectivo pero demasiado sensible para el gusto de quienes le controlan.

El éxito más reciente en este campo es *X-Men*, una película en la que el tema central es, de nuevo, la intolerancia y el rechazo de la diferencia. En *X-Men* se

enfrentan no sólo dos grupos contrapuestos de mutantes sino también dos discursos alternativos sobre la diferencia, ya que mientras el Profesor Xavier (Patrick Stewart) es partidario de poner a la sociedad en el camino de la tolerancia hacia la creciente minoría mutante por medio de cambios legislativos y de opinión, su enemigo Magneto (Ian McKellen) se propone imponer a la fuerza la diferencia, a base de someter a quien detenta el poder a metamorfosis radicales que los transformen en mutantes. La película se centra no sólo en la lucha entre ambos sino también en el misterio de la transformación de Lobezno, ejemplo típico del inocente que ha perdido el control sobre su cuerpo transformado.

Evidentemente, la transformación suele ir emparejada en el cine de Hollywood con altas dosis de terror, al menos para quien la sufre, dosis que también son habituales en el anime japonés, donde las metamorfosis son extraordinariamente abundantes. *Darkman* y *La mosca* ahondan en el tema del científico transmutado en monstruosidad a causa de su trabajo, siguiendo la línea del Dr. Jekyll y Mr. Hyde. En la primera, que se acerca mucho al tipo de argumento preferido por los comics, Darkman nace porque Peyton, un científico cuyo rostro queda seriamente desfigurado por un ataque criminal, se deja arrastrar por su sed de venganza al no poder superar el rechazo que la pérdida traumática de su identidad le produce. *La mosca* (1958, 1986) es uno de los casos más expresivos de metamorfosis terrorífica, sobre todo la versión moderna en la que la premisa de la fusión entre hombre y mosca a nivel de su ADN da pie a la transformación más angustiada del cine moderno.

Como ya se ha explicado en el Capítulo 1, la metamorfosis de hombre en lobo planteó todo un reto a los artistas de efectos especiales que en los años 80 lograron perfeccionarla para el cine de terror. A diferencia del Licaón del mito griego, el licántropo es en el cine un inocente maldito, torturado cada mes por el influjo de la luna llena. Habría que preguntarse si esta tortura refleja una fantasía masoquista según la cual el hombre caería víctima del poder de lo femenino (los ciclos menstruales y los de la luna tienen la misma duración) y reproduciría en su ciclo lobuno la 'maldición' mensual que sufren las mujeres. Sea cual sea el caso, la muchacha de *Un hombre lobo americano en París*, quien vive su doble identidad en permanente estado de ansiedad, y la serena mujer (Michelle Pfeiffer) de *Wolf*, son ejemplos minoritarios en un ámbito donde predominan las metamorfosis masculinas.

Al parecer la novela del americano Guy Endore *Werewolf of Paris* (1933), que fue adaptada al cine en 1960 como *La maldición del hombre lobo*, fue la pionera en presentar al hombre lobo como víctima o depredador involuntario. La primera película de renombre sobre esta figura fue *El lobo humano* (1935), aunque fue mucho más popular *El hombre lobo* de 1941 con Lon Chaney jr. La década de los años 80 fue la más rica en películas sobre licántropos de todo el siglo XX, contando, entre más de treinta títulos, con *Aullidos* (1981) y sus secuelas, *Lobos humanos* (1981), la que es aún hoy la mejor película sobre el tema –*Un hombre lobo americano en Londres* (1981)–e incluso la sosa comedia *Teen Wolf* (1986), remake de la más terrorífica *I was a Teenage Wolf* de los años 50. Es difícil saber exactamente a qué se debió el fenómeno, aunque sin duda el deseo de rentabilizar los nuevos efectos especiales tuvo mucho que ver en esta moda. *Wolf* (1994) intentó enmarcar al hombre lobo en el cine de calidad ya en los 90, pero a pesar de Jack Nicholson y de Michelle Pfeiffer, la película acaba siendo

una pobre metáfora sobre la pérdida de poder de la generación de mediana edad en el mundo de los negocios.

El signo de identidad más característico del hombre lobo del cine es, como ya he señalado, su condición de víctima. El licántropo siente horror ante los cambios físicos de su nueva identidad y los actos sangrientos que comete bajo ella, pero no llega a admitir de pleno su culpabilidad porque siempre disocia su yo humano del Otro bestial. Como ocurre en el caso del vampiro, con el que el hombre lobo guarda una estrecha relación, a menudo el origen de su maldición es Europa, motivo que se refleja con claridad diáfana en el título de *Un hombre lobo americano en Londres*. Esta película combina la comedia negra con momentos de terror encarnizado causados por la presencia espeluznante de este hombre lobo totalmente inhumano que camina, por primera vez en el cine, a cuatro patas. La absoluta bestialidad del lobo connota no sólo el supuesto oscurantismo de esta Europa que el americano medio comprende tan mal, sino también la reticencia del individuo moderno a admitir su culpabilidad por los crímenes que comete –tema habitual en las películas sobre psicópatas. Exagerando sólo un tanto, *Un hombre lobo americano en Londres* viene a decir que el despertar del lado oscuro de los americanos, todo un dechado de inocencia, sólo ocurre en contacto con la corrupción y la superstición de la vieja Europa.

**A DESTACAR: *La Mosca (The Fly)*. 1986. USA. Brookfilms**

**Director: David Cronenberg. Productor: Stuart Cornfield. Guión: Charles Edward Pogue, David Cronenberg (basado en la película *La Mosca* de Curt Newman, 1958). Fotografía: Mark Irwin. Montaje: Ronald Sanders. Diseño de producción: Carol Spier. Música: Howard Shore. Reparto: Jeff Goldblum, Geena Davis, John Getz**

Seth Brundle, un científico excéntrico, le pide a Ronnie, una periodista, que escriba sobre sus experimentos de teletransportación. La pareja se enamora pero los celos y la frustración de él alejan a Ronnie una noche en la que Seth comete la imprudencia de teletransportarse sin advertir que una mosca ha entrado en su cabina. El ADN de ambos se mezcla y los síntomas de cambio aparecen al poco tiempo de quedar Ronnie embarazada, por lo cual ella decide abortar. Seth se lo impide, convencido de que sólo su fusión con ella y el feto podría curarle. En vista de la degradación de Seth, Ronnie toma una decisión drástica.

Otras películas sobre transformaciones ofrecen una o varias escenas espectaculares de cambio, pero *La mosca* es toda ella la crónica de una terrible metamorfosis. El detalle del proceso y la multiplicidad de identidades intermedias que Seth asume en su degradación es lo que la hacen tan singular.

Seth pierde no sólo su aspecto humano, sino también sus facultades éticas. Su egoísmo de enfermo le lleva al punto de reclamar la vida que ha engendrado en Ronnie, vida mutante que da origen a la secuencia de parto más terrorífica de todas las filmadas para el cine. La ‘mosca’ se ha interpretado como mezcla de la criatura de Frankenstein, Dr. Jekyll y la Bestia. Ciertamente Cronenberg recoge el tema del científico apasionado demasiado entregado a su trabajo de las dos primeras, pero la relación entre Bella y Bestia domina la trama, tratando un aspecto esencial

habitualmente silenciado: ¿se arriesgaría Bella a concebir un hijo de su amor monstruoso?

Siendo obra de Cronenberg, *La mosca* es, sobre todo, cine sobre la intrínseca monstruosidad de la enfermedad. Según confesión del director, la decadencia anatómica de Seth Brundle expresa el terror que Cronenberg sufrió ante la lenta agonía de su padre, afectado de cáncer. La palabra eutanasia es la clave para entender *La mosca*, una de las más trágicas películas de terror de todos los tiempos.

### **Prodigios naturales y sobrenaturales**

El 'freak,' palabra preferida dentro del campo semántico de la monstruosidad en Estados Unidos, no se caracteriza por poseer determinados rasgos mentales o físicos, sino por caer dentro del concepto de anormalidad sostenido por la sociedad en la cual habita; 'freak' es, por lo tanto, un concepto cultural que puede variar de una sociedad a otra.

La esfera del freak natural incluía hasta la primera mitad del siglo XX todo aquel prodigio humano susceptible de ser exhibido en una feria o en los llamados 'freak shows,' desde mujeres barbudas a hombres sin piernas ni brazos, pasando por enanos, hermanos siameses e incluso gente de raza no blanca. A menudo se han aplicado al freak etiquetas animales –el Hombre Elefante– por motivos publicitarios y para ofrecerle al espectador una clave para ayudarlo a interpretar la anatomía del humano objeto de exhibición. No es cierto que estas personas recibieran un trato denigrante como norma; al contrario, algunos consiguieron ingresos y popularidad estimables en su momento, lo cual estaría totalmente fuera de su alcance hoy, aunque sí es verdad que hubo quien se aprovechó de esta fama.

El freak auténtico se asomó a la pantalla del cine en la singular *La parada de los monstruos* (1932), película muy ambigua que, aún queriendo mostrar la solidaridad entre este tipo de personas, puede incluso llegar a reafirmar los prejuicios del público contra ellas. Esta obra pretende enseñarle al espectador que pese a su aspecto físico, los freaks son personas como cualquier otra, pero para ello sigue un argumento que lleva a un final terrorífico. Airados por el daño que reciben de una bella mujer que es todo un monstruo moral, los freaks deciden castigarla convirtiéndola en uno de ellos. La película concluye, pues, con la transformación del monstruo moral en monstruo físico, final que imprime en la mente del espectador ideas un tanto incompatibles. Por una parte, al mutilarla, los freaks pretenden que ella aprenda de primera mano lo que significa vivir bajo la presión del rechazo social que ellos sufren. Por otra parte, esta mutilación salvaje difícilmente puede ganarles las simpatías del espectador quien, no sólo ve que los freaks pueden ejercer una gran violencia física –lo cual desmiente la plácida imagen que ofrecen a lo largo de la película– sino que además, como persona de físico 'normal,' tiende más bien a simpatizar con la bella horriblemente mutilada. El horror que el espectador pueda sentir ante la maldad de esta villana acaba siendo inferior al que siente ante el modo en el que los freaks se vengan de ella.

El freak desapareció de las calles y las ferias cuando su anatomía pasó de ser un espectáculo socialmente aceptable a ser un problema médico que los especialistas aseguraban poder solucionar, siempre, claro está, que el freak les cediera el control sobre su cuerpo para mayor gloria de la ciencia. La magnífica *El hombre elefante*, que trata de la vida del conocido John Merrick, plantea con gran precisión el dilema al que

se enfrentó esta figura. ¿Quién es más explotador: el empresario de feria que exhibe a Merrick ante un público ignorante o el prestigioso médico victoriano que le exhibe ante sus instruidos colegas? Para *Mask*, que transcurre en los años 80 y narra la historia de un adolescente afectado por una enfermedad similar a la de Merrick, este ya no es el dilema pertinente, dado que a nadie se le ocurre hoy exhibir a una persona por dinero... a no ser, por supuesto, que regente una agencia de modelos. Lo que denuncia *Mask* a través de la historia del simpático joven Rusty (Eric Stolz) es, por un lado, la hipocresía de la medicina, que no siempre puede ofrecer una cura, y, por el otro, la crueldad de la gente que llama monstruo a quien es perfectamente normal en su interior.

En contraste con el mensaje positivo de las agris dulces *El hombre elefante* y *Mask*, *Johnny el guapo* sugiere que si una persona recibe un trato humillante a causa de su físico acabará transformándose en un monstruo moral, incluso si se resuelven sus problemas anatómicos. El rostro deforme de Johnny (Mickey Rourke), un miembro de una banda de atracadores, recibe las atenciones de un cirujano plástico, quien está convencido de que con solo darle un aspecto normal se obrará el milagro y Johnny dejará de ser un delincuente. En realidad, Johnny no sólo no se rehabilita como ser humano, sino que usa su nueva identidad para vengarse de sus compinches por sus reiteradas burlas. *El jorobado de Notre Dame* de Disney es otro ejemplo destacado de las contradicciones que rodean al freak, ya que aunque la bella gitana amada por Quasimodo le acepta como amigo, ella ni siquiera considera la posibilidad de aceptarlo como amante, escogiendo en su lugar a un fornido rival.

Los freaks sobrenaturales de Hollywood pueden poseer tanto rasgos extraordinarios físicos como mentales. Independientemente de la naturaleza concreta de su alteridad, todos viven existencias trágicas marcadas por el rechazo y la intolerancia, en lo que se equiparan a sus congéneres naturales. Ante esta exclusión de la vida ordinaria, el freak sobrenatural puede reaccionar buscando la venganza, el aislamiento o la muerte, a menudo acogida por su comunidad con poco disimulado alivio. En su representación más negativa, el freak puede llegar a ser un engendro prácticamente diabólico –Belial, el hermano siamés del protagonista de *¿Dónde te escondes, hermano?*– mientras en su encarnación más positiva, puede incluso ser un heroico rebelde, tal como el mutante Kuato de *Desafío total*. No hay, sin embargo, ninguna película en clave dramática que haya sabido narrar la integración del freak, natural o sobrenatural, en la sociedad. *Mask* es la que más cerca se queda de esta igualdad utópica, si bien su mensaje es, en el fondo, una demostración de hipocresía puesto que se sabe desde el principio que Rusty no llegará a la edad adulta a causa de su enfermedad.

La diferencia básica entre el freak y el fenómeno es que el primero simplemente es, mientras que el segundo es un freak capaz de hacer algo especial en virtud de sus poderes extraordinarios, cuyo origen raramente tiene una explicación lógica. Este sería el caso de *Eduardo Manostijeras*, película donde Eduardo es creado por un inventor al estilo del doctor Frankenstein que parece usar más magia que ciencia; o de *Powder*, donde la mente extraordinaria de un albino con poderes extrasensoriales se atribuye a un rayo que alcanza a su madre embarazada. Otras películas especulan con la posibilidad de que una enfermedad o un tumor puedan crear fenómenos, como sería el caso de *Phenomenon* y *La zona muerta* –películas

tristes donde las haya— mientras algunas más narran la creación de fenómenos que escapan del control de sus creadores, reinterpretando el mito de Frankenstein. En, por ejemplo, *El cortador de césped* un humilde jardinero llega a ser un nuevo, megalomaniaco Dios del ciberespacio después de que un reputado doctor juegue a ampliar sus capacidades mentales usando un cóctel de drogas y estimulación virtual intensiva.

Tratándose de prodigios con poderes sobrenaturales, los fenómenos más habituales son personas relacionadas con la telekinesis (la capacidad de mover objetos a voluntad con la mente), la pirokinesis (la capacidad de encender fuego por puro poder mental) y la presciencia (capacidad de conocer o intuir el futuro), a veces presentada como una capacidad extraordinaria de sentir empatía hacia los demás. Tienen poderes telekinéticos *Carrie*, el chico albino de *Powder*, la pequeña *Matilda* de la película del mismo título, y, entre otros, la rival de Jason en *Viernes 13 VII*; son pirokinéticos la niña Charlie de *Firestarter* —una mutación nacida de experimentos— y los competitivos hermanos de *Fuego salvaje*. Dos héroes de Stephen King llevados a la pantalla son prescientes que sufren grandes tormentos a causa de sus poderes, el agonizante Johnny en *La zona muerta* y el niño de *El resplandor*, mientras que otro triste héroe de King, el gigantón condenado a muerte en *La milla verde*, es un ejemplo de ilimitada empatía sobrenatural. Hay que señalar que *Carrie* y *Charlie* son también hijas de King, un autor que muestra una clara preocupación por el tema de la diferencia y la intolerancia en América.

Sean freaks, prodigios o fenómenos, todos estos personajes corren una suerte parecida ya que todos ellos son víctimas de los prejuicios de quienes entienden que la diferencia física o mental implica monstruosidad moral y que, por lo tanto, tiene que ser neutralizada y destruida. Todas las películas piden simpatía para el monstruo pero todas demuestran que el monstruo no la puede encontrar en la sociedad americana que le rodea. Con muy pocas excepciones —*Matilda* es una, posiblemente porque se basa en una novela del británico Roald Dahl— en estas cintas los freaks se suicidan, mueren por otras causas, desaparecen o pierden súbitamente sus poderes. Queda su recuerdo, siempre más cálido que el trato que se les dispensó en persona, pero sus historias demuestran que no hay lugar para ellos en una sociedad que aspira a la perfección moral, física y mental dentro de los rígidos límites de la normalidad.

**A DESTACAR: *El Hombre Elefante (The Elephant Man)*. 1980. USA/GB. Paramount/Brooksfilms**

**Director: David Lynch. Productor: Jonathan Sanger. Guión: Christopher de Vore, Eric Bergen y David Lynch (basado en las memorias de Sir Christopher Treves, *The Elephant Man and Other Reminiscences* y el estudio de Ashley Montagu *The Elephant Man: A Study in Dignity*). Fotografía: Freddie Francis. Montaje: Anne V. Coates. Diseño de producción: Stuart Craig. Música: John Morris. Reparto: John Hurt, Anthony Hopkins, Anne Bancroft, John Gielgud, Wendy Hiller**

Londres, siglo XIX. El Dr. Treves rescata de una feria de mala muerte a John Merrick, llamado el Hombre Elefante a causa del aspecto de su cuerpo deforme. Aunque Merrick parece retrasado, una vez acomodado en el hospital, demuestra que

puede hablar y que es una persona sensible e inteligente. Treves se convierte pronto en su más acérrimo defensor, cosa que no le priva de usar a Merrick en sus propios estudios médicos, algo que cuestiona Bytes, el empresario que solía exhibir a Merrick y que le secuestra. De vuelta en el hospital tras escapar de su captor, Merrick es recibido con los brazos abiertos por la alta sociedad inglesa, pero al darse cuenta de que para ellos tampoco es una persona, sino un tipo de selecta atracción de feria, decide dejar de luchar por su vida.

John Merrick (Gran Bretaña, 1863-1890) sufría neurofibromatosis, una enfermedad degenerativa que deforma progresivamente los huesos. El reto al que se enfrentó David Lynch –y desde luego, el actor John Hurt– era conseguir que el espectacular y al mismo tiempo realista maquillaje creado por Christopher Tucker no interfiriera en la representación del drama que sufrió este hombre. En la película el rostro de Merrick debe despertar la compasión y simpatía del espectador, y no el temor ni el rechazo. Tal vez por ello –para minimizar el impacto visual de este rostro deforme– la película se fotografió en blanco y negro, algo que le da gran elegancia pero que, sumado a la ambientación en la época victoriana, produce un efecto distanciador menos positivo. El espectador puede tener la impresión de que el dilema que plantea la película –¿quién tiene derecho a controlar el cuerpo del freak?– es algo totalmente superado, cosa que no es cierta.

La exhibición del cuerpo de Merrick –cuyo esqueleto está hoy en posesión de Michael Jackson, otro gran freak– también toma en la película connotaciones de clase social. Es decir, la película contrasta la avaricia del empresario que exhibe a Merrick ante clientes de gustos bárbaros y extracción social muy baja con la compasión que Merrick despierta en gentes de gustos más refinados, incluida una princesa. Se sugiere así que la integración del freak en la sociedad depende de un cambio de actitud que tiene que venir de las clases más cultas y liberales –pero lo cierto es que la integración real de Merrick jamás llega a producirse.

### **4.3. Fenómenos de la naturaleza y espacios peligrosos**

¿Son monstruos los fenómenos extremos de la naturaleza que protagonizan algunas películas y ciertos espacios enigmáticos que sirven de escenario a otras? Sí y no. Sí que lo son si nos atenemos al efecto devastador que huracanes, terremotos y volcanes de poder extremo tienen sobre los humanos en el llamado cine de catástrofes, desastres comparables a los que ocasionan alienígenas hostiles, criaturas gigantes y demás monstruos en cintas de terror. Por otra parte, si determinamos que un monstruo es un ser vivo inteligente, evidentemente no cabe incluir a ningún volcán en erupción ni ningún bosque encantado en el ámbito de la monstruosidad ya que ninguno de estos fenómenos posee voluntad propia ni intencionalidad. Hay que tener en cuenta, sin embargo, que la estructura narrativa de las películas de terror sobre monstruos no difiere mucho de la de las películas de acción sobre fenómenos naturales extremos o accidentes catastróficos; en ambas heroicos humanos luchan denodadamente por preservar sus vidas y salvar otras contra enemigos formidables. Si es que hay que destacar alguna diferencia, ésta sería que en el cine de catástrofes no se puede vencer, sino sólo sobrevivir; cosa por otra parte cada vez más habitual en las películas de monstruos.

El cine de catástrofes vive ahora mismo un resurgimiento propiciado por el uso de los nuevos efectos especiales. Se puede decir que este subgénero inició su andadura con *San Francisco* (1936), relato del terremoto que asoló esta ciudad a principios del siglo XX, y marcó importantes hitos con la espléndida *Cuando los mundos chocan* (1953), donde la catástrofe obliga a los terrícolas a buscar un nuevo hogar, la menos lograda *Krakatoa al este de Java* (1969), título sobre la erupción de un volcán, y la clásica *Terremoto* (1974), paradigma del subgénero. Los años 90 han visto aparecer una lista notable de nuevas películas que han alcanzado una gran popularidad y que, curiosamente, han coincidido a pares en el mismo tema, como ha sido el caso de *Armagedón* y *Deep Impact* (ambas sobre un asteroide que amenaza la Tierra) o *Un pueblo llamado Dante's Peak* y *Volcano* (sobre erupciones volcánicas). Se suman a ellas la más optimista de todas, *Twister* (sobre un huracán gigantesco) y, posiblemente, la más pesimista, *La tormenta perfecta*, basadas en explotar al máximo sus soberbios efectos especiales y su suspense electrizante. Sean monstruos o no, queda claro que los fenómenos naturales de estas películas causan terror y destrucción por allí donde pasan y que ellas reflejan una verdad innegable: la lucha constante del hombre contra la naturaleza no ha concluido aún, a pesar de toda nuestra tecnología moderna.

El espacio peligroso más popular del cine es la casa encantada, tratada brevemente en el Capítulo 3. El espacio físico puede ser monstruoso siempre que la inteligencia que lo domine también lo sea, bien la de su constructor original o bien la del ente vengativo que lo posee. Hay que distinguir aquí entre el escenario en el que sucede la acción de la película de monstruos –por ejemplo, la nave Nostromo en *Alien*– que, aún aportando mucho a la acción no es en sí parte activa de ella, y el espacio que participa activamente en la construcción del terror reflejado en la película. En este último caso se encuentra el laberinto claustrofóbico de *Cube*, uno de los ejemplos más originales de espacio peligroso o monstruoso en sí mismo, tanto por la capacidad que tiene de dañar a quien lo ocupa como por el misterio de su propósito original y de la identidad de su constructor. *Horizonte final* y *Esfera* establecen lazos enigmáticos entre el interior de una nave espacial y las mentes humanas que se acercan a ella, sólo para ser poseídas por algo proveniente del más allá, como sería el primer caso, o por sus propios miedos, como ocurre en *Esfera*. Pero es quizás la denostada *El proyecto de la bruja de Blair* la que mejor uso hace de un espacio, al dotar al bosque en el que se extravían los tres protagonistas de una atmósfera lo bastante sugerente como para hacer innecesaria la presencia concreta del monstruo. *Blair* trata del miedo al miedo al dejar sin solución el misterio de qué es lo que acecha en el bosque laberíntico a estos tres jóvenes estudiantes, que no pueden comprender cómo se ha roto el hilo de Ariadna que los ataba a la seguridad de su América cotidiana.

**A DESTACAR: *El Proyecto de la Bruja de Blair (The Blair Witch Project)*. 1999. USA. Haxan Films**

**Dirección, Guión y Montaje: Daniel Myrick, Eduardo Sanchez. Productor: Robin Cowie, Gregg Hale. Fotografía: Neal Fredericks. Diseño de producción: Ben Rock. Música: Tony Cora. Reparto: Heather Donahue, Michael A. Williams, Joshua Leonard, Bob Griffith, Jim King, Sandra Sanchez**

Tres estudiantes universitarios –una chica y dos chicos– escogen como tema para un trabajo la leyenda de la bruja de Blair, que parece estar aún viva en los bosques de Maryland. Para comprobar hasta dónde llega la superstición en torno a esta figura los tres deciden adentrarse en el bosque, donde, a pesar de que son campistas experimentados, pronto se pierden. Las noches son lo peor, ya que el trío se ve asediado por todo tipo de ruidos extraños, producidos por algo o alguien que se dedica a dejarles señales de su presencia en forma de montones de ramas y de una peculiar figurita. Al final, las caminatas sin rumbo les llevan a una casa abandonada donde los tres se enfrentan al enemigo que les acecha.

El lanzamiento de *El proyecto de la bruja de Blair* es tal vez un fenómeno cultural más importante que la propia película. Myrick y Sanchez, dos tipos ambiciosos recién salidos de una escuela de cine, invirtieron unos modestos 50.000\$ en su propio proyecto de final de carrera, pero, con una gran visión comercial, hicieron creer a todo el mundo –sobre todo, a través de un hoy famoso fragmento visto en internet– que aquello no era una película, sino un documento real: las grabaciones dejadas por un grupo de estudiantes desaparecidos en 1994. Todo el mundo picó y llenó los cines –y los bolsillos de los avispados directores– para ver una película prácticamente amateur que asusta sólo si uno quiere asustarse.

La leyenda cuya sombra persiguen los estudiantes se refiere a un grupo de brujas que torturaron y asesinaron muchos años atrás a unos niños, aunque jamás se concreta en la película quién fue la bruja de Blair ni quienes los niños muertos. La obra de Myrick y Sanchez puede interpretarse, de hecho, como una versión adulta de los cuentos de hadas tradicionales sobre niños abandonados en el bosque a merced de seres malvados, en especial ‘Hansel y Gretel’. El bosque de Blair deja de ser un bosque real en el momento en que, al entrar estos tres jóvenes en él para buscar algo extraordinario, se convierte en un territorio mágico capaz de, literalmente, matarlos de miedo.