

Monstruos gigantes

Ismael Belda

9 febrero, 2015

Desde hace muchos años, tengo cierta extraña fijación con los seres, los objetos y, sobre todo, por los monstruos gigantes. De niño, en los interminables e innumerables viajes de Madrid a Valencia y de Valencia a Madrid (cada fin de semana, por lo menos), me entretenía con el Juego de la Cuchilla Gigante. Imaginaba una enorme cuchilla (de uno o dos metros de ancho y, a menudo, de varios cientos de metros de largo, a veces kilométrica) que emergía del costado del coche y que iba cortando farolas, árboles, personas, girasoles, casas, rocas, montañas. Todo se dividía en dos limpiamente al contacto con mi afiladísima cuchilla y a mi paso iba dejando un rastro de destrucción, aunque no solía entender esto como destrucción, sino que, en realidad, me parecía que yo iba *abriendo* personas y cosas. Ante mí, el mundo se extendía inacabable y cerrado para que yo fuera abriéndolo o destruyéndolo. El reverso de esta fantasía era la del Corredor Gigante: un hombre de cientos de metros de alto, una especie de avatar de mí mismo (yo viajaba en el interior del coche y, por tanto, fuera de la realidad), de largos cabellos blancos (no me preguntéis por qué), que, además de ser inmenso, tenía manos desproporcionadamente grandes con las que, cuando el coche se detenía o iba lo suficientemente despacio, acariciaba los árboles, cuyas copas ásperas le cabían enteras en una de ellas. A mí me parecía sentir el paisaje con sus manos. El gigante acariciaba los árboles (tenía que hacerlo suavemente para no romper sus ramas delicadas), palmoteaba grandes piedras redondeadas, salpicaba el agua de los ríos. El hombre se siente, en cierto sentido, impotente frente a la enormidad del paisaje, pero algo en nuestro interior conoce fuerzas que actúan como huracanes y riadas y terremotos. La forma *real* en que el hombre interactúa y transforma el paisaje, por medio de máquinas excavadoras y grúas, no es suficiente para la imaginación. Algo en nosotros

necesita un contacto más directo.

Años después, soy un aficionado de las películas del género *kaiju* («de monstruos», en japonés) y, particularmente, *daikaiju* («monstruos gigantes»). ¿Qué es lo que me atrae irresistiblemente de Godzilla, de Mothra, de Rodan, de Gamera? No lo sé muy bien. Obviamente, se trata de hombres vestidos con un aparatoso traje de látex pisoteando maquetas de Tokio o provocando avalanchas en montañas de papel maché. Godzilla, como todo el mundo sabe, es un saurio gigantesco (mezcla de Stegosaurus, del que hereda las grandes placas dorsales; de Tyrannosaurus, que, como él, es bípedo y tiene extremidades anteriores atrofiadas; y de dragón de leyenda medieval, que también escupe fuego). Las pruebas nucleares norteamericanas en el Pacífico lo despiertan de su letargo de eones, tras lo cual, al ser atacado por el ejército nipón, se pone a quemar y arrasarse Tokio. Lo mejor de la película original, de 1954 (hay veintisiete variopintas secuelas japonesas, más unas cuantas de factura estadounidense), es la propia destrucción nocturna de la ciudad. Godzilla aplasta, calcina con su aliento ígneo, barre con su enorme cola y tritura con sus dientes de látex. Resulta inolvidable el ultraterreno rugido de Godzilla, que fue creado por el compositor Akira Ifukube frotando un guante de cuero contra las cuerdas de un contrabajo y, después, ralentizando la grabación. Los otros monstruos más famosos son Mothra, una colosal polilla, y Gamera, una fascinante tortuga bípeda (bastante cómica, por otro lado) que puede retraer sus miembros en su caparazón y emitir por los huecos que quedan un fuego propulsor que convierte el caparazón, casi circular, en un platillo volante giratorio que se desplaza a gran velocidad entre las nubes.

Por supuesto, todos estos seres casi mitológicos (al espectador occidental le resulta difícil tomarse en serio a Gamera, por ejemplo, pero en Japón la tortuga tiene un significado mítico ajeno a nosotros) son siempre moralmente ambiguos. Se los teme por su poder de destrucción, pero en las películas originales siempre hay un personaje que los defiende y lucha para que no se les haga daño innecesariamente. De hecho, en la mayoría de las secuelas de Godzilla, por ejemplo, éste es un aliado de la humanidad que lucha contra otros *keiji* para salvar el mundo (basta echar un vistazo a los títulos: *Mothra contra Godzilla*, *Godzilla contra el monstruo marino*, *Godzilla contra Hedorah* o *Godzilla contra Mechagodzilla* -una especie de Godzilla robótico-). Lo mismo ocurre en sucesivas entregas de las aventuras de Mothra o Gamera.

La historia del modelo evidente de todos los *daikaiju*, King Kong, es una tragedia. El colosal simio, secuestrado de su isla misteriosa y llevado aprisionado con cadenas a Nueva York, se enamora de la bellísima Fay Wray, y ese amor precipita su trágico final. Wray, que ha obsesionado a generaciones de espectadores casi tanto como el propio mono, podría entenderse como una representación externa del ánimo de Kong y demuestra que el monstruo tiene alma. ¿Cómo podría amar la belleza si no sintiera lo que sentimos los seres humanos? La última línea de Robert Armstrong en la película es «Oh, no, no fueron los aviones. Fue la Belleza la que mató a la Bestia».

Hace poco he vuelto a ver *Evangelion*, la maravillosa serie televisiva de *anime* de los noventa. En ella, unos niños son los únicos capaces de pilotar unos inmensos robots pseudoorgánicos que constituyen la única arma para luchar contra unos descomunales seres invasores denominados ángeles y que

recuerdan a instalaciones de arte contemporáneo vivientes. En el encantador fárrago de la última parte (típico del *manga* y del *anime* de ciencia ficción) se mezclan ideas gnósticas y de la cábala, y se sugiere continuamente una identificación entre los niños elegidos y las enormes máquinas (máquinas que sangran, que desean liberarse de su esclavitud, que aúllan de dolor, que se vuelven contra sus creadores). Es como si los Eva (de *Evangelion*, el nombre que reciben los robots) fueran materializaciones de profundos habitantes de la psique de los niños.

Todo esto tiene que ver (entre otras cosas) con mi vieja devoción por Lovecraft. Como escritor, a menudo es lamentable, y además encuentro irritantes su racismo y sus imitaciones de Poe, pero las terribles sombras titánicas de sus relatos me han obsesionado desde la adolescencia y me parece que hay en ellas algo verdaderamente valioso. De cualquier forma –y esto vale tanto para sus felicidades como para su temor de lo no ario–, en palabras de Ursula K. Le Guin, el pobre Howard siempre «cuelga como un conejo de las fauces de su inconsciente». La «inmensidad verde y gelatinosa» de Cthulhu, emergiendo de las aguas, como Godzilla, o atravesando el ciclópeo portal de la isla desconocida de «La llamada de Cthulhu» (1926), es espantosa y absolutamente perversa y, sin embargo, al final de este último relato, cuando el titán verde de cabeza de cefalópodo queda por fin libre, leemos: «Tras decenas de millones de años, el gran Cthulhu andaba suelto de nuevo, ávido de placeres». ¡Ávido de placeres! Así que el viejo calamar es, en el fondo, igual que nosotros: ¡busca la felicidad, el placer y la libertad de la aventura...!

De niño, Lovecraft soñó que asistía, oculto, a un cónclave secreto de criaturas monstruosas en el interior de una cueva. Después, según afirma Ursula K. Le Guin, siguió transcribiendo ese cónclave el resto de su vida. El problema es que no se dio cuenta de que esas criaturas no eran malvadas: «Todos mis cuentos e historias parten de la premisa fundamental de que nuestras leyes y nuestra moral no significan nada en el universo en general». Cuando Lovecraft se aventura más allá de nuestra mente, de nuestras estructuras psíquicas (o, por lo menos, de las más evidentes), sólo siente miedo y desamparo. Cthulhu y el resto de los *Great Old Ones* pertenecen «a algo horriblemente remoto y distinto de la humanidad tal y como la conocemos; algo que sugiere espantosamente ciclos de vida antiguos e impíos en los que nuestro mundo y nuestras concepciones no tienen lugar» («La llamada de Cthulhu»). Estos seres se encuentran *atrapados* bajo tierra o bajo el mar, esperando su momento para quedar libres de nuevo. El paralelismo con la psique profunda es demasiado evidente. Si hay algo más grande y más complejo que nosotros más allá de nuestra mente, sólo puede ser algo horrible y amenazador, parece pensar Lovecraft. ¿Es ese miedo infantil (como el del niño que tiene miedo de todo lo que esté más allá de las faldas de su madre) el origen del tonto y fantasioso racismo que detectamos aquí y allá en algunos de sus relatos? Cuando Lovecraft describe, digamos, algo como las olas del mar, utiliza palabras como «horrendas», «espantosas» o «abominables». ¡Las olas del mar en calma! Lo mismo le ocurre con las montañas, las llanuras, las estrellas, los árboles o casi cualquier ser humano de una raza diferente a la suya (aunque recordemos, en su defensa, si fuera necesaria, que Lovecraft se casó con una mujer judía). Parece que en todo ve el reflejo sombrío de seres que pugnan por salir de su interior y a los que teme... quizá sin razón. Lovecraft podría ser un miedo del racionalismo más extremado: el que engendra verdaderos monstruos. «Los teósofos han indagado en la imponente grandiosidad del ciclo cósmico dentro del cual nuestro mundo y la raza

humana son tan solo incidentes pasajeros. Han intuido extrañas supervivencias en términos tales que helarían nuestra sangre si no las ocultáramos con un tranquilo optimismo», escribe Lovecraft. Es curioso que critique el «tranquilo optimismo» de la humanidad y, en particular, de la teosofía (usa la palabra *bland*, que puede implicar *aburrimiento* y *estupidez*). Es el pesimismo radical del racionalismo llevado a sus últimas consecuencias lo que alimenta las pesadillas de Lovecraft.

Me parece encontrar algunas claves en una de las más importantes guías para entender nuestra época. Me refiero al *Liber Novus*, también conocido como *Libro rojo*, de Carl Gustav Jung, un libro hecho de visiones y de imágenes y donde apenas hay lugar para la teoría:

¡Qué rigor del destino! Si os acercáis a vuestra alma, lo primero que perderéis será el sentido. Creéis que os hundís en lo carente de sentido, en lo eternamente desordenado. ¡Tenéis razón! Nada os salva de lo desordenado y lo carente de sentido, pues ésa es la otra mitad del mundo.

[...]

Vosotros abríis el portal del alma para dejar ingresar las oscuras corrientes del caos en vuestro orden y en vuestro sentido. Esposáis el caos a lo ordenado y engendráis el niño divino, el suprasentido más allá del sentido y del sinsentido.

¿Tenéis miedo de abrir la puerta? También yo tenía miedo, pues habíamos olvidado que el Dios es terrible.

[...]

Os horrorizáis ante la profundidad; os ha de horrorizar, pues el camino de lo venidero conduce por allí. Tienes que pasar la prueba del miedo y de la duda y, con ello, comprender hasta las entrañas que tu miedo estaba justificado y tu duda es razonable. ¿Cómo serían si no una tentación verdadera y una superación verdadera?

«La llamada de Cthulhu» comienza así: «Lo más misericordioso de este mundo, me parece, es la incapacidad de la mente humana para poner en relación todos sus contenidos. Vivimos en una plácida isla de ignorancia en medio de negros mares de infinitud, y no fuimos concebidos para viajar lejos». Y, sin embargo, es justo al revés. Cuanto menos pongamos en relación las distintas partes de nuestra psique y cuanto menos lejos viajemos, más miedo tendremos y más aislados nos sentiremos. Y si miramos con atención las formas terribles que todos llevamos dentro, nos daremos cuenta de que son tan solo imágenes de nosotros mismos.

Por mi parte, si me disculpan, voy a releerme «La búsqueda en sueños de Kadath la Desconocida».