

UN BESTIARIO FUTURO: EXORCISMOS PROYECTIVOS EN LA CIENCIA FICCIÓN

David Conte Imbert

Universidad Carlos III de Madrid

Quisiera hablaros de teratología, es decir, del estudio de los monstruos¹. Y empezaré haciéndolo con un relato que se encarga de dar la vuelta a la imagen habitual. En la película de animación *Monstruos, S.A.*, producida por Pixar en 2001, la corporación de los monstruos obtiene su energía de los gritos y el miedo de los niños. Como los niños ya no se asustan tan fácilmente, esta corporación atraviesa una crisis que amenaza su existencia misma. Por otra parte, a lo largo de la trama, una niña se extravía en ese mundo paralelo, sembrando el terror en las criaturas que supuestamente tendrían que asustarla. Cabe así interrogarse acerca de esta inversión en los planteamientos que han regido nuestro acercamiento a la figura del monstruo.

Es muy posible, en el fondo, que nuestra civilización haya aterrorizado a las diferentes criaturas consideradas monstruosas, hasta el punto de provocar su desaparición, tanto en la esfera de una geografía fantástica arrinconada progresivamente en el ámbito de la pura imaginación, como a raíz del progresivo exterminio de criaturas antaño amenazadoras, y hoy convertidas en especies en vías de extinción. El monstruo ha buscado refugio en los pocos territorios inexplorados que van quedando, como en el fondo abisal de los océanos o en los lugares más recónditos de la selva virgen. Su descubrimiento, recogido en los artículos de revistas científicas especializadas difundidos por la prensa y la televisión, nos provoca hoy una mezcla de curiosidad entomológica sedimentada en retazos de exotismo y de nostalgia, tal vez, por un mundo abierto al horizonte de los fantasmas de lo inesperado. Pocos monstruos han

¹ La teratología, como disciplina científica que se ocupa del estudio de las criaturas deformes, es decir, de aquellos seres que en una especie que difieren del patrón común, fue en gran medida impulsada por el zoólogo francés Isidore Geoffroy Saint-Hilaire (1805-1861). Su concepción del monstruo como criatura diferente del orden natural la emparenta con la perspectiva aristotélica; en cierto modo, y sin entrar en valoraciones, supone la definición más amplia y general del monstruo. Se trata asimismo de un término muy empleado en numerosos estudios y enciclopedias de ciencia ficción. (Véase Annie Ibrahim : 2005).

resultado tan mortíferos para las especies y el entorno de nuestro planeta como el hombre, depredador insaciable que, por emplear un término popular de la literatura de ciencia ficción, ha *terraformado* su hábitat natural hasta el punto de amenazar su propia existencia.

¿Sería ello suficiente para afirmar que ya no cabe el miedo a lo monstruoso en nuestra civilización hegemónica, cuyo dominio y voluntad de poder habría erradicado los antiguos temores ancestrales que gobernaban sus primeros y desamparados pasos, cuando se hallaba a la merced de cualquier animal, desvalido ante catástrofes naturales imprevistas e imprevisibles? Mucho me temo que no. Y aun si los monstruos que pueblan nuestro entorno poseen nuestro mismo aspecto, son el vecino perfectamente normal y afable que durante veinticuatro años había tenido encerrada en el sótano de su casa a su propia hija, con la que tuvo hasta siete hijos que nunca llegaron a ver la luz², el gusto por lo monstruoso sigue alimentando los placeres de una sociedad a la que le gusta experimentar el breve escalofrío del miedo o la fascinación por lo diferente, aun con el mando a distancia marcando el ritmo en estas válvulas de escape del ocio hogareño. Es más, creo que la figura del monstruo, a lo largo de esto dos últimos siglos que corresponden también al surgimiento de la ciencia ficción y de la literatura fantástica, ha adquirido la fuerza de las pulsiones rechazadas por el inconsciente colectivo de nuestro mundo, como si los innumerables traumas de la modernidad se hubieran encarnado en el rostro deformado e irreconocible del monstruo, habitando las pesadillas del sueño y la vigilia, y alumbrado cual síntoma de los miedos contemporáneos. A su vigencia pretendo por lo tanto dedicar la siguiente conferencia. Comenzaré por acotar la definición de lo que entiendo por monstruo, tras un breve repaso por sus configuraciones históricas. A continuación, seleccionaré y analizaré tres ejemplos emblemáticos, procedentes del cine de ciencia ficción. Por último, procuraré explicar cómo se construye la representación del monstruo en el ámbito de la ciencia ficción, distinguiéndolo de otros terrenos, y en particular

² Me refiero, claro está, al caso de Joseph Fritzl, como paradigma de monstruosidad moral que llega a desbordar los límites de lo concebible, y que los medios de comunicación, tan propensos a la reiteración de fórmulas prefijadas, apodaron como «el monstruo de Amstetten».

de su aparición en la literatura fantástica, y proponiendo una serie de claves hermenéuticas en cuanto a su valor y significado.

1.

La extensa reflexión en torno a la figura del monstruo, cuyo origen hunde muchas veces sus raíces en un tiempo inmemorial y arcaico anterior al surgimiento del hombre, nos obliga aquí a simplificar algo las cosas y centrarnos en los aspectos más relevantes para nuestra ilustración. A mi juicio, caben distinguirse cuatro ejes de la percepción, que trazarían una línea cronológica, pero que no habrían de confundirse de manera excesivamente estrecha con momentos históricos definidos, sino que marcarían predominios en cada etapa civilizatoria: mitológico, simbólico u alegórico, racional e imaginario, —siguiendo cuatro periodos: antigüedad, edad media, ilustración y época contemporánea o romántica³—. Definiré primero cada acepción para examinar después su ubicación histórica.

La dimensión mitológica guarda relación con un momento fundador en la historia humana. En los relatos mitológicos, o en su derivación épica, donde lo monstruoso aparece ya como un residuo arcaico, hallamos un conflicto entre el hombre y el monstruo (o incluso entre los propios dioses y los monstruos) que marca la victoria del héroe, y con ello la posterior fundación de una historia propiamente humana. La mitología griega, por recurrir a un ejemplo obvio que no ha de presuponer una radical originalidad, ofrece un buen abanico de monstruos: el Minotauro, las Gorgonas, Cerbero, el Cíclope, entre otros.

La dimensión simbólica o alegórica conforma el paradigma de lo monstruoso más característico de la edad media. Contrariamente a la dimensión mitológica, conjuga lo real y lo maravilloso. Ello significa dos cosas. Por un lado, el carácter fantástico que posee el monstruo en un paradigma simbólico (un unicornio, un fénix o un dragón) no impide que su realidad sea la misma que la de otras criaturas existentes y no menos fantásticas (un tigre, un

³ Esta puntualización es básica: no pueden caracterizarse épocas históricas mediante un rasgo omnicomprendido. Por el contrario, se trata de avanzar el rasgo como una suerte de función predominante en el periodo descrito, que correspondería a cierta acepción en la definición plural de lo monstruoso, y que coexiste con otros rasgos no menos relevantes en la caracterización del periodo en cuestión.

elefante o un hipopótamo). El error está en pensar que la ignorancia o desconocimiento lleva a creer que el unicornio es tan real como el tigre. Más bien, siguiendo la propuesta de Jacques Le Goff, conviene pensar que lo extraordinario permite la comprensión de la realidad palpable. Es el rodeo de lo alegórico y lo simbólico lo que ilumina y dota de significado la concreción del mundo, pues en el fondo «resulta difícil distinguir, en el bagaje del hombre medieval, lo concreto de lo abstracto»:

En efecto, lo que arrastra la adhesión de los espíritus medievales no es lo que se puede observar y probar mediante una ley natural, mediante un mecanismo regularmente repetido. Al contrario, es lo extraordinario, lo sobrenatural o, en todo caso, lo anormal. La ciencia misma toma por objeto con mayor interés lo excepcional, los mirabilia, los prodigios. (...) El arte y la ciencia del medioevo acceden al hombre mediante el extraño rodeo de los monstruos.⁴ (Jacques Le Goff, 1999: 291)

En consecuencia, esta simbolización de la realidad, así como las claves hermenéuticas atribuidas a lo extraordinario, propician el establecimiento más o menos rígido de un código cultural de significados y valores, fijado en los bestiarios, donde la nomenclatura de animales cotidianos no se distingue de las criaturas sobrenaturales. Para nuestra mentalidad moderna, educada en la racionalidad y el materialismo, esta síntesis resulta casi incomprensible, cuando no la juzgamos propia de una mentalidad supersticiosa, infantil o primitiva.

De hecho, la perspectiva racional resultaría en teoría mucho más cercana, aunque bajo este adjetivo no propongo englobar únicamente la actitud «ilustrada», que elimina la parte imaginaria o fantástica de la geografía de lo real, sino una perspectiva que se acerca a la figura del monstruo mediante un razonamiento de orden lógico. Así, el análisis de Aristóteles en *De la generación de los animales*, donde el monstruo se concibe como una alteración del orden de

⁴ Véase también la excelente síntesis hermenéutica sobre el significado de los monstruos en el imaginario medieval en: Franco Cardini; «Mostri, belve, animali nell'immaginario medievale: alla ricerca di un codice interpretativo», *Abstracta*, nº 4 (aprile 1986). Este artículo inicia una serie de análisis dedicados al simbolismo de los animales y bestiarios en la mentalidad medieval, publicada en dicha revista entre 1986 y 1989, y reproducida íntegramente en la página web: <http://www.airesis.net/IlGiardinoDeiMagi/IlGiardinodeiMagi.htm>, fecha de consulta: 9 de agosto de 2009 .

la naturaleza, trazaría un eje etimológico que hace del monstruo una excepción o anomalía en un patrón de regularidades, que define la hegemonía o predominio de lo normal⁵. Como lo plantea el diccionario de la Real Academia Española, un monstruo es una «producción contra el orden regular de la naturaleza». Me parece interesante recalcar que esta anomalía se define asimismo como un ordenamiento insólito o irregular en la conformación de las partes en el seno del todo. Siguiendo uno de los mejores diccionarios de la lengua francesa, encontramos en la definición esta primera acepción: «corps organisé, animal ou végétal, qui présente une conformation insolite dans la totalité de ses parties, ou seulement dans quelques unes d'entre elles»⁶.

Tras esta idea del monstruo como una conformación irregular en las partes del todo se halla la fascinación ilustrada por lo insólito, que derivaría en la época romántica en atracción por aquellos monstruos de feria, curiosidades de la naturaleza humana expuestas al asombro del visitante, entregadas a un ejercicio de *voyeurismo* que contempla estos extraños humanos convertidos en monstruosidades. Del famoso circo Barnum al célebre caso de John Merrick, el hombre elefante, hoy poseemos algunos testimonios fotográficos que podrían seguir despertando repulsión y asombro en nuestra mentalidad «políticamente correcta», presta a condenar la inhumanidad de aquellos que cosificaban y marginaban, hasta tal punto, a seres humanos que hoy calificaríamos como «diferentes»⁷.

⁵ «D'ailleurs celui qui ne ressemble pas aux parents est déjà à certains égards un monstre: car dans ce cas, la nature s'est, dans une certaine mesure, écartée du type générique. (...) En effet, le monstre appartient à la catégorie des phénomènes contraires à la nature, à la nature considérée non pas dans sa constance absolue, mais dans son cours ordinaire: car du point de vue de la nature éternelle et soumise à la nécessité, rien ne se produit contre nature, alors que c'est l'inverse dans les phénomènes qui, dans la généralité des cas, sont d'une façon mais peuvent être autrement» (Aristote, 1961 : IV, 2, 767b, y 4, 770b) . Esta distinción entre el curso habitual de la naturaleza y su «constancia absoluta» suele pasarse por alto cuando se acude al patronazgo de Aristóteles en busca de una definición originaria de lo monstruoso. Sin embargo, se trata de una diferencia crucial, pues nos induce a pensar que la naturaleza, en términos absolutos, no admite lo monstruoso, que se distingue y conforma dentro de un patrón de regularidades. Ello apoyaría nuestra perspectiva de lo monstruoso como una dimensión no sustantiva sino más bien relacional.

⁶ Paul Émile Littré; *Dictionnaire de la langue française*, tome 4, «monstre».

⁷ Un espeluznante catálogo de individuos aberrantes o insólitos, que trabajaron en gran parte en el mundo del espectáculo, desde circos, teatros o ferias ambulantes, puede consultarse en el sitio web <http://tebessa.free.fr/galerie_des_monstres/index.htm>, fecha de consulta: 9 de agosto de 2009 Sin embargo, como acertadamente recuerda Sara Martín, estos *freaks* no eran sólo víctimas de una curiosidad malsana: «No es cierto que estas personas recibieran un trato denigrante como norma; al contrario, algunos consiguieron ingresos y popularidad estimables en su momento (...)» (2002: 112). En síntesis, la

Por ello, conviene detenerse en aquella obra maestra titulada *Freaks*, filmada por Tod Browning en 1932⁸, y subtitulada en español *La parada de los monstruos*. Lo que pretende la película es rehabilitar estos monstruos, vislumbrar la humanidad común, idéntica a la nuestra, bajo la fachada insólita de su peculiar fisonomía. Pero, en este sentido, conviene preguntarse si los *freaks*, con los cuales empatiza el espectador, frente a inhumana crueldad de la guapa mujer que los manipula y se burla de ellos, siguen siendo en realidad monstruos. Mi hipótesis vendría a decir que no. En efecto, la finalidad de la película consiste en desactivar e invertir el carácter «monstruoso» de los personajes. Los *freaks* resultan entrañables, mientras que la mujer protagonista sería un «monstruo» de crueldad e inhumanidad. La reacción frente al monstruo tiende por lo tanto a disolver su monstruosidad, dotándola de un carácter provisional o aparente. Una vez que cae la fachada, el miedo a lo diferente desaparece⁹.

Ello nos lleva a considerar que la naturaleza del monstruo no ha de entenderse como algo sustantivo, una propiedad definitoria, sino como un mecanismo relacional, algo que marca en la relación o contacto con una criatura su carácter de monstruo. Dicho mecanismo relacional viene definido por un registro de acciones e impresiones que pueden abarcarse bajo el denominador común de fascinación. La fascinación, en el sentido que le otorga Rudolf Otto en su obra *Lo sagrado*, es un efecto de parálisis gobernado por un movimiento contrario de atracción y repulsión, que otorga al mismo tiempo al monstruo un

conjunción insospechada del racionalismo positivista, que alumbró la teratología como ciencia médica, y el *voyeurismo* de lo pintoresco o monstruoso procedente del gusto decimonónico, obedecen a mi entender a una misma pulsión, donde el esfuerzo taxonómico se entremezcla con el desorden y el caos surgido de la imaginación fantástica. Aunque lo avancemos únicamente como sugerencia, esta *coincidentia oppositorum* apuntaría a la raíz cultural de donde surge el gran género del imaginario moderno, a saber la ciencia ficción, en cuanto confrontación entre la pervivencia o retorno de las pulsiones de lo fantástico y el paradigma de la ideología científica como tentativa de explicación del mismo.

⁸ *La parada de los monstruos (Freaks)*, 1932.

⁹ Aunque la película ha sido alabada como uno de los grandes alegatos a favor de la diferencia, no debemos olvidar que la venganza final, donde el monstruo moral encarnado por la mujer fatal queda convertido y desvelado como monstruo físico, matizaría esta mirada bienintencionada sobre los *freaks*, que arrastran a la mujer hacia la indiferenciación de lo monstruoso: la fagocitan como «uno de ellos», *one of us*, como reza su letanía en el trance o clímax de la escena del matrimonio. «El horror que el espectador pueda sentir ante la maldad de esta villana acaba siendo inferior al que siente ante el modo en que los *freaks* se vengan de ella» (Sara Martín, 2002: 114).

carácter sagrado¹⁰. Este mecanismo pervive a mí entender en la dimensión imaginaria, cuarta y última de nuestro recorrido.

La dimensión imaginaria caracterizaría una civilización y un tiempo que han desterrado lo fantástico y lo maravilloso del ámbito de lo real. La antigua geografía de los monstruos, tras el progresivo cierre de la *ecumene*, o superficie terrestre conocida, acometido por las grandes exploraciones, arrincona lo maravilloso en el ámbito de la pura imaginación. Las utopías dejan de ser tierras o islas perdidas en un rincón del orbe para refugiarse en la pura idealidad de lo ficcional. Tal momento corresponde a la aparición del monstruo en el terreno de la literatura fantástica. Sin embargo, mi propósito no pretende centrarse en la figuración del monstruo en la literatura fantástica, donde su regreso encarnaría las pulsiones de lo mágico y lo sobrenatural, desterradas cual meras supersticiones por una visión racional y materialista del mundo, sino analizarlo, como dije, en el terreno de la ciencia ficción. Sin embargo, cabe apuntar que los orígenes de la ciencia ficción, al desgajar su rama genealógica del tronco de la literatura fantástica, a menudo permitirían situar la aparición del monstruo en la confusión de ambos géneros literarios.

Así, la novela *Frankenstein* de Mary Shelley, considerada como uno de los antecedentes inmediatos de la ciencia ficción por la visión positivista que rige la creación del monstruo, deudora de las creencias en torno a los poderes de la electricidad, también obedece a los cánones de la moda de lo fantástico, los cuales derivarían en el género cinematográfico del terror que ha caracterizado las sucesivas versiones del libro en la gran pantalla. Por lo tanto, la representación del monstruo en la ciencia ficción deberá considerar sus peculiaridades siguiendo su adscripción al género, hasta donde sea posible distinguirlos. La obsesión filológica por clasificar y categorizar diferentes

¹⁰Lo que Rudolf Otto caracteriza como vivencia de lo sagrado o *numinoso*, el *mysterium tremendum*, revelaría en lo monstruoso una fascinación por la radical otredad de lo desconocido. A pesar de que Otto esboce en su libro una suerte de fenomenología de lo sagrado, vinculada con el sentimiento místico, varias indicaciones permiten relacionar dicho sentimiento con el miedo y el temor ante lo monstruoso o fantástico: «Il a des formes sauvages et démoniaques. Il peut se dégrader et presque se confondre avec le frisson et le saisissement éprouvé devant les spectres» (Otto, 1995 : 28). El carácter híbrido de semejante fascinación, donde se entremezclan la repulsión (lo negativo) y la atracción (lo positivo), produce la parálisis o estupor que gobierna la actitud ante el misterio inexplicable de la criatura monstruosa: «c'est en même temps quelque chose qui exerce un attrait particulier, qui captive, fascine et forme avec l'élément répulsif du tremendum une étrange harmonie de contrastes» (Otto, 1995 : 57). Lo monstruoso se revelaría entonces como una peculiar forma de trascendencia.

etiquetas ha de permitir operar distinciones sin anular la permeabilidad entre géneros: las fronteras existen para posibilitar su cruce. Y, en la medida en que nuestra época sitúa la aparición del monstruo en el terreno de lo imaginario, convendrá igualmente analizar en los ejemplos qué formas de imaginario predominan, y hasta qué punto podemos observar la presencia de los otros ejes que han marcado nuestro recorrido por las sucesivas definiciones de lo monstruoso. Comencemos con el primer ejemplo.

2.

El inicio de la película *Alien, el octavo pasajero*, dirigida por Ridley Scott en 1979, y cuyo éxito garantizó la profusión de toda una serie de secuelas posteriores de desigual calidad, donde se aclaraban y desarrollaban los aspectos enigmáticos del original con respecto al origen de los *alien*, contraponen dos registros muy diferenciados. Por una parte, encontramos el registro de lo cotidiano. El viaje de regreso de la nave Nostromo queda ubicado en un tiempo donde la exploración espacial ha entrado en la fase de explotación comercial y capitalista. La apariencia de la nave, de hecho, recuerda a los veleros en el siglo de las grandes rutas comerciales marítimas, donde la aventura iba entrando en fase de rutina. La referencia al libro de Conrad (2007) queda visualmente plasmada en estos conos o pirámides que recuerdan el velamen de los barcos. Los tripulantes no son héroes ni aventureros sino meros trabajadores sometidos a condiciones de explotación por parte de la compañía para la cual trabajan, y que no dudan en reivindicar sus derechos y reclamar sus correspondientes primas por tareas imprevistas. Frente a la rutina del mundo del trabajo, la aparición de la nave extraterrestre desencadena todo el registro de lo extraordinario, contraponiendo la tonalidad de lo orgánico frente al orden mecánico que caracteriza la vida en Nostromo, con el hierro y el vapor propios del ámbito industrial. Toda la escenografía de la nave, así como el diseño del *alien*, proceden del artista suizo Hans Ruedi Giger, junto con Carlo Rambaldi,

basándose en una obra suya anterior titulada *Necronomicon V*¹¹. La referencia a Lovecraft y los mitos de Cthulhu¹², gran creador de monstruos en la encrucijada que a principios de siglo va diferenciando la ciencia ficción de la literatura fantástica, es aquí patente. También resultan conocidas las recurrencias fetichistas y la simbología sexual, mezcla de lo humano y lo mecánico, que manifiesta el trabajo del artista o diseñador suizo.

En todo caso, mi intención pasa por examinar las formas de lo imaginario que impregnan el diseño de la nave y del *alien*, para entender cómo opera la figuración de lo monstruoso en el seno de la película. El mundo de la nave extraterrestre aparece a los ojos de los tripulantes del *Nostromo*, e incluso del espectador, como algo totalmente insólito y nunca visto, algo que suscita una extrañeza. Así, lo monstruoso cabría situarse aquí en el registro de una alteridad radical, no equivalente a ninguna forma reconocida. Sin embargo, nuestra percepción obedece a un intento de reconocimiento, que trabaja para convertir lo desconocido en algo reconocible. En gran medida, el conocimiento procede por medio del reconocimiento, la asimilación de esa alteridad radical a figuras e imágenes más o menos familiares. Cabe preguntarse si una imaginación que no tuviera ningún asidero para identificar en una forma totalmente extraña algo reconocible seguiría siendo capaz de representarse mentalmente dicha forma, y por lo tanto de llegar a verla o percibirla como una estructura distinguible, y no un simple amasijo de materia fundida o disuelta en el entorno. En la exploración de la nave extraterrestre podemos, en función de los resortes del imaginario de cada cual, entregarnos a este juego de las formas, identificando elementos conocidos en esta realidad vista por primera vez.

En este sentido, la contraposición inicial entre lo mecánico y lo orgánico procura toda una serie de pistas para descifrar en las «tripas» de la nave todo el registro de animalización de las formas. La entrada recuerda a una vulva femenina, donde penetran los tripulantes, siguiendo por el interior como si

¹¹ Se trató de una colaboración bastante conflictiva, en la que Rambaldi se encargó de la animación de los diseños de Giger, quien obtuvo en 1980 el oscar al mejor diseño de escenarios. Retomó la colaboración en la tercera secuela de la saga, ya que James Cameron rehusó su participación en la segunda, *Aliens*.

¹² El *Necronomicon*, que etimológicamente vendría a significar «el libro que contiene lo relativo a las leyes de los muertos», es un grimorio ficticio inventado por Lovecraft, en el que pueden hallarse fórmulas secretas y olvidadas que permiten contactar con seres sobrenaturales de inmenso poder. Es el libro central en el canon de los mitos de Cthulhu.

fuera un gigantesco tubo o aparato digestivo, las paredes de la nave asemejándose a un extenso costillar o tal vez una tráquea cartilaginosa. La banda sonora corrobora esta impresión de hallarse dentro de un organismo vivo, al juntar el latido de la respiración con interferencias asimilables a ruidos de insectos. La aparición del alienígena muerto y fosilizado plantea tal vez la mayor dificultad en este ejercicio de desciframiento; parece un amasijo informe, como un cuerpo al revés que hubiera reventado o explotado dejando todas las vísceras al aire, invirtiendo el organismo interno en superficie externa. No obstante todavía resulta posible el intento, de manera más personal, al modo de los clásicos tests psicológicos; en mi caso, me fijo en la silueta de la trompa, pegada a lo que sería el rostro, para reconocer la forma de un elefante. Por último, la gigantesca cavidad donde el organismo cría sus larvas junta el registro de lo vegetal, mediante el aspecto de plantación que tiene el criadero de *alien* y los cuatro pétalos de la incubadora que recuerdan a las plantas carnívoras, con el registro animal, por el ojo de serpiente que parece anidar en el interior de la planta. El *alien* mismo une un cuerpo humanoide con la cabeza y la cola del reptil, añadiendo en sus sucesivas bocas la imbricación de elementos que caracterizan la metaforización de la nave.

No pretendo con esta ilustración descubrir el significado «oculto» de los diseños de Giger, en parte al alcance de cualquiera que se aproxime a su obra; por el contrario se trata de un mero juego de la imaginación, que nos remitiría casi a una mirada de tipo infantil, que sabe vislumbrar la diversidad del mundo en las manchas de un cuadro abstracto. Lo que me parece fundamental es entender cómo, transformando lo desconocido en algo reconocible, esta percepción del monstruo caracteriza su representación en el ámbito de la película. Tres serían los aspectos que me gustaría subrayar.

En primer lugar, la imaginación, al vislumbrar en lo desconocido formas reconocibles, trabaja desde el principio para interpretar y comprender la naturaleza misma del monstruo. En ello radica la componente relacional con el monstruo típica, podríamos decir, de la ciencia ficción. El monstruo no es algo que hay que destruir o de lo que conviene huir. Es algo que importa comprender. La secuencia inmediatamente posterior al ataque del parásito, que

depositará su larva en el interior del pobre John Hurt, corresponde a un momento de análisis científico y biológico, nos ofrece una escena de disección anatómica. Es más, la lucha con el *alien* depredador que hilvana la película nos va desvelando la criatura por partes. El único momento en el que vemos a la criatura «de cuerpo entero» corresponde al instante donde es expulsada de la nave y quemada por sus propulsores. La derrota del monstruo interviene en el instante de su percepción acabada y completa, como si el verlo en su totalidad implicara de forma metafórica su comprensión acabada, y por lo tanto ofreciera la posibilidad de su derrota. La aparición del monstruo en el terreno de la ciencia ficción se ve impregnada por una reconstrucción de la mirada analítica o científica, que liga la posibilidad de su derrota con la comprensión de su naturaleza¹³.

En segundo lugar, esta idea nos permite corroborar hasta qué punto la naturaleza del monstruo es de tipo relacional. El suspense de la película no radica únicamente en saber quién será la próxima víctima sino en descifrar el enigma del octavo pasajero. Desde luego, dicho enigma es el que ha permitido alimentar su descendencia en buen número de secuelas. Para entender el tipo de relación que caracteriza al monstruo en la ciencia ficción, me gustaría remitirme brevemente a las delimitaciones clásicas y asumidas del género, según las cuales la ciencia ficción insertaría lo desconocido en un esquema de verosimilitud que procura hacerlo comprensible y, mediante semejante comprensión, asegurar el dominio de aquello que escapa a nuestro control. Si el monstruo de ciencia ficción puede aproximarse al género de terror, ello no debe hacernos olvidar que todas las variantes estructurales de la historia trabajan

¹³ En este sentido, nos mantenemos cerca de la problemática de la literatura fantástica, tal y como la define Todorov en su clásico ensayo; a saber, lo fantástico como línea fronteriza que oscila entre la recomposición de una racionalidad modificada por la extrañeza, o la inmersión en el abismo de lo sobrenatural, en cuanto aceptación de una lógica diversa: «Le fantastique, c'est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel» (Tzvetan Todorov, 1970: 29). De hecho, en el estudio de Gérard Lenne, observamos ese enraizamiento de la ciencia ficción en el campo del imaginario fantástico: «*encontramos, en el interior de la ciencia-ficción, las dos vías de lo fantástico: lo desconocido exterior al hombre y el peligro creado por el hombre*» (Gérard Lenne, 1974: 135). Por ello, el monstruo, en cuanto criatura que supone la irrupción de la anomalía en el mundo de la normalidad, representa uno de los puntos privilegiados de contacto entre lo fantástico y la ciencia ficción. Mi hipótesis, no obstante, es que esta última se distingue al convertir el conflicto o la relación con el monstruo en un proceso de desvelamiento que obedece a procedimientos técnicos. La comprensión analítica del aspecto sobrenatural de la criatura cifra su dominio y eventual destrucción en el terreno de un modelo científico de comprensión de los fenómenos.

para dominar analíticamente el miedo, frente a lo indistinguible y difuso de su amenaza. El monstruo es aquí objeto de un proceso de control que opera el exorcismo mediante una voluntad de dominio.

Por último, y en tercer lugar, lo que caracteriza el proceso de reconocimiento del *alien* también sigue unas pautas tendentes a establecer una serie de propiedades en la naturaleza del monstruo. En este caso, la figuración del monstruo viene determinada por su naturaleza híbrida, que junta características animales dispares en un conjunto unitario¹⁴. El *alien* resulta ser una mezcla de hombre y serpiente. Ello no significa que sea únicamente eso, ya que la fascinación por esta creación ha acabado convirtiéndola en una criatura perfectamente distinguible, que ocupa un lugar insigne en la creación de este bestiario futuro y alimenta el nuevo imaginario mitológico de nuestra época. Pero su composición procede del hibridismo que ha caracterizado a lo largo de los tiempos la fabricación del monstruo en cuanto criatura unitaria, y que reconocemos aquí en esta figuración contemporánea.

3.

Por ello, mi segundo ejemplo recae en un tipo de monstruo que no posee ningún aspecto definido y que, gracias a dicha carencia, es susceptible de adoptar cualquier forma animal conocida. Me refiero a la película de John Carpenter *La cosa*, adaptación de un relato de John W. Campbell titulado «Who goes there?» (1938), que ya fuera punto de partida para una película de Howard Hawks y Christian Nibby, *The thing from another world* (*El enigma de otro mundo*) en 1951¹⁵. Voy a situar brevemente el fragmento que me propongo analizar.

¹⁴ El modelo de hibridación es, por así decirlo, una de las características fundacionales en la topología mítica del monstruo. Como lo apunta Héctor Santiesteban, «un punto importante para la teratología es el que parte del hibridismo connatural al monstruo y se dirige hacia su unidad» (2000: 101). La importancia del hibridismo radica en un problema de individuación, es decir, en la posibilidad de trazar y reconocer el límite del ser, amenazado por la fusión monstruosa en cuanto regreso al caos de la indistinción. Por ello, el hibridismo nos encamina hacia la segunda etapa o tipo de lo monstruoso: la absorción en lo informe.

¹⁵ *La cosa, el enigma de otro mundo* (*The Thing*) 1982. EEUU. Universal Pictures. Dir.: John Carpenter. Guión: Bill Lancaster. Mús.: Ennio Morricone. Fot.: Dean Cundey. Reparto: Kurt Russell, Wilford Brimley, David Clennon, Richard Dysart, Donald Moffat, Richard Masur, Keith David. *El enigma de otro mundo* (*The thing from another world*) 1951. EEUU. RKO Pictures (Prod.: Howard Hawks). Dir.: Christian Nibby. Guión: Charles Lederer. Mús.: Dimitri Tiomkin. Fot.: Russell Harlan. Reparto: Kenneth Tobey, Margaret Sheridan, Robert Cornthwaite, Douglas Spencer, Dewey Martin, James Arness.

Estamos en el Antártico. Un perro corre por la llanura nevada, perseguido por un helicóptero que le dispara e intenta abatirle sin conseguirlo. El perro consigue llegar a un campo base americano y se abalanza sobre uno de los hombres que contempla extrañado la escena. El helicóptero aterriza. Debido a una granada mal lanzada por el tripulante que ha bajado a tierra, el helicóptero explota. El tripulante comienza a disparar sobre el grupo profiriendo exclamaciones incomprensibles —sabremos después que forma parte de la expedición noruega—. El capitán de la expedición americana arma el revólver y dispara. El noruego cae abatido. Una criatura mortífera acaba de penetrar en el seno de la base americana.

Esta criatura extraterrestre, capaz de imitar y reproducir cualquier forma viviente, comienza a eliminar a los sucesivos miembros de la expedición adoptando su rostro y apariencia, hasta el punto de sembrar la desconfianza en el equipo. Todos sospechan de todos, ya que cualquiera es susceptible de haberse convertido en la cosa. Para descartar las posibilidades, el protagonista de la película (Mac Gready) propone una prueba, que consiste en someter una muestra de sangre de cada miembro de la base al contacto de un cable eléctrico calentado con lanzallamas. Una de las muestras reacciona como si la estuvieran atacando, revelando la identidad oculta del monstruo.

Deteniéndonos en esta irrupción particular de la cosa, creada y diseñada por uno de los grandes maestros en efectos especiales anteriores a la hegemonía de lo digital, Rob Bottin¹⁶, me gustaría comentar el razonamiento de Mac

El relato de John W. Campbell, «Who goes there?» fue publicado en agosto de 1938 en la revista *Astounding Stories*, y recopilado en una colección de cuentos de idéntico título en la editorial Shasta Publishers (Chicago, EEUU) en 1948.

¹⁶ A lo largo de la historia del cine, el impacto de lo monstruoso viene a mi juicio provocado por la verosimilitud de su apariencia, ya que el realismo exigido depende en gran medida de la pericia y maestría de los maquilladores y técnicos a cargo de los efectos especiales. Por ello, muchas de las películas de monstruos, en la llamada «edad de oro» de la ciencia ficción de los años 50, nos pueden seguir pareciendo interesantes o pintorescas, pero resulta dudoso que la visión del monstruo sea susceptible de provocar esa «suspensión de la incredulidad», a mi juicio imprescindible para que el espectador experimente fascinación o terror. Por varios aspectos, la revolución digital ha provocado el prematuro envejecimiento de muchas películas, que basaban su eficacia en unos efectos especiales de carácter más mecánico o artesanal. Comparto así la opinión de Sara Martín, cuando localiza la aparición de lo que denomina el «hiperrealismo contemporáneo» en los efectos especiales de Dick Smith en *El exorcista* (1973). Entre sus discípulos, se encontraban Rob Bottin y otros grandes artesanos del cine de terror de los ochenta, cuyos monstruos siguen a mi entender poseyendo plena eficacia y vigencia, a pesar de que sus técnicas puedan parecer hoy rudimentarias, si se comparan con los logros y las posibilidades de los efectos digitales: «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

Gready: «cada parte de él era uno. Cada pedazo era un animal con un deseo interior de proteger su propia vida. La sangre humana es inofensiva. La sangre del que sea la cosa se rebelará cuando sea atacada. Intentará sobrevivir. Se apartará de un cable caliente». En inglés, Mac Gready dice que cada parte de la cosa es un todo (*a whole*), lo cual supone una idea muy distinta, ya que indica que la cosa no tiene individuación posible. Cada parte del todo es ella misma un todo, por lo que carece de sentido hablar de unidad en una cosa cuyos fragmentos resultan autosuficientes y reproductibles hasta el infinito. La muestra de sangre actúa ella misma como una pequeña «cosa», que ataca al sentir el cable caliente, como un flujo de vida autónoma que posee la entidad de un animal consciente de sí mismo.

Allí radica, a mi entender, el aspecto terrorífico y monstruoso de la «cosa», entendida como una entidad genérica y absolutamente ubicua. Ese terror es ante todo psicológico: si cada uno puede ser la cosa, no hay modo de individuar claramente lo monstruoso. No hay ninguna forma a la que agarrarse para operar el reconocimiento de la naturaleza híbrida de lo monstruoso, sino una multiplicidad de formas y aspectos que, en último término, serían susceptibles de abarcar la totalidad de lo viviente. Esta multiplicidad de formas no mantiene relación con la metamorfosis de lo monstruoso, que analizaremos más bien en el tercer ejemplo, sino con la naturaleza de lo informe. Por su propia naturaleza, lo informe no tiene límites, actúa como una enfermedad contagiosa que se propaga por doquier, como una inundación o catástrofe natural que lo sumerge todo. La única solución que adoptarán los diezmados americanos para frenar a la cosa pasará por la destrucción misma de la base, condenándose a sí mismos para evitar una propagación que podría llegar a provocar la destrucción de la raza humana.

Por lo tanto, esta naturaleza informe impide no sólo la individuación o reconocimiento del monstruo, sino la capacidad para establecer una frontera clara entre lo monstruoso y lo no monstruoso. El espejo de lo monstruoso, que

Winston, Rob Bottin, Greg Cannom, Chris Walas, Steve Johnson, todos ellos nombres imprescindibles para entender la evolución del monstruo de cine» (Sara Martín, 2002: 33-34). Por otra parte, cabe añadir dos referencias recientes en nuestro país, muy útiles para recorrer la extensa galería de monstruos de la era «clásica» del cine fantástico y de ciencia ficción, llegando la primera hasta la época actual: Miguel Juan Payán & Javier Juan Payán (2005) y José Manuel Serrano Cueto (2007).

sirve asimismo para afirmar una identidad humana definida por ese enfrentamiento (el orden hegemónico de lo normal frente a la anomalía que revela en la naturaleza una tendencia al caos), se disuelve y convierte en un espejo interior; todos somos susceptibles de habernos transformado en monstruos. De manera paralela, la naturaleza informe del monstruo, en cuanto una de sus posibles variantes, queda estrechamente conectada con uno de los clásicos resortes del terror: el mecanismo de la posesión. Este resorte ha sido usado numerosas veces en el cine de ciencia ficción para narrar invasiones extraterrestres que se llevan a cabo de forma clandestina, infiltrándose en la vida tranquila de las pequeñas comunidades americanas, y adueñándose del cuerpo y la mente de sus habitantes. Dos clásicos de la edad de oro del cine de ciencia ficción son aquí de obligada mención: *La invasión de los ladrones de cuerpos* y *Them! (La humanidad en peligro)*¹⁷. Sin embargo, y a pesar de lo dicho, conviene matizar, pues la cosa constituye una entidad diferenciada de ese mero contagio, de orden cuasi vegetal, que invade las pequeñas comunidades americanas en las dos películas mencionadas y, como tal, puede identificarse claramente, en los momentos en que revela su auténtica naturaleza, como un monstruo. Lo informe es susceptible de contagio y posesión, pero en la escena analizada, al verse descubierta, disuelve la máscara de su identidad provisoria y muestra su naturaleza informe y polivalente.

Las contadas apariciones de la cosa a lo largo de la película acaban casi todas provocando la muerte del que descubre su identidad oculta. Y he aquí el otro procedimiento de contagio de lo informe que me gustaría analizar. Como hemos dicho, al verse descubierta, la cosa disuelve la máscara de su identidad usurpada para revelarse como lo que es, lo informe. La escena de pánico coincide aquí con un momento crítico en el que Mac Gready no logra accionar su lanzallamas, vacío tras el test de la sangre, y los demás miembros están maniatados. Él único que todavía posee libertad de movimientos y el

¹⁷ *La invasión de los ladrones de cuerpos (Invasion of the body snatchers)* 1956. EEUU. Allied Artists. Dir.: Don Siegel. Guión: Daniel Mainwaring. Mús.: Carmen Dragon. Fot.: Ellsworth J. Frederick. Reparto: Kevin McCarthy, Dana Wynter, Larry Gates, Carolyn Jones, King Donovan, Virginia Christine, Tom Fadden, Guy Way, Sam Peckinpah.

La humanidad en peligro (Them!) 1954. EEUU. Warner Bros. Pictures. Dir.: Gordon Douglas. Guión: Ted Shederman. Mús.: Bronislau Kaper. Fot.: Sid Hickox. Reparto: James Whitmore, Edmund Gwenn, Joan Weldon, James Arness, Onslow Stevens, Chris Drake, Leonard Nimoy, Dub Taylor, Fess Parker.

lanzallamas cargado, Windows, queda paralizado por el espanto y no logra reaccionar. La cosa aprovecha esta indecisión para literalmente tragarse al pobre Windows, abriendo su cuerpo como si fuera una boca. Tras esta parálisis, que constituye uno de los síntomas más típicos del terror ante el monstruo, hemos de identificar la fascinación ante ese *mysterium tremendum*, que Rudolf Otto definía como la manifestación de lo sagrado. La presencia del monstruo suscita una parálisis que conjuga terror y fascinación, vértigo frente al abismo del horror, y que oscila entre una indecible atracción y la repulsión extrema, anulándose ambas pulsiones contrarias en la ausencia de movimiento. Lo sagrado revela al monstruo como un ser intocable y misterioso. Pero ¿qué nos indican esta inviolabilidad y ese misterio?

Lo misterioso, que Rudolf Otto (1995) liga etimológicamente al sentimiento de lo místico, descubre en lo real aquello que carece de nombre, el silencio de lo que no puede ser nombrado¹⁸. No hay propiamente nombre para el monstruo aquí presente, pues la carencia de forma nos obliga a referirnos a *eso* con la palabra de lo genérico e indeterminado: esa cosa. Las dos opciones a nuestro alcance pasan por la huida o la destrucción, y ambas eliminan o sortean esa presencia indecible, al excluir la relación con lo monstruoso que funda su identidad. La relación con el monstruo que se mantiene en la parálisis nos descubre aquí el abismo infundado sobre el que se sostiene nuestra identidad formal, la diferencia que nos funda como seres autónomos. En otras palabras, la sacralidad del monstruo descubre el envés abismal que nos sostiene y constituye. La parálisis del que contempla el monstruo siente que el suelo se le abre bajo los pies y le atrae de manera irresistible. El contagio de lo informe engulle literalmente al que cede a su atracción, pues el carácter inviolable del monstruo implica que cualquiera que se le acerca demasiado cede al abismo y queda disuelto y absorbido por su entidad.

¹⁸ Aunque existen numerosas discusiones acerca del origen del término «místico» y su relación con una realidad oculta y sagrada, marcada precisamente por la carencia o prohibición de palabras para expresarla (es algo *tabú*), podemos acudir también a la definición etimológica de Juan Martín Velasco: «Todas estas palabras, más el adverbio *mystikos* (secretamente), componen una familia de términos, derivados del verbo *myo*, que significa la acción de cerrar aplicada a la boca y los ojos, y que tienen en común el referirse a realidades secretas, ocultas, es decir, misteriosas» (1999: 19).

En la cosa, hallaríamos por lo tanto uno de los suelos ontológicos de lo monstruoso en cuanto espejo invertido de lo humano. Este espejo es lo que hemos llamado lo informe, en cuanto principio generador de lo formal donde los perfiles de lo humano quedan disueltos y engullidos sin tregua. Observamos aquí el carácter arcaico del monstruo, cuya procedencia extraterrestre no impide que su antigüedad se remonte a un tiempo anterior al hombre (aprox. 100 000 años), y que revela en su naturaleza un caos de orden mitológico previo al orden humano o de los dioses¹⁹. Esta amenaza de un retorno a lo caótico opera como una pulsión arcaica en los traumas y pesadillas de nuestra civilización, como si en el extremo avance tecnológico se vislumbrara el regreso al caos. En la ciencia ficción se conjugan a menudo estas dimensiones contrapuestas, la teleología de un tiempo circular que revela en el grado último del avance civilizatorio la destrucción regresiva de un Apocalipsis²⁰. El monstruo en la ciencia ficción se presentaría por lo tanto como uno de los rostros o figuras, a menudo informe por no expresadas, de esta ambivalencia traumática. En este sentido, el espejo regresivo de lo informe nos amenaza con su contagio, con franquear la frontera que le separa de nosotros (el escenario, situado precisamente en una de las fronteras polares de la terraformación, es aquí altamente simbólico) para engullirnos en su espiral reproductora de lo formal. Paralelamente, la solución para evitar el contagio acaba con la explosión de toda la base y la muerte probable de los dos únicos supervivientes, recurriendo al arma igualmente simbólica del fuego purificador. En último término, los humanos contraponen al hábitat helado de la cosa un mecanismo de destrucción ígneo, que anula el peligro por medio de esta conjunción de oposiciones entre fuego y hielo.

¹⁹ La dimensión mitológica del monstruo, como amenaza y momento crítico en el proceso de creación cosmo-teogónica, pervive en numerosos relatos de ciencia ficción, desvelando su conexión con sustratos arquetípicos en la fundación del orden humano, sin que puedan reducirse a una mera sintomatología fruto de cierto contexto social o cultural. Para un examen de esta cuestión, pueden consultarse los trabajos del semiólogo ruso Michael Yevzlin: «Debido a su densidad, en el monstruo tiene lugar un repliegue del espacio, cuya consecuencia es la inversión del proceso cosmogónico. Ya no se transforma la unidad monstruosa primordial en la unidad cósmica formal, sino que se produce un proceso inverso que tiende a encerrar la partes separadas en la 'mezcla' primordial» (1999: 155). En no otro sentido actúa la fascinación ante la cosa, en su proceso de reabsorción hacia lo informe de una materia primordial.

²⁰ Para un análisis de la temática del Apocalipsis y su relación con las figuraciones del monstruo, véanse los estudios de Louis-Vincent Thomas (1988).

4.

Tras analizar lo híbrido y lo informe como rasgos de lo monstruoso, el tercer ejemplo me servirá para ilustrar otra característica fundamental en esta tipología teratológica. Se trata de la dimensión metamórfica que aparece en la película de David Cronenberg, *La mosca* (1986), a su vez *remake* de la película dirigida por Kurt Neumann y protagonizada por Vincent Price en 1958²¹, pero cuya criatura era poco más que un hombre con cabeza de insecto, pudiendo resultar hoy más risible que terrorífico. La trama es conocida pero la recuerdo: Seth Brundle (Jeff Goldblum) es un científico que ha logrado inventar una máquina capaz de teletransportar objetos y seres vivos. Pero, al hacer la prueba sobre sí mismo, una mosca se infiltra en la cápsula de partida y el proceso de teleportación funde los códigos genéticos de ambos seres en la cápsula de llegada. Comienza entonces una metamorfosis que transformará progresivamente a Seth Brundle en un aterrador insecto.

La secuencia que deseo analizar contiene dos partes. En la primera, Brundle, tras una etapa en la que creía que la teleportación había purificado su cuerpo, dotándole de una fuerza y una energía sobrehumanas, ha comenzado a padecer la vertiente negativa de la metamorfosis. Su piel se descompone, comienza a caminar como una especie de fauno con ayuda de bastones, sus manos supuran un líquido pegajoso y pierde las uñas. Brundle interpreta todo este proceso como una enfermedad que le está corroyendo el cuerpo, susceptible a su vez de contagio. Es consciente de su repulsiva forma de comer y se asusta ante la descomposición de su cuerpo, cuando accidentalmente se le cae una oreja. En la segunda, Brundle se halla en una fase optimista, al haber adquirido nuevas habilidades (camina por las paredes) y asumido los cambios como algo positivo. Según sus palabras, la enfermedad posee un propósito y una finalidad que no es su mera destrucción, sino su transformación en una nueva identidad. Esta nueva identidad procede de la mezcla de dos seres, por lo que su carácter monstruoso podría radicar otra vez en la hibridación, mas en

²¹ *La mosca (The fly)* 1986. EEUU. 20th Century Fox. Dir.: David Cronenberg. Guión: David Cronenberg. Mús.: Howard Shore. Fot.: Mark Irwin. Reparto: Jeff Goldblum, Geena Davis, John Gertz, Joy Boushel, Les Carlson.

La mosca (The fly) 1958. EEUU. 20th Century Fox. Dir.: Kurt Neumann. Guión: James Clavell. Reparto: Al Hedison, Patricia Owens, Vincent Price, Herbert Marshall.

este caso, la fusión desemboca en la unicidad de un ser totalmente nuevo: Brundlemosca. Siguiendo las pautas tradicionales del cine de ciencia ficción, Brundlemosca ofrece ante la cámara una demostración científica y pedagógica de sus nuevas propiedades, reivindicando su forma de comer ya no como algo repulsivo, sino como un avance fisiológico que le permite prescindir de estos residuos arcaicos que son los dientes, disolviendo la comida con una enzima corrosiva para después ingurgitarla de nuevo.

Así, la película atraviesa paralelamente a este proceso metamórfico diferentes etapas psicológicas (euforia, temor, enfado, aceptación), oscilando de forma constante entre la desesperación del protagonista, por lo que entiende constituye un proceso degenerativo, y el optimismo por transformarse en un ser distinto y superior, que mezcla las cualidades del hombre y de la mosca, antes de que la identidad de insecto tome el control de la conciencia humana. Esta oscilación y constante evolución de la apariencia es lo que nos mueve a considerar la metamorfosis como la característica principal de este monstruo, a pesar de encontrar también rasgos de hibridación.

En la historia de la literatura, el proceso de metamorfosis llega a identificarse con la naturaleza de lo viviente, como ya lo atestigua el gran poema de Ovidio, y desde luego posee antecedentes ilustres y canónicos en la época contemporánea, empezando por el tragicómico despertar de Gregorio Samsa, en *La metamorfosis* de Franz Kafka. ¿En qué consiste pues la naturaleza monstruosa de lo metamórfico, tomando como punto de partida los avatares de Brundlemosca? Podríamos decir que, sumando los rasgos de lo híbrido y lo informe, la metamorfosis revela la radical inestabilidad de lo viviente, y constituye por lo tanto una nueva amenaza de regresión a lo caótico. En un momento dado, Seth Brundle habla de «caos y revolución celular». De forma metonímica, su ordenado apartamento se convierte en un caos de muebles desvencijados, papeles de chokolatinas y restos putrefactos de comida, con los vestigios de su antigua identidad acumulados en el armario del cuarto de baño. A pesar del optimismo ocasional de Brundlemosca, la mirada humana de Verónica y los efectos especiales se encargan de subrayar la transformación como un proceso degenerativo hacia lo monstruoso, cada vez más alejado de

una apariencia humana. Estamos lejos aquí del ultrahombre nietzscheano, cuya versión más popular y banal podría identificarse en los innumerables superhéroes mutantes que han poblado los ideales de la sociedad americana. Contrariamente al *iübermensch*, nos hallaríamos más bien ante el hombre degenerado, estigmatizado por el sueño ario de pureza racial. De hecho, Brundlemosca afirma al principio de la secuencia que la teleportación «quiere pureza»; su nueva identidad equivaldría a la degeneración monstruosa que aguarda a los impuros.

Sin embargo, las obsesiones de David Cronenberg por los límites de la identidad humana, que coinciden en las fechas de la película con la edad de oro del *cyberpunk*, han de interpretarse más como un cuestionamiento que como un estigma. La transformación de Brundlemosca es tan interesante desde el punto de vista fisiológico como desde la perspectiva psicológica. Tenemos de hecho la sensación, en varios momentos de la secuencia, que Brundlemosca dialoga consigo mismo, operando un cambio de tono en la voz que efectivamente produce la impresión de hallarnos frente a una ser doble y en conflicto. Su metamorfosis traduce este conflicto entre dos criaturas enfrentadas que pugnan por la hegemonía dentro de su cuerpo. ¿Qué nos revela esta esquizofrenia en el tránsito de la metamorfosis?

La cultura *cyberpunk* ha sido interpretada muy a menudo como un cuestionamiento de los límites de lo humano, en el sentido de una hibridación entre lo orgánico y lo tecnológico. Pero si los ordenadores y los robots representan el leitmotiv del *cyberpunk*, podemos también afirmar que ambos rasgos confluyen en el campo de la experimentación genética, encarnado aquí por las mutaciones que experimenta Brundlemosca. En este sentido, las obsesiones personales de David Cronenberg hallan numerosos puntos de contacto con la temática del *cyberpunk*, que ha explorado de manera mucho más explícita en otras películas. Esta coincidencia de preocupaciones es susceptible de proporcionarnos la clave de lo monstruoso en la transformación padecida por Seth Brundle. En efecto, vemos que su apariencia se aleja cada vez más de lo humano para aproximarse al estadio más primitivo de la animalidad, en el rostro «cruel» del insecto desprovisto de conciencia y escrúpulos. El conflicto de

hibridación que traza la dinámica metamórfica queda así marcado por cómo la naturaleza del insecto se adueña de la mente y el cuerpo del científico imprudente. Pero esta recurrencia del motivo de la posesión no llega nunca a completarse del todo, ya que Seth Brundle mantiene hasta el final reflejos de humanidad. En la última escena, cuando pretende fundir su cuerpo con el de Verónica embarazada mediante una nueva teleportación, su envoltorio humano se descompone alumbrando la monstruosa criatura en que se ha ido convirtiendo «por dentro»: la metamorfosis acaba de completar su transformación en mosca. Por fortuna, Verónica logra desbaratar sus planes y provoca una nueva fusión entre Brundlemosca y la propia cápsula de teleportación. El amasijo de carne y metal que se arrastra agonizante ya no tiene nada de «humano», alcanzando aquí la radical alteridad con la que habíamos definido al principio uno de los rasgos de lo monstruoso. Sin embargo, es en ese instante cuando la mosca agonizante muestra un último indicio de «humanidad», colocándose el cañón del fusil en la frente, y reclamando así a Verónica que acabe con el monstruo en que definitivamente se ha convertido Seth Brundle. La identidad humana resurge en el umbral de la animalidad informe, y ello es lo que paraliza a la desamparada Verónica, impidiéndole disparar. La parálisis de Verónica viene motivada al reconocer en esta criatura irreconocible la presencia del hombre al que una vez amó. Lo más cercano se infiltra en la alteridad radical, y nos descubre en el monstruo un lugar de proximidad y semejanza que lo define como tal.

En otras palabras, si podemos definir al monstruo por la alteridad radical que late en él, también podemos hacerlo aquí mediante la semejanza y el parentesco que en todo momento mantiene con sus raíces humanas. El espejo de lo monstruoso es el de la propia humanidad sometida al proceso degenerativo de la metamorfosis. Brundlemosca sigue albergando en su interior a Seth Brundle, y ello lo define como un monstruo semejante a nosotros, emparentado con nuestra identidad humana. La metamorfosis alumbra entonces lo monstruoso mediante un juego de parecidos y diferencias, recordándonos en cada momento que bajo ese rostro cada vez más alejado del nuestro se halla la raíz de lo que en realidad somos. El parecido estaría situado

en el intersticio que lo diferencia, en la diferenciación cada vez mayor del «cuasi parecido»²². La inestabilidad metamórfica de lo viviente revela entonces, a través de esta semejanza con nuestra identidad, un parentesco que define, en este caso, la naturaleza de lo monstruoso. Como puede verse, seguimos estando frente a una relación, que oscilando entre la alteridad y el parecido, delimita el carácter de lo monstruoso, como un espejo que se hallara dentro de nosotros.

5.

Tras estos ejemplos, conviene recapitular para trazar un balance de los posibles significados del monstruo en el género de la ciencia ficción. Hemos definido y analizado tres formas de relación que caracterizan a la criatura monstruosa: la hibridación, lo informe y el proceso metamórfico. Este registro de deformaciones configura un espejo donde el espectador recorre la distancia que media entre la radical alteridad y el cuasi parecido. Como hemos visto, ninguno de estos rasgos puede asentarse como propiedad sustantiva del monstruo, sino que enmarcan en su conjunto lo monstruoso como un mecanismo relacional sujeto a cambios y mutaciones. Por ello, el espejo ejerce un poder de atracción «fascinante». Por un lado, tenemos el vértigo de una atracción irresistible y contagiosa que engulle al espectador, descubriéndole bajo el envés de la alteridad la procedencia de un parecido o proveniencia: en esa alteridad se vislumbra la imagen invertida de lo propio, pero también la relación de lo otro con lo mismo, mostrando la forma que se disuelve en el abismo generador de lo informe, así como el lazo unitario de esa aberración monstruosa con la propia identidad. Tanto en *La cosa* como en *La mosca*, bajo lo humano se oculta el monstruo, y viceversa. Por otro lado, el carácter atrayente de lo sagrado inviolable también provoca repulsión, moviendo al pánico y la huida, lo que impide mantener la relación en la parálisis de la pura fascinación. No se trata sólo del carácter destructivo del monstruo, sino del hecho de que esa relación es insostenible como tal; o bien el personaje acaba petrificado, o

²² Retomamos esta distinción del libro de Henri Baudin, que establece una tipología de lo monstruoso como oscilación entre *le presque semblable* (el cuasi parecido) y *le tout autre* (la alteridad radical). Véase Henri Baudin, 1976.

bien acaba eliminando lo monstruoso mediante la huida, la reconciliación o la destrucción²³. No cabe mantenerse indemne frente al rostro de la Gorgona.

Lo monstruoso, debido a la polivalencia de sus rasgos y funciones, constituye una entidad móvil y permeable, y se define en el relato como una suerte de actante más que como un personaje estable. Cumple una función catártica, canalizando ciertas pulsiones en el imaginario de la sociedad actual. Delimitaremos entonces con mayor precisión qué tipo de actante encarna el monstruo en el campo de la ciencia ficción, antes de analizar el significado de estas pulsiones en nuestro imaginario.

En cierto modo, cabría aquí retomar el análisis canónico de Todorov, ya citado, con respecto a la literatura fantástica. Allí, Todorov definía lo fantástico como una frontera inestable, una línea de demarcación que alternaba entre dos modelos explicativos. O bien el fenómeno fantástico era susceptible de una explicación racional que permitía recomponer un orden lógico quebrado por su aparición, o bien el sistema lógico basculaba en la aceptación de lo sobrenatural. Este esquema podría adaptarse a las nuevas formas de relato, sin llegar a delimitarlos como bloques estancos. Se trata más bien de entender qué funciones cumple el monstruo en diferentes modelos narrativos. Así, en el relato de terror o en ese nuevo género llamado «fantasy», el monstruo surge como un ente inexplicable y misterioso, pero en ningún momento se produce un intento analítico de comprensión que vaya más allá de las reglas internas de ese nuevo mundo. No hay, por así decirlo, ningún esfuerzo de traducción al código científico que rige nuestra percepción de lo real: se trata de una ruptura de la verosimilitud que inaugura otro tipo de lógica interna, incompatible con el modelo anterior. Por el contrario, la ciencia ficción trabaja en todo momento para proporcionar una explicación plausible y verosímil del monstruo, recurriendo muchas veces a la parafernalia de la anatomía científica²⁴.

²³ Baudin establece también tres tipos de reacción frente al monstruo, semejantes a los que mencionamos aquí, que coinciden en provocar su desaparición: «Le trait commun aux trois réactions: exclusion, élusion, inclusion, est finalement de faire disparaître soit le monstre, soit l'idée de sa monstruosité, soit la conscience de la monstruosité. Le monstre a donc un statut provisoire» (1976: 65).

²⁴ El trabajo sobre la recomposición de una verosimilitud quebrada por la extrañeza es una de las ideas centrales del crítico francés Jacques Goimard para definir y caracterizar el género de la ciencia ficción, y distinguirlo de otros modelos como la literatura fantástica o la *fantasy*. «Ce n'est donc pas la présence de deux mouvements de sens contraire qui doit attirer notre attention, mais la nature de ces mouvements:

En las tres películas reseñadas hallamos una escena donde un personaje, no forzosamente un médico, realiza una disección o un análisis de tipo científico en torno al funcionamiento o anatomía del monstruo. Estas escenas nos revelan determinado tipo de actitud que corresponde a la mirada proyectada sobre el monstruo, lo que acota, según lo dicho, el tipo de relación y por lo tanto la naturaleza de lo monstruoso. Esta comprensión o integración del monstruo en el esquema recompuesto de la verosimilitud puede lograrse o no, es decir, permite esclarecer el por qué del monstruo o mantenerlo en la sombra del enigma, pero lo importante es el tipo de percepción que manifiesta, donde la destrucción o eliminación del monstruo quedan estrechamente ligadas al esfuerzo de comprensión. En la aparición del monstruo en la ciencia ficción, interviene una polaridad entre la voluntad de dominio y aquello que la desborda. El terror queda por consiguiente sujeto a una tensión analítica que se esfuerza tanto por comprender al monstruo como por eliminarlo (la comprensión es la clave para desactivar lo monstruoso), pues en ese ejercicio de comprensión se cifra la posibilidad de integrar las pulsiones imaginarias del monstruo en el orden reestablecido de la verosimilitud consciente. Así, el efecto de extrañamiento producido por el monstruo elabora una distancia con respecto al orden interno de la verosimilitud, pero la trama del relato se esfuerza por reducir o integrar esa distancia en la recomposición de la plausibilidad quebrada por el surgimiento de lo extraordinario. Paralelamente a lo fantástico, el monstruo representa esa línea inestable que amenaza con engullir el orden del mundo en el abismo caótico del horror, consiguiendo al final restablecer el apaciguamiento del orden mantenido²⁵.

perte brutale de la vraisemblance et reconstruction, après le tremblement de terre, d'une plausibilité qu'on suppose capable de résister au prochain séisme» (2002 : 71).

²⁵ A mi juicio, sigue resultando altamente sugerente el estudio de Georges Canguilhem sobre la monstruosidad y su relación con lo viviente, cuando afirma que «l'existence des monstres met en question la vie quant au pouvoir qu'elle a de nous enseigner l'ordre». Ello no implica, sin embargo, legitimar el orden de lo «normal», frente a la supuesta desviación o trasgresión del monstruo, que nos revelaría las virtudes sojuzgadas de la «otredad». Por el contrario, se trata de mostrar que la existencia del monstruo adquiere relevancia en el ámbito de lo *imaginario*, como caracterizamos el monstruo de nuestro tiempo en la tipología inicial, ya que el ámbito de lo real o de lo vivo carece de monstruos físicos, aunque no de monstruos morales. Como escribe Canguilhem, «la vie est pauvre en monstres alors que le fantastique est un monde». Y añade: «La vie ne transgresse ni ses lois, ni ses plans de structure. Les accidents n'y sont pas des exceptions, et il n'y a rien de monstrueux dans les monstruosités. 'Il n'y a pas d'exceptions dans la nature', dit le tératologiste, à l'âge positif de la tératologie. Mais cette formule positiviste qui définit un monde comme un système de lois ignore que sa signification concrète lui est donnée par sa relation à la

En este sentido, podemos decir que la época contemporánea retoma varios aspectos de la tipología planteada al inicio de esta conferencia. La lucha del héroe contra el caos contagioso del monstruo posee un valor iniciático, que permite la refundación y purificación del orden humano. Ello permitiría identificar con facilidad una nueva vertiente mítica en esta proliferación de criaturas aberrantes. Su mero catálogo, por otra parte, nos autoriza a emplear el término medieval de bestiario, por constituir un auténtico catálogo de criaturas dotadas cada una de una función y un significado muy precisos²⁶. Convendría ampliar y tipificar este bestiario futuro, pero sin olvidar que sus características deben interpretarse como estructuras relacionales, tanto como propiedades derivadas de su aspecto. Por ende, la anatomía del monstruo que hemos hallado en estos relatos de ciencia ficción nos muestra la pervivencia de una mirada racional, que pretende ubicar al monstruo ya no en la esfera de las *mirabilia* o prodigios, sino en la anomalía o la variedad de una naturaleza que, en la era de la revolución tecnocientífica, se abriría al vertiginoso horizonte de lo posible. Según estos paralelismos, el monstruo más sofisticado no supondría nada nuevo bajo el sol. Tan sólo implicaría una actualización de medios y formas para seguir provocando el espanto y la fascinación en nuestras mentes demasiado acostumbradas a la banalidad del horror. Si la presencia del monstruo ha de generar ese estupor inviolable y sagrado, dicho efecto depende entonces de los medios empleados para su fabricación. Las criaturas alumbradas en la «edad de oro» del cine de ciencia ficción, en plena caza de brujas del maccartismo, tal vez no sobrepasen hoy lo risible pintoresco o la curiosidad entomológica del amateur de serie B. Ahora bien, ¿cómo connotar entonces la esfera de lo imaginario que anunciábamos en el último peldaño de

signification d'une maxime opposée, que la science exclut, mais que l'imagination applique. Cette maxime donne naissance à l'anticosmos, au chaos des exceptions sans lois» (Georges Canguilhem, 1989 : 172 y 183-184). Ello implica que la imaginación, es decir, los relatos de monstruos que hemos analizado en estas páginas, no pueden comprenderse únicamente como una proyección deformante o el espejo transparente de nuestros miedos y traumas. El imaginario del relato elabora una inversión de dichos miedos, donde pasamos a situarnos en otra «lógica», que ha de atender a la *acción* del imaginario sobre lo real, mediante la reconstrucción apaciguadora del orden mantenido, frente a las pulsiones caóticas de lo monstruoso.

²⁶ Un buen ejemplo de ese código de símbolos, significados y valores, atribuidos a los animales y monstruos en la época medieval (aunque, como dijimos, esta línea de demarcación no resulte pertinente en aquel contexto) puede consultarse asimismo en Ignacio Malaxecheverría (1986).

nuestra tipología, si este nuevo bestiario no anuncia más la prolongación o pervivencia de figuraciones arquetípicas?

En mi opinión, y ello tal vez constituya un rasgo específico del imaginario de la ciencia ficción, el miedo provocado por lo monstruoso desvelaría una esquizofrenia donde puede leerse la crisis propia de la modernidad. En efecto, nuestra conciencia colectiva se construye sobre el deseo de un futuro alumbrado por los avances tecnológicos y el resurgimiento traumático de todo lo que ese deseo margina o destruye. Esta perspectiva puede entenderse, claro está, en clave psicoanalítica, pero tras ella puede rastrearse un paradigma de comprensión de nuestro presente, marcado por una relación deseante con el futuro, y el vértigo traumático que acarrea ese tránsito hacia lo desconocido. En otras palabras, esta relación esquizofrénica corresponde a la parálisis fascinada con que contemplamos la sombra del monstruo alargándose ante nosotros²⁷. El miedo, como pulsión de lo extraordinario involucrada en el descubrimiento de lo real, al haber sido desterrado al ámbito de la pura imaginación, es decir, al no verse integrado en lo plausible racional más que a modo de error o aberración de cálculo, mantiene separados en una tensión irreductible lo verosímil científico del extrañamiento de lo sobrenatural, alimentando en cadena la máquina de producir monstruos.

El monstruo, en la ciencia ficción, interviene en esa distancia que separa el orden de lo verosímil, en las proyecciones futuras, del extrañamiento donde resurgen las pulsiones imaginarias desterradas de lo real. Viene producido y alimentado por una no reconciliación entre lo real y lo irreal. Por ello, el monstruo habita el *limes* del mundo conocido, es decir, el lugar de la separación. Su principal amenaza consiste en cruzar esa última frontera, desencadenando la vuelta al caos, contagiando su monstruosidad bajo el modo de una destrucción letal. El lugar fronterizo delimita así el surgimiento de lo extraño, en el terreno de lo desconocido donde se albergan las proliferaciones de nuestro imaginario.

²⁷ En este sentido, esta acción de lo imaginario monstruoso sobre lo real volvería a advertirnos, como ya lo hacía el mito, de que la vuelta a lo caótico es posible, de que nada se consigue «para siempre», y de la fragilidad de nuestra existencia. El relato de monstruos evoca una y otra vez esa ruptura del orden para conjurar su amenaza, como lo hacían las antiguas liturgias, aunque estas válvulas de escape ceremoniales se encuentren, hoy, en la cotidianeidad algo más banal del mando a distancia o de la pantalla de nuestro cuarto.

Tal ámbito debe ser objeto de una representación que permita canalizarlo, pero debe situarse en una distancia necesaria para evitar el contagio. En este sentido, los orígenes del monstruo que recurren a la explicación extraterrestre no implican sólo una pátina futurista que lo ubica accidentalmente en el terreno de la ciencia ficción, sino que constituyen un modo de visualizar y mostrar esa necesaria distancia en el extrañamiento provocado por las pulsiones de lo desconocido²⁸. Paralelamente, la distancia permeable del *limes* posibilita su relación con nuestro mundo, o con lo que la ciencia ficción proyecta a su vez como espejo de nuestro mundo, situado, bien en un porvenir remoto, bien en las periferias donde interviene el crucial descubrimiento de lo desconocido. Puesta en relación que, salvando las distancias, permite gestionar la articulación entre el terror a lo monstruoso y la alteración del orden que representa. En último grado, encontraríamos de nuevo un proceso de catarsis que, operando su transferencia en la distancia de lo representado, elabora esta distancia siguiendo una temática y un paradigma cultural estrictamente contemporáneos.

El monstruo de la ciencia ficción constituiría pues la variante mediante la cual el hombre contemporáneo, en sus proyecciones futuras, aspira al dominio de lo desconocido, de los posibles traumas y catástrofes involucrados en su carrera hacia el porvenir. Mas al mismo tiempo, el rostro terrorífico que adopta lo desconocido supone la deformación aberrante de un paradigma de comprensión que limita ese desconocimiento a las anomalías de lo racional. El monstruo irrumpe en nuestro mundo como el tumor de lo imaginario, pero ofrece por medio del relato una posibilidad de cura en la parálisis catártica del terror. El espectador entra entonces en una fase de regresión que de alguna forma lo purifica, donde proyecta en la radical extrañeza los temores aberrantes de sus pesadillas. Como una vuelta transitoria a la infancia desterrada, cuando la ropa y los juguetes amontonados en la oscuridad se transformaban en fabulosas y monstruosas criaturas, que la luz disipaba sin apagar del todo su rescoldo.

²⁸ Como lo escriben Millet y Labbé, «Ce que la science-fiction met en avant, ce n'est pas la transgression des lois naturelles, comme le fait le fantastique, mais la différence, les différences» (2001: 233).

BIBLIOGRAFÍA

- Alien, el octavo pasajero (Alien)* (1979): Reino Unido. 20th Century Fox / Brandywine. Dir.: Ridley Scott. Guión: Dan O'Bannon. Mús.: Jerry Goldsmith. Fot.: Dereck Vanlint & Denys Ayling. Reparto: Sigourney Weaver, Tom Skerritt, Veronica Cartwright, John Hurt, Harry Dean Stanton, Ian Holm.
- ARISTOTE (1961): *De la génération des animaux*, Les Belles Lettres, Paris.
- BAUDIN, Henri (1976) : *Les monstres dans la science-fiction (Le monstre 3)*, Circé (Cahiers de recherche sur l'imaginaire), Paris.
- CAMPBELL, John W. (1948): «Who goes there?», en *Astounding Stories*, editorial Shasta Publishers, Chicago.
- CANGUILHEM, Georges (1989) : *La connaissance de la vie*, Jean Vrin, Paris.
- CARDINI, Franco (1986): «Mostri, belve, animali ne'll immaginario medievale», *Abstracta*, Aprile, nº 4.
- CONRAD, Conrad (2007): *Nostramo*, Belacqua, Barcelona.
- El enigma de otro mundo (The thing from another world)* (1951): EEUU. RKO Pictures (Prod.: Howard Hawks). Dir.: Christian Nibby. Guión: Charles Lederer. Mús.: Dimitri Tiomkin. Fot.: Russell Harlan. Reparto: Kenneth Tobey, Margaret Sheridan, Robert Cornthwaite, Douglas Spencer, Dewey Martin, James Arness.
- IBRAHIM, Annie (coord.) (2005): *Qu'est-ce qu'un monstre?*, Presses Universitaires de France, Paris.
- GOIMARD, Jacques (2002) : *Critique de la science-fiction*, Agora, Paris.
- La cosa, el enigma de otro mundo (The Thing)* (1982): EEUU. Universal Pictures. Dir.: John Carpenter. Guión: Bill Lancaster. Mús.: Ennio Morricone. Fot.: Dean Cundey. Reparto: Kurt Russell, Wilford Brimley, David Clennon, Richard Dysart, Donald Moffat, Richard Masur, Keith David.
- La humanidad en peligro (Them!)* (1954): EEUU. Warner Bros. Pictures. Dir.: Gordon Douglas. Guión: Ted Shederman. Mús.: Bronislau Kaper. Fot.: Sid Hickox. Reparto: James Whitmore, Edmund Gwenn, Joan Weldon,

- James Arness, Onslow Stevens, Chris Drake, Leonard Nimoy, Dub Taylor, Fess Parker.
- La invasión de los ladrones de cuerpos (Invasion of the body snatchers)* (1956): EEUU. Allied Artists. Dir.: Don Siegel. Guión: Daniel Mainwaring. Mús.: Carmen Dragon. Fot.: Ellsworth J. Frederick. Reparto: Kevin McCarthy, Dana Wynter, Larry Gates, Carolyn Jones, King Donovan, Virginia Christine, Tom Fadden, Guy Way, Sam Peckinpah.
- La parada de los monstruos (Freaks)* (1932): EEUU. Metro-Goldwyn-Mayer. Dir.: Tod Browning. Guión: Willis Goldbeck, Leon Gordon, Al Boasberg. Mús.: Richard Wagner. Fot.: Merrit B. Gerstad. Reparto: Wallace Ford, Olga Baclanova, Leila Hyams, Roscoe Ates, Harry Earles, Henry Victor, Daisy Earles.
- LE GOFF, Jacques (1999): *La civilización del occidente medieval*, Paidós, Barcelona.
- LENNE, Gérard (1974): *El cine «fantástico» y sus mitologías*, Anagrama, Barcelona.
- MALAXECHEVERRÍA, Ignacio (ed.) (1986): *Bestiario medieval*, Siruela, Madrid.
- MARTÍN, Sara (2002): *Monstruos al final del milenio*, Alberto Santos Editor (Nekrozine nº 6), Madrid.
- MILLET, Gilbert & LABBE, Denis (1995): *La Science-Fiction*, Belin, Paris, 2001.
- Monstruos, S.A. (Monsters, Inc.)* (2001): EEUU. Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios. Dir.: Peter Doctor, David Silverman, Lee Unkrich. Guión: Andrew Stanton & Daniel Gerson. Mús.: Randy Newman.
- OTTO, Rudolf (1995): *Le Sacré*, Payot, Paris.
- PAYÁN, Miguel Juan & Javier Juan (2006): *Grandes monstruos del cine*, Ediciones Jardín, Madrid.
- SANTIESTEBAN, Héctor (2000): «El monstruo y su ser», *Relaciones*, Revista de El Colegio de Michoacán, Invierno, Vol. 21, nº 81, Zamora, México, pp. 93-126.
- SERRANO CUETO, José Manuel (2007): *De monstruos y hombres (Los reyes del terror de la Universal)*, T&B Editores, Madrid.
- THOMAS, Louis Vincent (1979): *Civilisations et divagations (mort, fantasmes, science-fiction)*, Payot, Paris.

- THOMAS, Louis Vincent (1998): *Anthropologie des obsessions*, L'Harmattan, Paris.
- TODOROV, Tzvetan (1970): *Introduction à la littérature fantastique*, Seuil, Paris.
- PAYÁN, Miguel Juan y PAYÁN, Javier Juan (2005): *Grandes monstruos del cine*, Ediciones Jardín, Madrid.
- VELASCO, Juan Martín (1999): *El fenómeno místico. Estudio comparado*, Trotta, Madrid.
- YEVZLIN, Michael (1999): *El jardín de los monstruos (Para una interpretación mitosemiótica)*, Biblioteca Nueva, Madrid.