

# L OVECRAFT Y LA CREACIÓN DE ATMÓSFERAS EN EL CINE FANTÁSTICO

CARLOS ARENAS ORIENT<sup>1</sup>

Departament d'Història de l'Art. Universitat de València

**Abstract:** The American writer H.P. Lovecraft, who is considered to be a key figure in the horror genre, had a huge influence on popular culture, mainly on literature and films. Such influence is notable in fantasy films, especially in the creation of disturbing characters and environments. Although the adaptation of his works to the big screen has not been very convincing, science fiction movies such as *Alien* and *The Thing* actually managed to have a profound impact on the public thanks to their powerful imagery. In this way, they definitely paid tribute to him.

**Key words:** H.P. Lovecraft / fantasy film / H.R. Giger / Rob Bottin / film design / *Alien* / *The Thing* / Twentieth century.

**Resumen:** El escritor norteamericano H.P. Lovecraft, considerado como figura clave del género de terror, ha ejercido una enorme influencia en la cultura popular, fundamentalmente en la literatura y el cine. Este influjo es notorio en el cine fantástico, especialmente en la creación de personajes y ambientes perturbadores. Pese a que la adaptación de sus obras a la gran pantalla no ha sido convincente, películas de ciencia ficción como *Alien* y *La cosa* consiguieron impactar con su poderoso imaginario y rendirle tributo.

**Palabras clave:** H.P. Lovecraft / cine fantástico / H.R. Giger / Rob Bottin / diseño cinematográfico / *Alien* / *The Thing* / siglo XX.

*La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido.*<sup>2</sup>

(H.P. Lovecraft)

## 1

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) es el escritor que marcó un antes y un después en el género de terror y la referencia obligada para todos aquellos que de un modo u otro han tratado de plasmar el miedo, la inquietud y el desasosiego en sus creaciones. Desde Lovecraft, una suerte de realismo, llamado también "terror realista" por contraposición a "sobrenatural", reclama el lugar del miedo en el interior mismo de los seres humanos, en el mundo de los sueños.<sup>3</sup> Pero lejos ya del carácter romántico de vampiros, fantasmas, brujas y casas encantadas, y todo su goticismo, con el enorme imaginario que pueden generar, los sue-

ños que evoca Lovecraft emanan del interior del cuerpo, penetrando en el oscuro mundo del miedo y la muerte. Es el "horror dentro de nosotros", quizá el mismo origen atávico del miedo que demanda con exultante potencia salir al exterior y desarrollarse, o bien conectar con dimensiones desconocidas. Precisamente Lovecraft es el creador del "terror cósmico", una nueva forma de horror con raíces folklóricas y ancestrales que siempre ha estado entre nosotros, que está compuesta por una serie de relatos de terror y misterio referidos al más allá. Según Lovecraft, el terrible Mal se halla desde tiempos inmemoriales en la Tierra en estado de hibernación, ansioso por manifestarse. Fue provocado por otra raza distinta a la humana, que tras ser expulsada debido a su práctica de la magia negra, vive en algún lugar del espacio exterior y está siempre dispuesta a regresar para adueñarse del planeta. Es posible que éste sea uno de los mayores temores de la raza humana

<sup>1</sup> Fecha de recepción: 31-5-2011 / Fecha de aceptación: 27-8-2011.

<sup>2</sup> LOVECRAFT, Howard Phillips. *El horror en la literatura*. Madrid: Alianza, 1989, p. 7.

<sup>3</sup> GUELLENZU, José María. "Nada volvió a ser lo mismo". *El País*, 07-01-2006.



Howard Phillips Lovecraft

desde que se empezaron a divulgar las historias de ciencia ficción: el miedo a una invasión extraterrestre que nos aniquile de la manera más espantosa. De hecho, aunque no existe evidencia científica, muchos creen que existe vida inteligente en otros planetas. En un universo tan inmenso, las posibilidades de que el hombre no esté solo son incontables. Donde hay oxígeno puede haber vida, y donde hay vida, hay muerte. Este temor puede explicar las escenas de auténtico pánico colectivo causadas por la adaptación radiofónica que el astuto Orson Welles realizó en 1938 de *La guerra de los mundos* (*War of the Worlds*, 1898),<sup>4</sup> la novela de Herbert George Wells (1866-1946) en la que los marcianos invaden la Tierra, aunque finalmente son vencidos por gérmenes patógenos de nuestro planeta contra los que los invasores no están inmunizados.

Volviendo a Lovecraft, cabe destacar entre lo más logrado de su producción aquellas obras asociadas a los Mitos de Cthulhu, especialmente "La llamada de Cthulhu" (*The Call of Cthulhu*, 1928), "El horror de Dunwich" (*The Dunwich Horror*, 1929) y "En las montañas de la locura" (*At the Mountains*

*of Madness*, 1931). Y es que Lovecraft, influenciado sobre todo por Arthur Machen (1863-1947) y Algernon Blackwood (1869-1951), es el creador de una de las mitologías más importantes de la literatura fantástica: los Mitos de Cthulhu. En la saga seres maléficos y deidades benignas se enfrentan desarrollando una eterna lucha entre el Bien y el Mal. Las fuerzas del Mal, conocidas como los Primordiales o Primigenios, responden a nombres como Azathoth, Yog-Sothoth, Nyarlathotep y el Gran Cthulhu, entre otros dioses y criaturas abominables, y se manifiestan para causar el terror. Estos seres dismantlan las leyes de la naturaleza que conocemos pero que no alcanzamos a comprender, y no deberían existir según nuestro raciocinio. Para hacerse una idea de a qué nos referimos, valga como ejemplo una de sus meticulosas descripciones:

*Por encima de la cintura era un ser casi antropomórfico, aunque el pecho, sobre el que aún se hallaban posadas las desgarradoras patas del perro, tenía el correoso y reticulado pellejo de un cocodrilo o un lagarto. La espalda tenía un color moteado, entre amarillo y negro, y recordaba vagamente la escamosa piel de ciertas especies de serpientes. Pero, con diferencia, lo más monstruoso de todo el cuerpo era la parte inferior. A partir de la cintura desaparecía toda semejanza con el cuerpo humano y comenzaba la más desenfadada fantasía que cabe imaginarse. La piel estaba recubierta de un frondoso y áspero pelaje negro, y del abdomen brotaban un montón de largos tentáculos, entre grises y verdosos, de los que sobresalían fláccidamente unas ventosas rojas que hacían las veces de boca.*<sup>5</sup>

El terror lovecraftiano, responde a un horror inabarcable, profundo y penetrante, tentacular, viscoso, realista y ambiental. El autor nos revela minuciosos detalles descriptivos, como si de una clase de anatomía se tratase. Como él mismo comenta: "El método sería el propio de una exposición científica –pues es el procedimiento normal de presentar una 'realidad' nueva en un estado de conocimiento preexistente–, la cual no debería alterarse para nada mientras el relato se desliza poco a poco desde la esfera de lo posible a la de lo imposible".<sup>6</sup> Veamos por ejemplo la pormenorizada descripción de un sonido que nos transmite el miedo inhumano al que nos estamos refiriendo, que provoca el desasosiego:

<sup>4</sup> El programa se emitió el 30 de octubre de 1938, día de Difuntos en Estados Unidos que equivale al nuestro de Inocentes. Muchos de los millones de oyentes que tenía el programa, lejos de entender la broma, huyeron despavoridos hacia iglesias y comisarías provocando imágenes de histeria colectiva.

<sup>5</sup> LOVECRAFT, Howard Phillips. *El horror de Dunwich*. Madrid: Alianza, 1998, p. 55.

<sup>6</sup> LOVECRAFT, Howard Phillips, 1998 (nota 5), p. 17.

Era un sonido impío, uno de esos insidiosos ultrajes de la naturaleza que no tiene razón de ser. Calificarlo de lamento opaco, de gemido de un condenado, o de aullido desesperanzado en que se aunaban la angustia y el dolor de una carne sin mente, no habría bastado para describir su calidad esencial de repugnante ni para explicar el espanto que despertaba su espíritu.<sup>7</sup>

Con sus relatos y novelas, Lovecraft creaba un caudaloso imaginario, que se prestaba a ser trasladado al cine, tarea que se llevaría a cabo en incontables ocasiones, aunque por lo general de modo poco satisfactorio. Las numerosas adaptaciones cinematográficas de los relatos de Lovecraft han tenido una suerte y repercusión desigual: desde *The haunted palace* (Roger Corman, 1963) y *The resurrected* (Dan O'Bannon, 1993), basadas en "El caso de Charles Dexter Ward" (*The case of Charles Dexter Ward*, 1927-28), a *Dagon*. *La secta del mar* (*Dagon*, Stuart Gordon, 2001), que adaptaba conjuntamente "Dagon" (*Dagon*, 1917) y "La sombra sobre Innsmouth" (*The shadow over Innsmouth*, 1936), o *Re-Animator* (*id.*, Stuart Gordon, 1985), que basada en "Herbert West. Reanimador" (*Herbert West - Reanimator*, 1922) causó impacto en el cine de terror quirúrgico y hospitalario de los años ochenta, las adaptaciones no han sido nada convincentes.<sup>8</sup> Recientemente incluso el cine fantástico español se ha inspirado en el universo lovecraftiano con la excusa de querer rescatar el cine de horror clásico de los años 70: *La herencia Valdemar* (José Luis Alemán, 2010) y su continuación *La sombra prohibida* (José Luis Alemán, 2011), pese a apuntar buenas ideas han presentado un resultado global más que cuestionable, cuando no irrisorio.

Esta crónica de "fracasos" al intentar trasladar los cuentos de Lovecraft, se puede achacar a la complejidad de sus escritos y su falta de ritmo cinematográfico, o a la poca fidelidad de los guiones hacia el texto original. En cualquier caso, no se antoja tarea fácil adaptar al genio de Providence. Lo cierto es que para encontrar en la gran pantalla películas que evocaran de manera realista el "terror cósmico" y la atmósfera lovecraftiana, tendríamos que esperar hasta el final de la década de los setenta. Más que desarrollar el terror en estado puro y dejar volar la imaginación como en su día hizo Lovecraft, el cine desarrolló metáforas con componente político en la década de los cincuenta, que alimen-



*La noche del océano y otros escritos inéditos*, H.P. Lovecraft. Editorial EDAF, 1991.

taban la paranoia del miedo a un ataque comunista en un momento de efervescencia de estas producciones, catalogadas como de serie B debido a su bajo presupuesto de producción.

Ciertamente las dos películas que mejor han recreado la esencia y la atmósfera lovecraftiana, son dos que no se basan directamente en sus relatos. *Alien*, *el octavo pasajero* (*Alien*, Ridley Scott, 1979) y *La cosa* (*The Thing*, John Carpenter, 1982) plasman el horror cósmico y realista de Lovecraft de manera plástica y eficaz. Su detallismo gráfico y explícito es capaz de revolvernos las tripas y provocar pavor, pues agita los espectros de la imaginación de una forma directa, visceral y que infunde mucho miedo. Además, el miedo no sólo es motivado por la espantosa presencia del extraterrestre, sino que el terror proviene del propio cuerpo humano donde se alojan los organismos alienígenas y amenazan con salir al exterior. Es un terror latente que se puede

<sup>7</sup> LOVECRAFT, Howard Phillips. *El caso de Charles Dexter Ward*. Madrid: Alianza, 1998, p. 138.

<sup>8</sup> La lista de homenajes y films basados directa o indirectamente en Lovecraft es realmente extensa, estando especialmente copada por la serie B y las películas de culto como es el caso de *Necronomicon* (Christophe Gans y Shusuke Kaneto, 1993) o la excelente *Posesión infernal* (*The Evil Dead*, Sam Raimi, 1981).



*Re-Animator*, Stuart Gordon, 1985.

expresar en cualquier momento. Ambas películas instauraron un nuevo concepto de terror espacial en el moderno cine fantástico a partir de los años ochenta, que actualizaba la literatura de Lovecraft, y que sería muy influyente e imitado posteriormente por multitud de películas. Un concepto que aunaba el horror psicológico y la ciencia ficción, creando un interesante híbrido intergenérico, que se prestaba a diversas lecturas y cuyo protagonista sería una criatura alienígena asesina que tenía como finalidad exterminar a los humanos que se cruzasen en su camino.

*Alien* y *La cosa* se nutrieron de la ciencia ficción de serie B de los años cincuenta, pero revolucionaron el género en cuanto a su aspecto estético y visual. La propuesta conceptual que estas películas ofrecían con sus diseños respondía a algo nunca visto anteriormente. Sus ideas rompían con el clásico disfraz del *man-in-a-suit* (hombre disfrazado), que más que provocar miedo rozaba en muchas ocasiones el ridículo y causaba situaciones hilarantes. Los monstruos no asustaban, los trajes de goma se podrían resquebrajar en cualquier momento. Pero tanto Ridley Scott como John Carpenter fueron cineastas que se tomaron muy en serio el diseño y los efectos visuales de sus películas, otorgando un merecido protagonismo a las criaturas extraterrestres que parecían cobrar vida en la gran pantalla. Su intención era causar espanto, penetrar en la psicología del espectador, hacerle gritar de miedo. Ambos lo conseguirían gracias a la atención pres-

tada en la fase de reproducción al concepto creativo de sus terroríficos extraterrestres y a su acierto en contar con dos maestros de lo monstruoso, H.R. Giger y Rob Bottin, que llevarían hasta las últimas consecuencias sus respectivos encargos, implicándose de manera pasional y muy profesional en la materialización de sus propias criaturas y en estudiar los posibles efectos anímicos que podrían causar en el público.

En estas películas, superado ya el período más duro de la Guerra Fría y el afán por ser superior al enemigo, prevalecía el instinto de supervivencia de las razas extraterrestres y su lógica evolutiva, que al igual que los humanos, comen, matan y se reproducen. El tratamiento de estos seres difiere del que recibieron en los años cincuenta. Si antes se esgrimía cierto espíritu de linchar y acabar con lo extraño, con el invasor, como si fuera un mosquito, es decir, aplastándolo sin preguntar, ahora se les estudiará y admirará por su complejidad y perfección orgánica. Por supuesto, se les teme como al mismo demonio, y se articularán todas las estrategias posibles para sobrevivir. Una de las grandes habilidades de *La cosa* y *Alien* fue su capacidad para traducir el miedo a lo desconocido en un terror carnal. Pese a que el origen del Mal se halle en el espacio exterior, ambas películas convocan terrores profundos, pues residen en el interior del hombre. El horror se aloja en el cuerpo humano y su irrupción, su nacimiento, es profundamente traumático, provocando la muerte en desagradables partos monstruosos pues se trata de un nacimiento no deseado y que no se puede evitar. De este modo ambas películas agitan el terror espectral e indescriptible del que habla Lovecraft en su ensayo. Estas películas junto al terror vírico propuesto por el cine de David Cronenberg y otras manifestaciones artísticas y literarias de la época, crearon una nueva sensibilidad sobre el cuerpo monstruoso y lo abyecto conocida como la Nueva Carne.<sup>9</sup> Además cabe subrayar que para Lovecraft, "el factor más importante de todos es la atmósfera, ya que el criterio último de autenticidad no reside en que encaje una trama, sino que se haya sabido crear una determinada sensación".<sup>10</sup> Asimismo despierta un profundo sentimiento de pavor y logra estremecer, a la vez que nos pone en contacto con esferas y poderes desconocidos. Por tanto una película de terror carente de atmósfera, no tiene alma. Precisamente la creación de atmósfera en *Alien* y *La cosa*, supone

<sup>9</sup> Véase NAVARRO, Antonio José (dir). *La Nueva Carne. Una estética perversa del cuerpo*. Madrid: Valdemar, 2002.

<sup>10</sup> LOVECRAFT, Howard Phillips, 1989 (nota 2), p. 11.

uno de sus logros, gracias a la labor de sus directores y del espléndido equipo encargado de producir los efectos visuales y especiales de las películas capaces de generar un ambiente perturbador cercano a la pesadilla. La nave Nostromo en *Alien*, con sus pasillos y estancias que recuerdan al castillo gótico, y *La cosa*, con su base científica situada en la inmensidad y soledad del frío antártico, producen consternación e inquietud, puesto que el espacio es muy limitado y además se luchará por la supervivencia de la especie. Por tanto, en este sentido, ambas películas rayarían la perfección como obras artísticas terroríficas y además se vinculan claramente con la ciencia ficción por la utilización de iconos propios del género, tales como la nave espacial, el alienígena y las computadoras avanzadas.

## 2

*La cosa* y *Alien* supusieron apuestas arriesgadas en un contexto en el que el extraterrestre y todo lo relacionado con el espacio tenía un carácter benigno. Durante los años sesenta y setenta se asistió a la conquista del espacio y los viajes espaciales tuvieron un amplio impacto público. El espacio y el propio futuro se observaban como un indicio de prosperidad. Los films de la época dorada del cine de ciencia ficción desarrollado durante los años cincuenta, no se aventuraron a indagar y representar la vertiente terrorífica del extraterrestre, ni sus abominables medios de destrucción. Tan sólo, con su apariencia cuasi robótica y un tanto fría causaban cierto temor. Se les llamaba "hombrecillos verdes", "marcianos" o "monstruos con ojos saltones". Después, ya en los años setenta, se proyectó una imagen amigable de los extraterrestres, relanzada por sagas de aventuras como *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, George Lucas, 1977), posteriormente por *Encuentros en la tercera fase* (*Close encounters of the third kind*, Steven Spielberg, 1977), y literalmente acuñada y conocida por todos gracias al simpático y entrañable alien de *E.T., el extraterrestre* (*E.T.: The extra-terrestrial*, Steven Spielberg, 1982). Precisamente, ese mismo año, 1982, se estrenaba el film de Carpenter, hecho que repercutiría negativamente en su fracaso en taquilla. *La cosa* y *Alien* sacudirían estos cimientos mediante sus mortíferos y asesinos extraterrestres. La ciencia ficción despertó de su extraña anestesia, y a partir de entonces se prodigaron los engendros horribles y siniestros procedentes de otras galaxias. El espectador tampoco estaba acostumbrado a visualizar el asco, lo repulsivo y lo abyecto, de manera tan explícita como lo harían estos films, que mostraban un "terror interior".



*Alien*, Ridley Scott, 1979.

Los nexos entre ambas producciones, separadas tan sólo por tres años, son numerosos. En primer lugar, el origen literario. Ya hemos comentado el inevitable antecedente en los relatos de Lovecraft, pero aún hay más. John W. Campbell Jr., influyente editor y escritor, publicaba en 1938 en la revista que él mismo dirigía, *Astounding Stories*, un relato corto titulado "¿Quién hay ahí?" (*Who goes there?*). Claramente influido por Lovecraft, esta inquietante historia se convertiría en un clásico de la ciencia ficción que sería adaptado al cine en los años cincuenta por Howard Hawks en *El enigma de otro mundo* (*The thing from another world*, Christian Nyby & Howard Hawks, 1951) y posteriormente por John Carpenter en *La cosa*. Ambas películas beberían de la serie B, sobre todo *Alien*, que pese a que supuestamente contaba con guión original, su historia recordaba bastante a películas como *Terror en el espacio* (*Terrore nello spazio*, Mario Bava, 1965), *It, the terror from beyond space* (Edward L. Cahn, 1958), *Queen of blood* (Curtis Harrington, 1966), y mucho al relato de A.E. Van Vogt "El destructor negro" (*Black destroyer*, 1939). La figura de Dan O'Bannon también tuvo que ver en ambos proyectos de manera directa e indirecta. Primero colaboró estrechamente con Carpenter en el guión y los efectos especiales del primer film de aquél, *Dark Star* (1974), gracias al cual se hizo un nombre en el mundillo de Hollywood a principios de los setenta. Años después escribió el guión de *Alien* en el que retomaba la idea de *Dark Star* reescribiéndola como película de terror situada en el espacio.

Ya en la publicidad de *Alien* se adelantaba que se trataba de un film de horror espacial: "En el espacio nadie puede oír tus gritos", se leía en el póster de la película. Y es que sin duda la criatura creada por Giger acapararía todo el protagonismo de la cinta. Precisamente la obra básica para diseñar al



*Necronom V*, H.R. Giger, 1976.



*Serie New York City II, Lovecraft over NYC*, H.R. Giger, 1980.

monstruo que daba título al film, con todas sus fases evolutivas fue el libro de ilustraciones fantásticas del pintor suizo *H.R. Giger's Necronomicon* (1975), que según Ridley Scott le dejó perplejo y dominado por la claustrofobia cuando lo ojeó. Allí en esa "belleza del horror" encontró Scott el leit-motiv de la película, su razón de ser. Los diseños de Giger eran radicalmente diferentes a los demás que se barajaban en la fase de pre-producción, bastante convencionales. La novedad se centraba en el plano conceptual, debido al tratamiento global de todos los aspectos implicados en el diseño. Es la visión biomecánica de Giger que impregna y está presente en todos los dibujos y pinturas relacionados con la criatura alienígena, pero también con el inhóspito planeta y la nave extraterrestre, con lo que el estilo es coherente y aporta gran unidad. Éste es uno de los aspectos más originales de la película en comparación con lo visto antes en otros films con monstruos alienígenas, que basaban sus diseños de monstruos en el clásico BEM (Bugged Eyed Monster)<sup>11</sup> y en la puesta en escena de un *man-in-a-suit*. En *Alien* la criatura es el centro del film, gracias al gran realismo y verosimilitud como organismo vivo con sus fases evolutivas y de desarrollo. Esto supone una novedad esencial, pues se mezclan los temas de la gestación, el embarazo y el parto a un nivel biológico desconocido. Nunca antes se había sabido con tanto detalle y con tantas referencias visuales en pantalla cómo evoluciona el monstruo. Este ve-

rismo y rigor científico (exagerado, por supuesto), contribuyó sin duda al impacto que causó el film en su momento, que continúa asombrando a las nuevas generaciones pese a sus más de treinta años de existencia y a la multitud de películas que ha dado el género.<sup>12</sup> Y es que *Alien* trata básicamente de la gestación y el nacimiento. La sexualidad del film tiene fuertes alusiones reproductivas que la distinguen de la mayoría de las películas del género y que la hacen comparativamente original. Según Cobbs, desde *Flash Gordon* (finales de los años treinta) ningún film había sido tan evocador de motivos sexuales.<sup>13</sup>

La criatura de Giger evoca un erotismo enfermizo con su diseño. Es una criatura babeante, con fauces fálicas. Teniendo en cuenta el alargamiento del cráneo, podría albergar una lengua retráctil. La utilización de esta lengua en la película suponía un problema técnico y por ello se contrató a un experto en animatrónicos y efectos especiales, Carlo Rambaldi.<sup>14</sup> Rambaldi se ocuparía del funcionamiento de la cabeza en las tomas cortas en las que el alien ataca empleando su mortífera lengua. Su carencia de ojos recuerda las materializaciones de los miedos en monstruos descritas por Lovecraft. Lovecraft escribió acerca del miedo a lo desconocido, y explica el terror en sus relatos con criaturas carentes de forma definida. Monstruos sin ojos, que donde deberían tener los brazos tienen tentáculos, donde se situaría el cerebro hay un enorme estómago, en el lugar de la cabeza

<sup>11</sup> Monstruo de ojos saltones con apariencia de insecto, característico del cine clásico de ciencia ficción, la serie B.

<sup>12</sup> En el documental *Alien, un mito de la ciencia ficción* (2003), se hizo la prueba de confrontar a espectadores jóvenes con la escena del parto monstruoso de *Alien*. La mayoría de los espectadores reaccionaron con pavor y gritos ante su visionado.

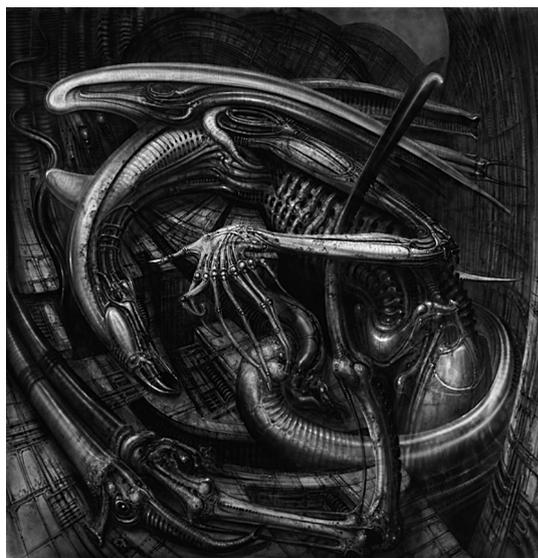
<sup>13</sup> COBBS, J. L. "Alien as abortion parable". *Literature/Film Quarterly*, 1990, vol. 18, nº 3, p. 198-201.

<sup>14</sup> Rambaldi se había encargado de los efectos especiales y de maquillaje de *Flesh for Frankenstein* (Paul Morrissey, 1974), *Rojo oscuro* (*Profondo Rosso*, Dario Argento, 1975) y *King Kong* (John Guillermin, 1976), entre otros films. Su consagración la obtuvo con la criatura de *ET, el extraterrestre*.

hay una gran boca, resumiendo, es la carencia de identificación, de antropomorfismo.

*Alien* se basa en el miedo a lo desconocido, a aquello que no se puede ver. Los personajes están atrapados junto a "algo" que se mueve a sus anchas pero que sólo se muestra al atacar. Sólo se nos muestra al alienígena en muy pocos planos, poco iluminados, de manera que el espectador recibe muy poca información descriptiva de lo que tiene delante, atendiendo al razonamiento de menos es más, y dando la posibilidad al espectador de que complete por sí mismo lo que falta. Para ello explota también los miedos primarios inherentes al ser humano y a su instinto de supervivencia, como son el miedo a la asfixia, la claustrofobia y el miedo a ser devorado. Estos tres miedos están representados claramente; la asfixia: un parásito que salta directamente a la cara aferrándose a ella mientras aprisiona el cuello del anfitrión con un enorme tentáculo para introducirle algo en la garganta; la claustrofobia: siete personajes que permanecen atrapados en una prisión de la que no pueden salir; morir devorado: un alienígena espantoso gestado en el interior de un cuerpo humano, carente de ojos pero que conserva una enorme boca de dientes afilados de la que a su vez emergen unas dobles fauces. Si bien se nos muestra poca información de la morfología del extraterrestre, lo que sí nos queda bien claro es cómo es su boca gracias a la abundancia de primerísimos planos de ésta dispuesta a un inminente y feroz ataque.

*Alien* revolucionó la ciencia ficción. Su *look* oscuro y siniestro, que generaba de inmediato un efecto tremendamente perturbador, se erigió como referente y su monstruo se convirtió en uno de los iconos más famosos del cine contemporáneo, reconocido por el público general, no sólo por los aficionados al género. "Jamás en la historia del cine fantástico la naturaleza de un ente extraterrestre ha sido tan minuciosamente plasmada, *narrada*, en la pantalla".<sup>15</sup> *Alien* inauguró la estética *dark* y el thriller interestelar, una combinación muy desarrollada en los últimos treinta años. Además, la fascinación por lo oscuro y lo siniestro impregnó muchas manifestaciones audiovisuales. Abrió la puerta a nuevas posibilidades de un género menospreciado hasta los años sesenta. La película fue de las pioneras en el terror psicológico (no metafísico) y carnal, visceral, sexual, por lo que re-



*Alienmonster IV*, H.R. Giger, 1978.

sulta tan turbadora. Ridley Scott quedó fascinado por la obra de Giger, con sus delirantes fusiones de órganos sexuales, metal, líquido y carne, y sin duda, el guión se enriqueció gracias a las aportaciones del artista. El monstruo representa por una parte a la otredad, pero por otra a la bestia que todos llevamos dentro, con lo que activa mecanismos simbólicos y psíquicos profundos. De acuerdo con Antonio José Navarro, "en la obra de H.R. Giger se percibe, además, con rotunda claridad, una obscena simbiosis entre humanos, reptiles cefalópodos y otras elementales formas de vida invertebrada (...). Simbiosis que desemboca en una idea del sexo próxima a Bataille, es decir, concebido como algo destructor y violento".<sup>16</sup> Y es que el arte de Giger sondea las zonas del subconsciente, porque en parte es promovido por el mundo de los sueños y en parte por el mundo real, que suponen la base y la motivación principal para su respuesta artística.

Tras el éxito mundial cosechado por *Alien*, la Universal preparaba otra *horror movie* de ciencia ficción. Después de tantear a varios candidatos, se eligió a John Carpenter, que había convertido a *La noche de Halloween* (*Halloween*, 1978) en la película independiente más rentable de la historia. Carpenter encarna en su cine la filosofía de la serie B, siendo uno de los pocos directores que desde el principio de su carrera se ha mantenido

<sup>15</sup> NAVARRO, Antonio José. "Los misterios del organismo (fílmico). H.R. Giger y el cine". En: *H.R. Giger: escultura, gráfica i disseny* (catálogo de exposición). Valencia: Universitat Politècnica, 2007, p. 142.

<sup>16</sup> NAVARRO, Antonio José, 2007 (nota 15), p. 139-140.



Cartel promocional de *The Thing*, John Carpenter, 1982.

fiel al género de terror y ciencia ficción, alcanzando logros incontestables, y un estatus de autor respetado del género, independientemente del presupuesto con el que trabaje. El proyecto en el que se embarcaría Carpenter supondría su primera película de producción A, contaría con un presupuesto de quince millones de dólares y consistiría en hacer un *remake* de *El enigma de otro mundo*, pero basándose directamente en el texto de John W. Campbell *Who goes there?* En el relato de Campbell, un grupo de científicos estadounidenses que trabaja en una base en el Antártico, se enfrentaba a una criatura de otro planeta que es capaz de imitar y copiar cualquier organismo vivo.

En *La cosa* Carpenter no se encargó del guión por primera vez en su carrera,<sup>17</sup> tarea que recayó en Bill Lancaster. Ambos adaptaron el texto de Campbell: fundamentalmente redujeron el número de personajes de 37 a 12, introdujeron la escena del inicio con la persecución del perro, realizaron descripciones acerca del aspecto del monstruo

y su comportamiento, y concluyeron la historia de manera satisfactoria. La idea de Carpenter era que la criatura no atacara frontalmente a los hombres, sino que más bien fuera al revés. Así seguiría su propia lógica vital: asimilar a los organismos vivos que encuentra y realizar duplicados. Carpenter se centró en esa cosa indescriptible, en su aspecto amorfo y su poder, así como en sus transformaciones, para desarrollar de manera magistral el concepto de la falsa identidad, y llevar hasta sus últimas consecuencias una idea que planea en el relato: "¿Será un monstruo no humano ese hombre que está junto a mí?".

Sin duda el mayor problema, al igual que sucedió en *Alien*, era cómo plasmar al monstruo, a esa cosa tan horrible y letal que Campbell describió fugazmente:

*Todos se tornaron repentinamente rígidos. Aquello estaba boca arriba sobre las rústicas y grasientas tablas de la mesa. El roto mango del hacha de bronce para hielo estaba sepultado en el extraño cráneo. Los tres ojos frenéticos, llenos de odio, brillaban con un fuego vivo, relucientes como sangre recién derramada, desde un rostro enmarcado por un nido repulsivo de gusanos que se retorcián, de azules y móviles gusanos que se arrastraban donde debía crecer el pelo (...) su cráneo partido rezumaba una sustancia verde, como una oruga aplastada. Bueno... Era un monstruo ultraterreno de temperamento ultraterreno, a juzgar por su rostro, que miraba a su alrededor con asombro. Tenía el cráneo hendido y los sesos saliéndosele por allí.<sup>18</sup>*

La aproximación de Carpenter optaba por mantener al monstruo en la oscuridad, con apariciones fugaces, casi sin verse bien, envuelto siempre entre sombras. Carpenter, que había crecido viendo films de serie B, quería evitar a toda costa que apareciera un hombre disfrazado de monstruo como en aquellas películas y trabajar con algo radicalmente diferente. De este modo, su objetivo era exponer al ser a plena luz ante la mirada de los personajes y explotar las posibilidades terroríficas que planteaba *Who goes there?*:

*Un ser se levantó de un salto, como una pelota de goma azul. Uno de sus cuatro brazos, semejantes a tentáculos, se estiró como una víbora que va a asestar su golpe. En una mano de siete tentáculos brillaba un lápiz de reluciente metal y el ser lo levantó para afrontarlos. Los finos labios del monstruo se entreabrieron convulsivamente descubriendo unos*

<sup>17</sup> "Al menos de manera oficial y acreditada". Véase CASAS, Quim. *John Carpenter: horror en B mayor*. San Sebastián: Donostia Kultura, 2003, p. 86.

<sup>18</sup> CAMPBELL, John W. "¿Quién hay ahí?". En: WYNORSKI, J. (coor.). *Vinieron del espacio exterior*. Madrid: Ediciones Martínez Roca, 1983, p. 10-14.

*colmillos de ofidio, en una mueca de odio, mientras sus ojos encarnados fulguraban.*<sup>19</sup>

Este tipo de descripciones remitían una vez más a la literatura de Lovecraft, y en particular a su novela *En las montañas de la locura*, que además situaba el desarrollo de la trama en un entorno polar como el de la Antártida: un grupo de científicos exploran a través de las montañas hallando una ciudad en ruinas, en la que descubrirán gracias a la interpretación de unos jeroglíficos e inscripciones, la existencia de una antigua raza de seres extraños e inhumanos, los Primordiales. Este hallazgo biológico y arqueológico puede tambalear los conocimientos científicos preexistentes y la idea sobre el origen de la raza humana. Las descripciones de los seres producen el desasosiego de inmediato: alas tubulares con protuberancias verticales, sistema de brazos o tentáculos, cuello bulboso, cabeza amarillenta con forma de estrella de mar cubierta por pelillos, con cinco tubos rojizos que salen de ella, brazos recios y músculos con terminaciones triangulares membranosas, complejo sistema nervioso con un cerebro de cinco lóbulos muy evolucionado...<sup>20</sup> Evidentemente nos encontrábamos ante algo terrorífico y que causaba espanto, un cruce vegetal/animal inconcebible y con connotaciones monstruosas. El relato que había sido precursor del de Campbell serviría asimismo de inspiración para Carpenter y su equipo.

En un principio Carpenter contó durante la preproducción con el diseñador Dale Kuipers, que creó diversas formas de la criatura parecidas a un arácnido. "John me pidió una criatura que no pudiera nadar, volar, arrastrarse o andar (...) yo la veía como una criatura que crearía su propio entorno y estaría continuamente cambiando", comentaba Kuipers, que se vio forzado a abandonar el proyecto debido a problemas de salud.<sup>21</sup> Entonces Carpenter contrataría a Rob Bottin para diseñar y crear los efectos especiales, con quien ya había trabajado en su anterior película, *La niebla* (*The Fog*, 1979). Bottin trabajaba en los efectos especiales desde los catorce años, pero se consagró a los veintitrés con *Aullidos* (*The Howling*, Joe Dante, 1981), gracias a una de las más memorables transformaciones licantrópicas de la época. Su trabajo aunaba a la perfección la unión entre



*The Thing*, John Carpenter, 1982.

maquillaje y mecánica para obtener el efecto deseado. Bottin tenía sus propias ideas para *La cosa*, ya que consideraba que los diseños previos de Kuipers, pese a ser buenos, se parecían mucho al *agarracaras* de *Alien*, y no quería competir con aquella. Para Bottin este trabajo suponía un reto artístico y pretendía superar cualquier cosa vista. Contaba con un numeroso equipo de diseñadores, pintores, técnicos e ilustradores, entre los que se encontraba Mike Ploog, quien ayudó mucho a definir el *look* de los efectos especiales. Más que inspirarse en el relato de Campbell, Ploog y Bottin evitaron leerlo, y tomaron referencias de las revistas *pulp* de posguerra y los cómics de terror como *Creepy*. Qué duda cabe que las imágenes que crearon se pueden vincular con célebres cuadros surrealistas e ilustraciones fantásticas. De todos modos, la tarea no se antojaba fácil: ¿cómo dar forma a aquello que no la tiene, o hacer creíble un organismo tan complejo?

El resultado fue espectacular y aún hoy se sigue considerando a *La cosa* como la película con los mejores efectos especiales mecánicos.<sup>22</sup> La labor de Rob Bottin se antoja esencial para comprender los logros estéticos de la película, sin los cuales la historia no hubiera sido tan impresionante. La idea era que los efectos causaran pavor y miedo en el espectador y lo lograron. Algunas escenas memorables, son difíciles de olvidar. Mientras el doctor realiza un masaje en el corazón a un compañero que ha sufrido un infarto, el monstruo surge de su pecho, seccionando los brazos del médico, para transformarse después mediante una

<sup>19</sup> NAVARRO, Antonio José, 2007 (nota 15), p. 39.

<sup>20</sup> Véase LOVECRAFT, Howard Phillips. *En las montañas de la locura*. Madrid: Alianza, 1998, p. 33-41.

<sup>21</sup> BILLSON, Anne. *The Thing*. Londres: British Film Institute, 1997, p. 49.

<sup>22</sup> Durante la redacción del texto se ha estrenado el remake-precuela de la película de Carpenter *The Thing* (Matthijs van Heijningen, 2011) que rinde homenaje a los efectos especiales de Bottin.



*The Call of Cthulhu*, Andrew Leman, 2005.



repulsiva metamorfosis, en una especie de cabeza-araña que trata de huir. También asistimos a una horripilante mutación canina en la perrera de la base. Pero además del *splatter* de *La cosa*, durante el metraje se palpa el terror latente, ya desde el principio. Para Anne Billson, las escenas del campo noruego, donde se origina la historia y en donde no hay supervivientes, son de las más espeluznantes del film, porque nos llevan a pensar qué horrores pueden acontecer, funcionan como precedente de la historia, e instalan un tono melancólico en el que el final no será agradable pues lo acontecido puede repetirse.<sup>23</sup> Instintivamente intuimos lo que se avecina. Una amenaza puede ser más efectiva si no se revela en qué consiste, sino en sus posibles resultados, y esta inquietud planeará en el film hasta su final.

El horror vital, la paranoia y cuestiones vitales acerca de la identidad humana son los temas de *La cosa*.<sup>24</sup> En este sentido conecta con el discurso de *La invasión de los ladrones de cuerpos* (*Invasion of the body snatchers*, Don Siegel, 1956). "Uno de nosotros es un monstruo", dice un personaje, cualquiera puede alojar el Mal y ser hostil. La pérdida de la identidad y la desconfianza entre individualidades es una cuestión muy presente en la cinematografía de Carpenter. Además, "*La cosa* se reveló como un horror cercano y, a la vez, un asco metafísico, un abismo de gelatinoso nihilismo, pues podemos ser derrotados por seres sin forma, de feroz primitivismo, que ni siquiera plantean lucha, que no conocen la palabra muerte, que nos imitan y perfeccionan sobre modelos dia-

bólicos".<sup>25</sup> Este terror interior, capaz de dar vida a entes monstruosos y transformar radicalmente el cuerpo humano, ya sea porque el mal anida y brota en su propio interior, cual enfermedad mortal, tiene mucha relación también con el concepto de la Nueva Carne, al que hemos aludido anteriormente.

### 3

El impacto que causaron ambas películas fue enorme. Los extraterrestres terroríficos y otras criaturas fantásticas difícilmente podían escapar al influjo de estos films en películas venideras. Producciones como *Scared to death* (Bill Malone, 1980), *Depredador* (*Predator*, John McTiernan, 1987), *La galaxia del terror* (*Galaxy of terror*, Bruce D. Clark, 1981), *Deep Rising. El misterio de las profundidades* (*Deep Rising*, Stephen Sommers, 1998), o *Pitch Black* (David Twohy, 1999), además de toda la saga de películas *Alien*, encabezada por *Aliens. El regreso* (*Aliens*, James Cameron, 1986) han dado pie a toda clase de seres monstruosos, en ocasiones muy sofisticados e impresionantes, en otras extravagantes y lamentables. También surgirían multitud de películas en las que los extraterrestres asimilan el cuerpo y la identidad humana con propósitos malignos como *Lifeforce. Fuerza vital* (*Lifeforce*, Tobe Hooper, 1985), en la que un vampiro femenino posee a los humanos para tomar su energía o *Hidden. Lo oculto* (*The Hidden*, Jack Sholder, 1988), que se centra en la persecución de un detective alienígena sobre un paisano suyo que cambia constantemente de identidad.

<sup>23</sup> BILLSON, Anne, 1997 (nota 21), p. 39-40.

<sup>24</sup> BILLSON, Anne, 1997 (nota 21), p. 13.

<sup>25</sup> SALA, Ángel. *La Cosa. Viaje a las montañas de la locura*. Valencia: Midons, 1998, p. 9.

Sin duda alguna la sombra de Lovecraft y su influencia es muy extensa y al igual que durante la centuria pasada, acecha en este recién estrenado siglo XXI. Muchas son las expresiones artísticas en la cultura popular que se inspiran en sus aterradoras descripciones ambientales o en sus espeluznantes personajes, ya sean cómics, series de televisión, canciones, juegos de rol, pinturas digitales o videojuegos. En los últimos años han proliferado de manera llamativa los cortometrajes y títulos experimentales, entre los que sobresale el mediodmetraje de 47 minutos titulado *The call of Cthulhu*, dirigido por Andrew Leman, que se mostró en diversos festivales especializados entre 2005 y 2006. Leman consigue evocar el espíritu lovecraftiano gracias a su cuidada puesta en escena, utilizando el blanco y negro, los intertítulos, la ausencia de diálogos y unas maravillosas imágenes con reminiscencias expresionistas. Hoy en día muchos aguardan una nueva adaptación del universo fantástico de Lovecraft que haga justicia a su autor. De hecho hay varias en marcha entre las que destaca *The strange adventures of H.P. Lovecraft*, basada en la novela gráfica homónima editada por Image Comics que llevará a la gran pantalla el oscarizado Ron Howard. Y sin duda la que más humo levanta en los foros virtuales es la esperada película del cineasta mexicano Guillermo del Toro, *En las montañas de la locura*. Con la producción del actual "rey Midas" de Hollywood, James Cameron, del Toro tratará de perpetuar el éxito ob-

tenido en anteriores películas como *El Laberinto del Fauno* (2006) y sus adaptaciones del cómic *Hellboy* (2004 y 2008), aunque ya sabemos que no será tarea fácil.

La inmensa mayoría de creadores y autores, ya sean escritores, cineastas, diseñadores, pintores o escultores, que han trabajado temas y conceptos relacionados con el terror y el miedo se han enfrentado tarde o temprano con la obra de Lovecraft. No es de extrañar por tanto que muchos de ellos hayan querido homenajearle de manera voluntaria o bien no hayan podido evitar el influjo de aquél en sus propias creaciones. En cualquier caso, el legado del escritor de Providence es tan imponente y subyugador que por sí mismo ocupa un lugar destacado en la literatura del siglo XX, además de ser considerado referente capital en el cine de género. Y es que con sus relatos y descripciones, en los que amenazantes seres mitológicos de otra dimensión cobran vida, con pasajes oníricos capaces de crear sensaciones angustiosas, secretos ocultos arraigados en desconocidas tradiciones esotéricas, imágenes malditas en definitiva que convocan un terror metafísico, "cósmico", plagado de atmósferas y sensaciones inquietantes... Se desarrolla un mundo paralelo y misterioso, tremendamente inspirador y evocador pero muy complejo de adaptar al cine.<sup>26</sup> En cualquier caso, siempre nos quedarán los textos de Lovecraft para sumergirnos en su vasto universo, explorar ambientes de pesadilla y acercarnos a innumrables criaturas.

<sup>26</sup> PROSPER, José María; FERNÁNDEZ VALENTÍ, Tomás. "Imágenes malditas. Las adaptaciones cinematográficas de H. P. Lovecraft". *Scifiworld*, nº 43, nov. 2011.

