

## La màquina de la por: com el cinema crea monstres

Els monstres no neixen al cinema només de les narracions, sinó dels aparells. Cada possibilitat tècnica genera els seus propis monstres i, amb ells, formes específiques de por. La història del cinema es pot llegir, així, com una successió d'imatges monstruoses estretament lligades als seus modes de producció.

En les primeres dècades del cinema, els monstres són necessàriament corporals. Vestuari, màscares, maquillatge i llum determinen la seva existència. La tecnologia limitada obliga a la reducció, i precisament d'aquí en neix la seva força. A *Nosferatu* (1922), el terror no es genera mitjançant el moviment, sinó mitjançant l'estatisme: cossos rígids, contrastos durs, la projecció de l'ombra a la paret. La selecció precisa de les escenes és decisiva perquè la força de l'impacte sorgeixi tant del que es mostra com del que queda fora de camp.



### Diferents plans generen la il·lusió de grandesa – *King Kong* (1933)

Amb el desenvolupament del stop motion, la imatge del monstre es desplaça. *King Kong* (1933) no és només una meravella tècnica, sinó una ruptura estètica. El moviment lleugerament entrebancat del model crea una sensació d'artificialitat. El monstre és animat, però no viu: un estat intermedi que el fa encara més inquietant. En films com *Jason and the Argonauts* (1963) o les aventures de *Simbad* de Ray Harryhausen, apareixen esquelets, titans i criatures mítiques com relíquies d'un altre ordre del món. El seu moviment no és orgànic, sinó rítmic, gairebé ritual. Precisament la imperfecció de l'animació els separa clarament de les figures humanes. El stop motion marca el monstre com quelcom que no pertany ni al mateix temps ni a la mateixa realitat.

Als anys cinquanta i seixanta domina el monstre de *suitmation*: actors dins de vestits pesants, filmats en paisatges en miniatura. *Godzilla* (1954) n'és l'exemple paradigmàtic. La tècnica és rudimentària, visiblement artificial, però el pes, la lentitud i el trepig confereixen al monstre una presència monumental. Aquests monstres són catàstrofes amb forma de cos. *The Blob* (1958) també sorgeix en un context d'expansió tecnològica. El monstre esdevé massiu, amorf i gegantí. Ja no és un cos, sinó una substància:

informe, imparabile, en expansió constant. Tot i estar realitzat amb mitjans simples –silicona, pintura i miniatures– encarna una por profundament moderna: la de la propagació, la contaminació i la pèrdua de control.



Els polímers i els nous materials permeten un nivell fins aleshores desconegut en la fabricació de titelles cinematogràfics – *Jaws* (1975)

Les dècades de 1970 i 1980 marquen un punt àlgid dels efectes pràctics. L'animatrònica, el làtex, les construccions mecàniques i les pròtesis complexes retornen al monstre una corporalitat radical, però d'una manera nova. A *The Thing* (1982), el monstre ja no és una entitat fixa, sinó un procés. Els efectes de Rob Bottin mostren cossos en descomposició, mutació i transició. La tècnica permet fer visible la transformació i, amb això, qüestionar la identitat mateixa. Films com *Alien* (1979) o *An American Werewolf in London* (1981) presenten el monstre com un procés orgànic. Aquí l'horror esdevé

tàctil: proper, físic, sovint repulsiu.



Benedict Cumberbatch amb vestit de captura de moviment com el drac Smaug – *The Hobbit: The Desolation of Smaug* (2013)

Amb el cinema digital, el monstre torna a transformar-se. El CGI el fa més ràpid, més perfecte, més desmaterialitzat. A *Terminator 2* (1991), el T-1000 ja no és una criatura, sinó un estat: metall líquid, superfícies llises, control absolut sobre la pròpia forma. El monstre esdevé alhora utopia i distopia tecnològica. Als anys 2000, el terror es desplaça encara més cap a l'abstracte: Samara a *The Ring* (1998 i 2002) ja no és un cos, sinó una imatge, un senyal, una maledicció mediàtica. El monstre existeix dins del dispositiu mateix.

Paral·lelament a aquests desenvolupaments visuals, el so juga un paper central. Sovint els monstres se senten abans de veure's, o romanen presents acústicament fins i tot quan no són visibles. El bramul de Godzilla es va crear a partir de cordes de contrabaix fregades i sons animals distorsionats: un so alhora orgànic i industrial. El T-800 a *Terminator* va acompanyat de ritmes mecànics, trepitjades metàl·liques i sons hidràulics que evoquen fàbriques. A *The Thing*, Ennio Morricone treballa amb sons de sintetitzador minimalistes i pulsants que recorden més eines que música: un batec fred i uniforme que fa perceptible el monstre com un sistema

imparable. Fins i tot *The Blob* utilitza sons distorsionats i freqüències greus per donar pes a la massa informe.

Aquestes decisions sonores no són mai casuals. Arrelen el monstre en el cos de l'espectador. Les freqüències greus no només s'escolten, sinó que es senten. El monstre es converteix en una experiència fisiològica.

Així es revela que la història dels monstres cinematogràfics no és una narració lineal del progrés, sinó una successió de respostes estètiques a possibilitats tècniques i pors socials. Cada nova tècnica genera nous monstres, i cada forma monstruosa diu alguna cosa sobre el temps que l'ha produïda. El monstre no és només l'Altre a la pantalla, sinó un precís sismògraf de les condicions cinematogràfiques i culturals del seu origen.

## La máquina del miedo: cómo el cine crea monstruos

Los monstruos no nacen en el cine solo de los relatos, sino de los aparatos. Cada posibilidad técnica genera sus propios monstruos y, con ellos, formas específicas de miedo. La historia del cine puede leerse así como una sucesión de imágenes monstruosas estrechamente ligadas a sus modos de producción.

En las primeras décadas del cine, los monstruos son necesariamente físicos. Vestuarios, máscaras, maquillaje y luz determinan su existencia. La tecnología limitada obliga a la reducción, y precisamente de ahí surge su fuerza. En *Nosferatu* (1922), el terror no se genera a través del movimiento, sino del estatismo: cuerpos rígidos, contrastes duros, la proyección de sombras sobre la pared. La selección precisa de las escenas es decisiva para que el impacto nazca tanto de lo que se muestra como de lo que permanece oculto.



### Diferentes planos generan la ilusión de grandeza – *King Kong* (1933)

Con el desarrollo de la animación stop motion, la imagen del monstruo se desplaza. *King Kong* (1933) no es solo un prodigio técnico, sino una ruptura estética. El ligero movimiento entrecortado del modelo crea una sensación de lo antinatural. El monstruo está animado, pero no vivo: un estado intermedio que lo hace aún más inquietante. En películas como *Jason and the Argonauts* (1963) o las aventuras de *Simbad* de Ray Harryhausen, aparecen esqueletos, titanes y criaturas míticas como restos de otro orden del mundo. Su movimiento no es orgánico, sino rítmico, casi ritual. Precisamente la imperfección de la animación los separa claramente de las figuras humanas. El stop motion marca al monstruo como algo que no pertenece al mismo tiempo ni a la misma realidad.

En los años cincuenta y sesenta domina el monstruo de *suitmation*: actores dentro de trajes pesados, filmados en paisajes en miniatura. *Godzilla* (1954) es paradigmática. La técnica es burda, visiblemente artificial, pero el peso, la lentitud y el paso aplastante otorgan al monstruo una presencia monumental. Estos monstruos son catástrofes con forma de cuerpo. *The Blob* (1958) surge también en una época de expansión tecnológica. El monstruo se vuelve masivo, amorfo y gigantesco. Ya no es un cuerpo, sino una sustancia: informe, imparabile, en constante crecimiento. Realizado con medios

técnicos simples –silicona, pintura y miniaturas– encarna, sin embargo, un miedo profundamente moderno: el de la propagación, la contaminación y la pérdida de control.



Los polímeros y los nuevos materiales permiten un nivel hasta entonces desconocido en la fabricación de marionetas cinematográficas – *Jaws* (1975)

proceso orgánico. Aquí el horror se vuelve táctil: cercano, físico, a menudo repulsivo.



Benedict Cumberbatch con traje de captura de movimiento como el dragón Smaug – *The Hobbit: The Desolation of Smaug* (2013)

Las décadas de 1970 y 1980 marcan un punto culminante de los efectos prácticos. Animatrónica, látex, construcciones mecánicas y prótesis complejas devuelven al monstruo una corporalidad radical, aunque de un modo nuevo. En *The Thing* (1982), el monstruo ya no es una entidad fija, sino un proceso. Los efectos de Rob Bottin muestran cuerpos en descomposición, mutación y transición. La técnica permite hacer visible la transformación y, con ello, poner en cuestión la identidad misma. Películas como *Alien* (1979) o *An American Werewolf in London* (1981) presentan al monstruo como un

Con el cine digital, el monstruo vuelve a transformarse. El CGI lo hace más rápido, más perfecto, más desmaterializado. En *Terminator 2* (1991), el T-1000 ya no es una criatura, sino un estado: metal líquido, superficies lisas, control absoluto sobre la propia forma. El monstruo se convierte en utopía y distopía tecnológica a la vez. En los años 2000, el terror se desplaza aún más hacia lo abstracto: Samara en *The Ring* (1998 y 2002) ya no es un cuerpo, sino una imagen, una señal, una maldición mediática. El monstruo existe en el propio dispositivo.

Paralelamente a estos desarrollos visuales, el sonido desempeña un papel central. Los monstruos suelen oírse antes de verse, o permanecen acústicamente presentes incluso cuando no están en pantalla. El rugido de Godzilla se creó a partir de cuerdas de contrabajo frotadas y sonidos animales distorsionados: un sonido a la vez orgánico e industrial. El T-800 en *Terminator* está acompañado por ritmos mecánicos, pisadas metálicas y ruidos hidráulicos que evocan fábricas. En *The Thing*, Ennio Morricone utiliza sonidos minimalistas y pulsantes de sintetizador que recuerdan más a herramientas que a música: un latido frío y uniforme que hace perceptible al monstruo

como un sistema imparable. Incluso *The Blob* emplea sonidos distorsionados y frecuencias graves para otorgar peso a la masa informe.

Estas decisiones sonoras nunca son casuales. Anclan al monstruo en el cuerpo del espectador. Las frecuencias graves no solo se oyen, se sienten. El monstruo se convierte en una experiencia fisiológica.

Así se revela que la historia de los monstruos cinematográficos no es una narración lineal del progreso, sino una sucesión de respuestas estéticas a posibilidades técnicas y miedos sociales. Cada nueva técnica engendra nuevos monstruos, y cada forma monstruosa dice algo sobre la época que la produjo. El monstruo no es solo el Otro en la pantalla, sino un preciso sismógrafo de las condiciones cinematográficas y culturales de su creación.