

L'origen dels monstres

El monstre és una de les figures més persistents de la història de la imatge. Al cinema apareix molt aviat i hi roman de manera obstinada, perquè és menys un personatge que una superfície de projecció: encarna allò per al qual el llenguatge, l'ordre i la moral no troben una forma inequívoca.



El joc d'ombres porta la por a
Nosferatu – Una simfonia de l'horror
(1922)

Els monstres tenen en comú que eclipsen les seves pel·lícules. Són més grans que el relat, més icònics que els protagonistes. Les seves imatges es desprenen de la narració i comencen a tenir vida pròpia.

King Kong no representa només una

criatura, sinó les pors colonials, l'alteritat, el desig i la violència de la modernitat. *Godzilla* no és simplement un ésser monstruós, sinó la materialització del temor a l'anihilació nuclear. *Frankenstein* és menys una figura de terror que el mirall d'una hybris: el desig de controlar la vida i les conseqüències d'aquesta intervenció.

Aquestes figures funcionen perquè s'inscriuen en una línia visual i narrativa ancestral. Ja els mites i les llegendes de l'Antiguitat concebien el monstre com un ésser liminal: Medusa, el Minotaure, els dracs o els dimonis custodiaven llindars i encarnaven forces de la natura o tabús morals. El cinema assumeix aquesta funció arquetípica i la tradueix en imatges pròpies de cada temps. Allà on abans s'irritaven els déus, ara reaccionen sistemes, màquines o mitjans.



La figura del monstre tecnològic a
Terminator 2 – El judici final
(1991)

El monstre cinematogràfic clàssic sol ser corporal, massís i visible. Però a mesura que avança el segle XX, la imatge es desplaça. Els monstres es tornen

més immaterials, abstractes i difícils de localitzar. Samara, a *The Ring*, ja no és un ésser, sinó una imatge, una maledicció que es propaga a través dels mitjans. Agent Smith, a la saga *Matrix*, no és un individu, sinó una lògica, un algoritme que es reproduïx a si mateix. Els Nazgûl d'*El Senyor dels Anells* són por descorporitzada: siluetes negres el poder de les quals neix de la presència i del so, no d'una identitat individual.

En totes aquestes manifestacions, el monstre continua estretament vinculat a la por a la natura, però aquesta ja no és només biològica. És tecnològica, mediàtica, sistèmica. El monstre encarna forces més grans que l'individu: catàstrofes mediambientals, pèrdua de control, alienació, vigilància, la desaparició del cos en l'àmbit digital. És la forma visible d'una amenaça invisible.

Precisament per això, aquestes imatges interactuen amb tanta força amb l'inconscient col·lectiu. A partir de patrons arquetípics – fosc, persecució, transformació, pèrdua d'identitat – els actualitzen per al seu temps. El monstre permet exterioritzar pors difuses, fer-les visibles, témer-les i, de vegades, fins i tot vèncer-les. Fa narrable allò incomprensible.



La innocència d'una nena es troba amb un horror sobrenatural a *The Ring* (remake de 2002)

El monstre també es diferencia de l'antagonista clàssic o del malvat per la seva posició ontològica respecte a la moral.

El malvat sol ser moralment interpel·lable: actua de manera immoral, pren decisions, persegueix interessos i assumeix responsabilitat. El monstre, en canvi, és sovint amoral: existeix fora del codi moral, com a força natural, anomalia o alteritat radical. Mentre que el malvat pot carregar amb culpa perquè podria haver actuat d'una altra manera, el monstre apareix sovint com a innocent: és el que és. I, tanmateix, aquí les fronteres comencen a esdevenir difuses. A través de passats tràgics i traumes determinants, actors morals no poques vegades es converteixen en monstres: éssers impulsats, incapaços d'actuar d'una altra manera, que arrossequen allò patit i encarnen en si mateixos la violència social.

Així, el monstre continua sent un motiu central del cinema: no com a enemic, sinó com a mirall. Mostra allò que temem, el que reprimim i les forces que alliberem sense poder-les controlar. Mentre el cinema continuï creant imatges, hi haurà monstres que alimentin el nostre desig de donar forma a allò invisible.

El origen de los monstruos

El monstruo es una de las figuras más perdurables de la historia de la imagen. En el cine aparece muy pronto y permanece con insistencia, porque es menos un personaje que una superficie de proyección: encarna aquello para lo que el lenguaje, el orden y la moral no encuentran una forma inequívoca.



El juego de sombras despierta el miedo en *Nosferatu – Una sinfonía del horror* (1922)

Los monstruos tienen en común que eclipsan a sus películas. Son más grandes que su trama, más icónicos que sus protagonistas. Sus imágenes se desprenden del relato y comienzan a tener vida propia. *King Kong* no representa solo a una

criatura, sino miedos coloniales, lo ajeno, el deseo y la violencia de la modernidad. *Godzilla* no es simplemente un ser monstruoso, sino la materialización del temor a la aniquilación nuclear. *Frankenstein* es menos una figura de terror que el reflejo de una hybris: el deseo de controlar la vida y las consecuencias de esa intervención.

Estas figuras funcionan porque se conectan con una línea visual y narrativa ancestral. Ya los mitos y leyendas de la Antigüedad concebían al monstruo como un ser liminal: Medusa, el Minotauro, dragones o demonios custodiaban umbrales y encarnaban fuerzas de la naturaleza o tabúes morales. El cine asume esta función arquetípica y la traduce en imágenes acordes a cada época. Donde antes se enfurecían los dioses, ahora reaccionan sistemas, máquinas o medios.



La figura del monstruo tecnológico en *Terminator 2 – El juicio final* (1991)

El monstruo cinematográfico clásico suele ser corporal, masivo y visible. Sin embargo, a medida que avanza el siglo XX, la imagen se desplaza. Los monstruos

se vuelven más inmateriales, abstractos y difíciles de localizar. Samara, en *The Ring*, ya no es un ser, sino una imagen, una maldición que se propaga a través de los medios. Agent Smith, en la saga *Matrix*, no es un individuo, sino una lógica, un algoritmo que se reproduce a sí mismo. Los Nazgûl de *El Señor de los Anillos* son miedo descorporizado: siluetas negras cuyo poder surge de la presencia y el sonido, no de una identidad individual.

En todas estas manifestaciones, el monstruo permanece estrechamente ligado al miedo a la naturaleza, aunque esta ya no sea solo

biológica. Es tecnológica, mediática, sistémica. El monstruo encarna fuerzas mayores que el individuo: catástrofes medioambientales, pérdida de control, alienación, vigilancia, la desaparición del cuerpo en lo digital. Es la forma visible de una amenaza invisible.

Precisamente por ello, estas imágenes interactúan con tanta fuerza con el inconsciente colectivo. Recurriendo a patrones arquetípicos — oscuridad, persecución, transformación, pérdida de identidad— los actualizan para su tiempo. El monstruo permite exteriorizar miedos difusos, hacerlos visibles, temerlos y, a veces, incluso vencerlos. Hace narrable lo incomprensible.



La inocencia de una niña se encuentra con un horror sobrenatural en *The Ring* (remake de 2002)

El monstruo también se distingue del antagonista clásico o villano por su posición ontológica frente a la

moral. El villano suele ser moralmente interpelable: actúa de forma inmoral, toma decisiones, persigue intereses y asume responsabilidad. El monstruo, en cambio, es a menudo amoral: existe fuera del código moral, como fuerza natural, anomalía o alteridad radical. Mientras el villano puede cargar con culpa porque podría haber actuado de otro modo, el monstruo aparece con frecuencia como inocente: es lo que es. Y, sin embargo, aquí las fronteras comienzan a difuminarse. A través de pasados trágicos y traumas determinantes, actores morales no pocas veces se convierten en monstruos: seres impulsados, incapaces de actuar de otro modo, que arrastran lo sufrido y encarnan en sí mismos la violencia social.

Así, el monstruo sigue siendo un motivo central del cine: no como enemigo, sino como espejo. Muestra aquello que tememos, lo que reprimimos y las fuerzas que liberamos sin poder controlarlas. Mientras el cine siga creando imágenes, habrá monstruos que satisfagan nuestro anhelo de dar forma a lo invisible.