

Nosferatu. Revista de cine (Donostia Kultura)

Título:

Bonito planeta, inos lo quedamos! Los malos de las galaxias

Autor/es:

Zinéfilo, Alex

Citar como:

Zinéfilo, A. (1998). Bonito planeta, inos lo quedamos! Los malos de las galaxias. Nosferatu. Revista de cine. (27):100-105.

Documento descargado de:

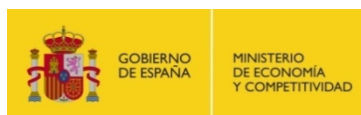
<http://hdl.handle.net/10251/41085>

Copyright:

Reserva de todos los derechos (NO CC)

La digitalización de este artículo se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



donostiakultura.com



Bonito planeta, ¡nos lo quedamos!

Los malos de las galaxias

Alex Zinéfilo

Espazioan ez ditu inork ere adituko zure oiluak; beharbada, horrexegatik saiatu zaigu zientzia fikzioko zinea, hasiera-hasieratik, espazio ezezaguneko munstroen bidez ikaratzten. Martiztarrek, enperadore zitalek, robot asasinok eta izaki mutanteek bete izan dute unibertsoa izu kolektiboaz, inbasio-paranoieiz eta hilotz desintegratuez. Izan ere, izarrez haraindi, gaiztakeriak ez du mugarik.

El espacio exterior es infinito, oscuro y enigmático. Detrás de la estrella más lejana se ocultan galaxias desconocidas en las que rigen leyes incomprensibles para la mente humana. Y en cada una de esas

galaxias existe un supervillano al que ya se le ha quedado corto su sistema solar y planea junto a sus ejércitos del mal la invasión de otros espacios con los que saciar sus inagotables ansias de poder. Son los villanos interestelares, in-

dudablemente los peores del Universo.

Para un villano con vocación imperial no hay tentación mayor que la visión global del espacio que se disfruta en las titánicas naves es-

paciales. Ninguno de ellos puede evitar estremecerse ante esos impresionantes ventanales con vistas al planeta de enfrente. La Vía Láctea, en concreto el Sistema Solar, planeta Tierra, parece ser uno de los territorios más codiciados por estos piratas del espacio: desde tiempos inmemoriales hemos estado sufriendo sus ataques, tanto en el mismo planeta como en colonias flotantes o naves exploradoras. Hemos sido atacados por nuestros vecinos los marcianos, por extraterrestres en vías de extinción, por razas antropoides sin planeta propio y por seres de todo tipo con malos instintos. Sus métodos no suelen ser demasiado pacíficos, sus ataques no son nunca a pequeña escala y además cuentan con un armamento y unos equipos de lo más sofisticado. No se les puede combatir con nuestros ejércitos convencionales ni se les pueden plantear treguas amistosas, el tiempo corre siempre en nuestra contra, las víctimas se cuentan por miles y los destrozos son irrecuperables, no hay forma de escapar, sólo un milagro nos puede salvar.

En el cine de ciencia-ficción, los villanos interestelares, salvo raros especímenes transgenéricos, comparten ese afán invasor que tanto atemoriza a la sociedad en general. Es uno de los temas de la épica más clásica, puesto que las guerras y las invasiones constituyen uno de los acontecimientos históricos más comunes y trascendentales de nuestra civilización. Lo que hace la ciencia-ficción o el cine fantástico en general es adaptar esos miedos colectivos a sus registros característicos. De esta forma, el villano de las películas del espacio es una evidente exageración de la figura del megalómano totalitarista que tanto se ha repetido a lo largo de la evolución de la humanidad, con más o menos paralelismos con personajes reales pero con los mismos objetivos básicos. El personaje del líder es uno de los más

socorridos en este tipo de películas y uno de los tópicos más agradecidos por el público de todos los tiempos, más proclive a disfrutar de las maldades de los villanos que de los sufrimientos resignados de la víctima, en este caso los humanos. De cualquier modo, el villano interestelar ha tomado y toma las más diversas formas de presentación, desde claras metáforas de militares fascistas hasta incorporadas entidades extraterrestres, pasando por ejércitos de mecanismos regidos por una mente unívoca.

Para repasar lo que ha sido uno de los argumentos más elementales del cine fantástico, sección espacio exterior, que precisamente ahora presume de un revitalizador y espectacular resurgimiento cinematográfico, es prácticamente inevitable clasificar tan extenso panorama en distintas categorías de villanía interplanetaria, atendiendo a las múltiples apariencias del malvado en cuestión. No hace falta decir que la lista de invitados está bastante restringida, por lo inabarcable de la galería de aludidos, y que responde a criterios de selección inequívocamente personales, subjetivos y marcianos.

Los vecinos molestos

Por proximidad espacial, los primeros en llegar en la carrera por conquistar la Tierra fueron, cómo no, nuestros vecinos de Marte. Aunque antes se asomaron tímidamente otros más allegados, gracias al mago de los primeros trucajes, Georges Méliès, quien invadió la pantalla con los primeros extraterrestres, los selenitas de *Viaje a la luna* (1902), bastante inofensivos, eso sí.

Julio Verne, H. G. Wells y la literatura *pulp* del *Amazing Stories* ya habían avisado de los peligros de los marcianos y demás criaturas del espacio, y son sin duda alguna los referentes más directos para estas primeras películas del géne-

ro. A pesar del éxito entre el público de este tipo de historias, el cine no se ocupó demasiado de los hombrecillos verdes, dejando la ciencia-ficción en manos de alemanes y rusos, que poco interés tenían en criaturas alienígenas al uso. Salvo los ocasionales enemigos del Flash Gordon de los seriales americanos de los años 30, hay que teletransportarse hasta la década de los 50 para descubrir la inesperada variedad de la fauna extraterrestre, que atacaría de forma ininterrumpida los EE.UU. durante la edad de oro de la SF.

Marcianos, venusinos, plutonianos y monstruos de lejanas estrellas aterrizaron en nuestro planeta masivamente, aterrorizando a toda una generación de *teenagers*, carne del *drive-in*. Todas las productoras de cine se subieron al carro de la ciencia-ficción, sobrecargando las pantallas con títulos de todo tipo. Las que contaban con grandes presupuestos presentaban a los más malvados de todos, los que destrozaban capitales americanas con sus rayos atómicos, arruinando monumentos nacionales en un abrir y cerrar de ojos. Un clásico como *La guerra de los mundos* (1953), de Byron Haskin, marcó toda una tendencia a imitar en incontables veces. En esta ocasión los malos eran unos extraños cíclopes fungiformes que pilotaban unos espectaculares platillos dorados armados con un rayo rojo que con su chirrido inolvidable arrasaba ciudades enteras, emparentando el género con otro que estaba por llegar, el de catástrofes. Lo peor de los imbatibles extraterrestres de *La guerra de los mundos* era que no parecían tener razón alguna para su ataque, era la guerra por la guerra, como si de una plaga bíblica se tratase. Probablemente los villanos interestelares más peligrosos de la época. La fórmula se repitió, con menos presupuesto y en blanco y negro, en *Earth Versus the Flying Saucers* (1956), de Fred F. Sears. Sin em-



bargo, la mayoría de los malvados visitantes son de serie B, llevan trajes de goma, platillos de cartón y aterrizan en pequeños pueblos discretamente. Roger Corman se encargó de buena parte de estos títulos, realizando en su pequeña factoría productos en cadena con el más variopinto desfile de monstruitos absurdos: sirvan como muestra los cucuruchos con tenazas en **It Conquered the World** (1956) y los cabezones con tres ojos en **The Day the World Ended** (1956). Otros malos ineludibles de la época son el cerebro gigante de **The Brain From Planet Arous** (1958), los cerebritos voladores de **The Fiend Without A Face** (1958), el viejo con escafandra de **The Man From Planet X** (1950), Vampira y Tor Johnson en **Plan 9 From Outer Space** (1956) o las mujeres en mallas de **Cat Women Of the Moon** (1954), ejemplos de cómo el presupuesto ínfimo no está reñido con los efectos especiales divertidos y originales. La Guerra Fría, la Segunda Guerra Mundial y la era atómica marcaron el trasfondo social en el que se desarrollaron todas estas historias con unos tintes propagandísticos demasiado bobalicones como para ser tomados en serio. A pesar de todo sirvieron como vehículo para desviar la atención de los yanquis preocupados por la amenaza comunista y fomentar un patriotismo exacerbado a prueba de invasiones de cualquier tipo.

Después de un enorme vacío creativo en el género de la ciencia-ficción, exceptuando las periódicas entregas de la serie de **Star Trek** con sus habituales villanos los Klingons, una suerte de hordas militaristas de lo más bruto, los vampiros espaciales de **Life Force / Fuerza vital** (1985) o el cazador intergaláctico de **Depredador** (1987), habría que esperar hasta los años 90 para gozar de la revisitación del género, echando mano de los progresos tecnológicos de los efectos especiales. En esta nueva generación de monstruos de maldad despiadada y aspecto ultramoderno, hay que destacar a los extraterrestres pseudo-egipcios de **Stargate, puerta a las estrellas** (1994), que iniciaron de alguna forma la nueva ola fantástica, las divertidas pero no menos diabólicas

criaturas de **Hombres de negro** (1997), los descacharrantes marcianos con una mala baba atroz de **Mars Attacks!** (1997) y los arácnidos históricos de **Starship Troopers (Las brigadas del espacio)** (1997).

Mención aparte merece la serie del monstruo extraterrestre por excelencia, **Alien, el octavo pasajero** (1979) y sus secuelas. Una combinación de cine de terror clásico y elementos de la ciencia-ficción más realista protagonizada por uno de los demonios más perversos y salvajes de la historia del cine, una bestia implacable que secuela tras secuela masacra sin compasión tripulantes desprevenidos en naves herrumbrosas. Cuatro variaciones sobre el mismo tema (y los mismos personajes, prácticamente), cada una con sus hallazgos particulares y siempre estimulantes.

Emperadores del espacio

No todo son bichos viscosos en el espacio exterior, existen humanos colonizadores de mundos lejanos que combaten por sus imperios del mismo modo que en la Tierra. Son villanos directamente emparentados con los ególatras jefes militares que han provocado algunos de los periodos más deleznable de la historia mundial, especialmente Hitler y sus ejércitos nazis. Esta evidente identifica-



La guerra de las galaxias



ción con los terrores reales de nuestra memoria colectiva, los hace especialmente desagradables y odiados, lo que contribuye sin duda a hacerlos más atractivos de cara al público. El ejemplo más claro es el maravilloso Darth Vader de **La guerra de las galaxias** (1977) y los posteriores capítulos. Un casco con explícitas reminiscencias nazis, el negro de su traje casi sacado de un porno santomático y una voz electrónica deshumanizada, le convierten en uno de los supervillanos más idolatrados de la historia del cine. Por si esto fuese poco, en el tercer capítulo, **El retorno del Jedi** (1983), David Prowse, el actor que se esconde bajo el disfraz, se quita el casco y nos descubre un repelente rostro lívido y lleno de llagas, reflejo de su lado oscuro. No son muchos los supervillanos que consiguen un grado de mitomanía como el de Darth Vader, que ya ha entrado en el santuario de las *stars* de Hollywood.

En una línea menos familiar y bastante más retorcida se encuentra otro emperador sin corazón, el Barón Harkonnen (Kenneth McMillan) en la fantasía mística **Dune** (1984), de David Lynch. El Barón es un obeso pelirrojo con la cara llena de pústulas supurantes y dientes roídos que escupe al hablar y flota en el aire, mientras desangra a efebos andróginos

para satisfacer sus vicios sexuales. Este especialmente repulsivo ser lucha por controlar la producción de especia, un dilatador de la mente muypreciado en su galaxia, para lo que cuenta con todo un ejército preparado para la guerra en los interminables desiertos vigilados por los gusanos gigantes. El personalísimo lirismo de Lynch ha favorecido desde siempre a la galería de malvados que pueblan su mundo bizarro y el Barón Harkonnen es buena prueba de ello.

El otro gran villano de este apartado está más cerca de Fu-Manchú que de dictadores occidentales, pero conserva la misma actitud déspota y avasalladora de los anteriores. Se trata de Ming, el enemigo número uno de Flash Gordon. Este sádico oriental de uñas afiladas y túnicas *pop* posee una habilidad especial para idear las torturas más refinadas, especialmente con las explosivas amigas de Flash. En la película de colorines y música disco de Mike Hodges, **Flash Gordon** (1980), Ming fue interpretado malignamente por el gran Max Von Sydow, sin duda lo mejor del film, destacando sobradamente entre el resto del reparto.

Máquinas diabólicas

El clásico tema de la criatura que se rebela contra su creador, el

mito de Frankenstein, fue también adaptado a los esquemas de la SF, cambiando monstruo por máquina, e incorporando otro villano tipo del género, el robot.

En la década de los 50 legiones de robots llegaron del espacio sin que nadie supiese a ciencia cierta quién los había construido. Estas simpáticas latas andantes tenían graves dificultades para producir inquietud, debido a su ridículo diseño, más propio de los Supersónicos que de una película de ciencia-ficción. Algunos de estos torpes cachivaches harán las delicias de los niños en subproductos *camp* de la talla de **Target Earth** (1954), **Zombies Of the Stratosphere** (1952) o una de las nominadas a la peor película de todos los tiempos, **Robot Monster** (1953), en la que el robot del título no es sino un gorila con una escafandra de buzo en la cabeza.

En cambio, se las hicieron pasar crudas a los humanos las máquinas diabólicas de **2001: una odisea del espacio** (1968) y de **Blade Runner** (1982), es decir, el superordenador HAL y el replicante Rutger Hauer. HAL era "simplemente" un ordenador inmóvil conectado a una nave, pero el diseño minimalista del aparato y su peculiar voz (del actor Douglas Rain) le otorgaron una inquietante presencia y le convirtieron en uno

de los personajes más recordados de la película de Kubrick. Rutger Hauer, por su parte, interpreta a un androide, un replicante, en el futuro deprimente de **Blade Runner**, que también decide adquirir identidad propia y deshacerse del control al que están sometidos los de su especie. Hauer consiguió una de sus interpretaciones más memorables, empapándose de una frialdad inhumana y de un sadismo inmoral que casi acaba con el bueno de Harrison Ford. No sería justo olvidar aquí a Daryl Hannah, como replicante rebelde también, dotada de ese morbo *ciberpunk* y esa habilidad acrobática que enamoraría a los más modernos aficionados a las emociones fuertes.

Entidades más allá de la comprensión humana

En la vertiente más literaria de la ciencia-ficción, con una imborrable influencia de las fantasías innombrables e inconcebibles por la

mente humana del mítico H. P. Lovecraft, existen unos seres invisibles, incorpóreos, que traspasan todos los sentidos y sólo pueden comprenderse desde la abstracción mental. Son los monstruos de la razón que también provienen de lo más oscuro del universo no conocido. Curiosamente, tan anti-cinematográficos entes han dado lugar a algunas de las más poderosas películas fantásticas de todos los tiempos, haciendo avanzar, años luz, los límites de la realidad.

En **Planeta prohibido** (1956), Leslie Nielsen, Anne Francis y Robby el Robot luchaban contra los Monstruos del Id, una sublimación de los terrores de los protagonistas producidos por unas máquinas subterráneas. Los Monstruos del Id continúan siendo hoy uno de los grandes hallazgos de la SF, lo cual, considerando que apenas se ven (aparecen en un par de escenas dibujados sobre el negativo), da idea de lo

que es la película, una obra maestra de la fantasía lovecraftiana espacial. Muy cercana a esta concepción del terror galáctico, aunque mucho más oscura y subversiva, está otra gran obra del género, la pesadilla de diseño *pop-crepuscular* **Terror en el espacio** (1965), de Mario Bava. En un planeta desierto lleno de luces imposibles y formas geométricas, unos seres psíquicos hacen enloquecer a la tripulación de una nave a la deriva, convirtiéndolos en una especie de vampiros mentales con instintos asesinos. **Terror en el espacio** se recuerda siempre como el precedente directo del **Alien** de Ridley Scott, principalmente por la curiosa y efectiva combinación de géneros, terror y ciencia-ficción.

Tres pequeñas películas de la SF americana de los 50 insistieron en esta corriente de fantasía inteligente y seres amorfos, encumbriéndose en los más altos pódiums de la historia del cine con extraterrestres y siendo objeto de



Planeta prohibido



varios *remakes* en años posteriores: son **El enigma de otro mundo** (1951), **La invasión de los ladrones de cuerpos** (1956) y **The Blob** (1958). En la primera, un platillo volante encontrado en el Ártico libera a una criatura que se alimenta de la sangre de los exploradores para desarrollarse cual vegetal. En 1982, John Carpenter tomaría el relato original de *Astounding Stories*, en el que se basaba la película, para realizar un *remake* que se convertiría en una de sus mejores películas, **La cosa**, que ahora ya no tiene forma propia, sino que puede adaptar cualquier identidad. La cosa, gracias en gran medida a los insuperables efectos de Rob Bottin, es sin duda otro de los villanos interestelares más impactantes y sobrecogedores de todos los tiempos. Con **La invasión de los ladrones de cuerpos**, Don Siegel contaminó la Tierra con una especie de parásito que atacaba a los humanos durante el sueño, robándoles el cuerpo y transformándolos

en unos zombis sin sentimientos. Este otro malvado del espacio visitó la Tierra en dos ocasiones más, en 1978 en la estupenda versión titulada **La invasión de los ultracuerpos**, con un impagable y terrorífico Donald Sutherland, y en 1994, de la mano del controvertido Abel Ferrara, **Body Snatchers**, tercera, fallida y hasta ahora última realización de la novela de Jack Finney. Finalmente **The Blob**, con un informe, voraz y gelatinoso monstruo, una masa antropófaga que diezma un pequeño pueblo hasta que se cruza con un jovencito Steve McQueen. La espectacular criatura repetirá sus comilonas en el genial y entrañable *remake* de Chuck Russel, **El terror no tiene forma** (1988), con la ayuda de maravillosos y truculentos efectos especiales.

Hasta que el destino nos alcance

Desde hace más de un siglo, la maldad que llega de las estrellas

nos ha traído demasiados disgustos, catástrofes y matanzas multitudinarias, tantas que resulta cómico que el género esté viviendo en estos momentos una segunda edad dorada, aunque la mayoría de los productos que nos llegan de los EE.UU. (y no del espacio) harían desencajarse de risa a los inocentes públicos de los años 50, si no fuera, quizá, por los horripilantes efectos especiales. Nos acercamos al año 2.000, el año en el que deberíamos estar volando por las calles en naves espaciales, vistiendo trajes plateados y comiendo concentrados de comida, cuando en realidad seguimos asustándonos por los mismos bichos feos de siempre. Esperemos que la decadencia de los fines de siglo nos traiga una de esas cíclicas etapas crepusculares de los géneros de moda y los malos de las galaxias nos recuerden aquello de "*tenles miedo, mucho miedo...*".