

KAIJU



UNA ANTOLOGÍA DE NOCTE
COORDINADA POR
RAMÓN MERINO COLLADO



KAIJŪ

Primera edición digital: abril 2021

ISBN: 978-2-490290-58-1

Colección: Medianoche #11

Autores: Andrés Abel, Anna Morgana Alabau, Jose Alberto Arias, Víctor Conde, Juan Díaz Olmedo, Joaquín Fernand, Dani Guzmán, David Jasso, Laura Luna, Oskar Maestu, Javier Martos, Ramón Merino Collado, Roberto J. Rodríguez, Francisco José Segovia Ramos y Ángel Sucasas

Ilustración de cubierta: Alberto Balaguer
(www.albertobalaguer.com)

Prólogo: Ramón Merino Collado

Maquetación y diseño: Kachi Edroso y Miguel Puente Molins

Corrección de estilo: Anna Morgana Alabau,
Juan Ángel Laguna Edroso y Ramón Merino Collado

Editor: Juan Ángel Laguna Edroso

Edición: Saco de huesos
9 Chemin de la Calade, Eyriac
07170 Lussas, France
www.sacodehuesos.com

Más información sobre **Espejo Victoriano** en www.espejovictoriano.com

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley.

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org)) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.



KAIJU

INTRODUCCIÓN: EL TAMAÑO SÍ IMPORTA

POR RAMÓN MERINO COLLAO

Kaijūs. Monstruos gigantes de la imaginería japonesa. Bestias monumentales rugiendo entre los edificios, arrasando ciudades enteras, haciendo temblar el suelo a cada paso, eclipsando con sus fauces el sol y las estrellas. Algunas son marionetas de un mal muy antiguo, mientras que otras son criaturas incomprendidas que se erigen en protectoras de la humanidad.

El kaijū está intrínsecamente ligado con el caos. Se trata de una fuerza elemental de destrucción, un huracán que lo arrolla todo a su paso, pero que también logra desencadenar bondades y reflexiones de igual magnitud. De hecho, ese ímpetu devastador es solo el monstruo reducido a su mínima expresión. Si obviamos esta pura imagen estética y ahondamos más allá de la superficie, hallaremos un kaijū que muchas veces es el símbolo de cuestiones más profundas. Monstruos gigantes los hay a miles, y no todos ellos son fantásticos. El temor nuclear, el hambre, la guerra, la codicia, el miedo a la muerte: todos monstruos que acompañan a la humanidad y que pueden resultar aún más peligrosos que la criatura física en la que se proyectan.

El kaijū es un monstruo distintivo de la cultura japonesa. En Occidente disponemos de nuestras propias versiones, siendo King Kong la más popular, pero se trata de seres que difieren lo bastante como para prestarse al juego de las categorías. Tanto unos como otros son figuras nuevas, y de hecho se originan en medios narrativos modernos, como el cine y la televisión. El kaijū está, por ende, relacionado con la cultura pop y la expresión audiovisual, lo cual no es óbice para que pueda abrigar profundidad, tanto narrativa como psicológica.

Al erigirse en una criatura procedente de la pantalla y poco trabajada en literatura, nos hallamos ante una oportunidad sin igual para escritores inquietos que gusten de abordar temas nuevos y engrandecer la leyenda, además de un caldo de cultivo idóneo para la experimentación literaria y la búsqueda de originalidad.

LAS RAÍCES DEL MITO

Aunque suele relacionarse la cultura japonesa con la moderación y el detallismo, lo cual puede verse reflejado en sus ceremonias y manifestaciones artísticas tradicionales (la ceremonia del té, el origami, los haikus, la estampa japonesa...), en el país del sol naciente se piensa también a lo grande, en términos de absoluta exageración. Tal aserto puede parecer un contrasentido, pero la dualidad se erige como uno de los rasgos idiosincráticos del Japón moderno. La paradoja se da a diferentes niveles: modernidad versus tradición, liberalismo contra imperio, jóvenes envueltas en kimono manipulando sus móviles del mañana. Puede que las raíces de estas contradicciones se hundan en la noche de los tiempos, pero un punto clave fue el siglo XIX, cuando la presencia de barcos de guerra estadounidenses en las costas niponas rompió el aislamiento del país, obligando a un Japón feudal y anclado en la tradición a aceptar las imposiciones económicas occidentales, y haciéndolo así ingresar en la modernidad por la vía vertiginosa. Los japoneses, que siempre han sido los mejores alumnos, aprendieron bien y rápido hasta el punto de superar a sus maestros en muchos aspectos; pero la evolución, habitualmente suave, se convirtió aquí en una carrera frenética en la que lo nuevo pisaba a lo viejo en menoscabo de un reemplazo gradual, de modo que ambos empezaron a cohabitar en fricción. Esto se tradujo en un pueblo llano que tuvo que asumir la existencia de opuestos como algo ordinario. Y ahí siguen. Una reflexión: quizá el sexo y la violencia sean ahora tan habituales en las obras culturales de los japoneses precisamente porque son capaces de diferenciar la realidad de la ficción de forma natural: al convivir con elementos antagónicos, no les queda otra que aprender a poner barreras. Japón

dista de ser un país perfecto, y cuenta con sus propios problemas sociales, pero allí los valores éticos que se potencian se suelen conducir por cauces deliberadamente alejados del desarrollo creativo y la capacidad de fantasear con libertad.

Esta extraña convivencia entre lo viejo y lo nuevo, no siempre resuelta, lleva a los japoneses a adaptar modelos occidentales al tiempo que conservan los antiguos. Pongamos de muestra la narrativa del terror, en la que Japón siempre ha bebido de sus propios monstruos. Pocos folclores son tan ricos en espíritus, demonios, brujas y semidioses como el nipón. Tenemos a las rokurokubi, lamias que estiran sus cuellos bajo la luna para robar la energía de los hombres; los oni, malévolos demonios del inframundo; Yamamba, la bruja desfigurada que vive en la montaña; los tengu, bestias humanoides que acechan a los caminantes; los yurei, fantasmas atormentados sin un funeral digno; los nopperabo, hombres sin rostro que caminan con la cara hacia abajo; los kasha, ladrones de cadáveres con apariencia de gato; los espíritus enfurecidos de los shura y un largo etcétera. Sin embargo, los nuevos tiempos llevaron a los japoneses a modernizar sus terrores nocturnos y, aunque en ocasiones esto produjo subgéneros propiamente locales, como el denominado *terror psicológico japonés* o *J-Horror*, otras veces exploraron referencias al otro lado del mundo (acostumbrados a ello desde la Restauración Meiji), pero adaptándolas a su propia idiosincrasia. Así fue como surgieron híbridos que, a pesar de inspirarse en modelos occidentales, reflejaban las problemáticas imperantes en el Japón de aquella época. No es ninguna casualidad que *Little Boy* y *Fat Man* cayeran sobre Hiroshima y Nagasaki en 1945 y, solo nueve años después, un dinosaurio gigante de origen radiactivo conquistara las pantallas de los cines japoneses. Grandes alegorías de grandes miedos.

Volvemos pues al principio: a aquello de que Japón, pese a su fama de país moderado, piensa a gran escala. Tal afirmación se evidencia en sus enormes urbes, llenas de excesos de todo tipo; en sus exagerados planteamientos y conductas; en sus monumentales proyectos. Se trata de una reacción desmesurada a su herencia

tradicionalista. Así pues, no me es difícil imaginar a Tomoyuki Tanaka, productor de Toho, regresando en avión a Tokio desde Yakarta, como cuenta la leyenda. Sumido en sus pensamientos, que son como un laboratorio húmedo y oscuro, está decidido a crear allí mismo al monstruo definitivo; y con esta premisa en la cabeza se dice en voz alta, haciendo historia: «Tanaka, colega, ya que hemos de hacer algo... hagámoslo a lo grande».

EL PARTO DE LA BESTIA

Godzilla (o *Japón bajo el terror del monstruo*) se estrenó en los cines japoneses en la primavera de 1954. Fue dirigida por Ishiro Honda, según una idea de Tomoyuki Tanaka y con Eiji Tsuburaya a cargo de los efectos especiales. Cosechó buenas críticas y generó unos beneficios de 152 millones de yenes. Pero esto fue solo el principio: aquel dinosaurio mutante acabó protagonizando más de 30 películas en Japón, y a eso habría que sumar decenas de cintas con otros kaijūs y *remakes* de *Godzilla* rodados fuera del país. Había nacido un mito.

Godzilla es una romanización de *Gojira*, acrónimo japonés de *gorila* y de *ballena*. Esto nos remite a King Kong y Moby Dick, inspiraciones más que probables del monstruo junto con las creaciones de Ray Harryhausen¹. Pero ante todo, *Godzilla* es una criatura surgida de la necesidad de materializar el pánico nuclear y el temor a la radiación en una bestia de carne y hueso. *Godzilla* tiene así dos padres incontestables: el modelo occidental y los miedos propios. Una vez más, la fusión de lo nuevo y lo viejo, lo propio y lo ajeno.

En la película original, una serie de naufragios inexplicables empiezan a sucederse en el Océano Pacífico. Sospechando que una criatura misteriosa podría estar involucrada, el gobierno japonés envía a un equipo de científicos a la isla de Odo, donde se descubre que el responsable es un monstruo prehistórico que había

1. Hay quienes sostienen que la inspiración más directa de *Godzilla* es *El monstruo de los tiempos remotos* (USA, 1953), con efectos especiales a cargo de Harryhausen. Aun así, esta cinta es un calco evidente de *King Kong*, que continuaría siendo la fuente, aunque fuese indirecta.

permanecido congelado hasta que las pruebas nucleares lo sacaron de su letargo. Por supuesto, el monstruo acaba arribando a las costas de Japón y arrasando con Tokio en la oscuridad de la noche.

Con el tiempo, esta imagen pesadillesca y devastadora fue atenuándose y Godzilla acabó transformado en protector de la humanidad. En una segunda etapa filmica, el monstruo volvió a perder simpatía y a destrozarlo todo en un deliberado retorno a los orígenes. Más tarde se buscó reconstruir al personaje y usarlo como excusa para contar historias maduras, en una tercera etapa más pretenciosa. Su tamaño cambió asimismo de una versión a otra, pero lo que no mudó fue el conjunto de sus rasgos distintivos: Godzilla siempre será un dinosaurio gigante provisto de placas dorsales que arrancan a brillar cuando el monstruo se dispone a dar uso de su terrible aliento atómico. Monstruo o guardián, horror o antihéroe, Godzilla se encumbra como uno de los mayores iconos universales de la cultura popular.

Pero Godzilla fue solo el primero de los kaijūs japoneses. Con la película de 1954 no solo nació el personaje, sino toda una raza.

LA EVOLUCIÓN DEL KAIJŪ

La palabra japonesa *kaijū* ha sido traducida incontables veces como «monstruo gigante», lo cual en términos descriptivos es bastante acertado, pero su translación más literal vendría a ser «bestia monstruosa» o «bestia extraña». A veces al monstruo se le denomina también *daikaijū* («bestia monstruosa gigante», más preciso que el término original). Los kaijūs son personajes habituales del género *tokusatsu* («filmación especial»), originario del Japón y popularizado en toda Asia, que engloba a las películas o series no animadas caracterizadas por el uso indiscriminado de los efectos especiales. Por lo general, estos suelen ser un tanto burdos: de los disfraces de goma, las maquetas de cartón piedra y la pirotecnia barata se pasó a unas CGI a menudo no demasiado afortunadas. Las cintas específicas de kaijūs reciben el nombre de *kaijū Eiga*.

Para que una criatura sea considerada kaijū, ha de ser natural y ha

de ser gigantesca. Así, ni los robots gigantes (conocidos en Japón como *mechas*) ni los monstruos de menor tamaño (como los extraños pobladores del cine de Miyazaki) serían kaijūs según la definición más estrecha. Sin embargo, cualquier cosa que cumpla estas dos premisas pertenecerá a la raza y, de este modo, kaijūs pueden ser desde insectos hasta dragones, pasando por lagartos, simios, dinosaurios, demonios, alienígenas, seres de piedra, híbridos y monstruos indefinidos. La cualidad monstruosa la otorga no tanto la forma como el tamaño.

El kaijū es el más colosal de los monstruos. A pesar de ser relativamente moderno, se ha ganado un puesto entre la galería de criaturas del terror más populares. Comparte, sin complejos, podio con el vampiro, el hombre-lobo, la momia y los fantasmas, y es hermano del muerto viviente en tanto que ambos son criaturas modernas surgidas del celuloide². Y, al igual que el vampiro tiene a Drácula, el kaijū cuenta con sus propias estrellas. Godzilla es la primera y la fundacional³, pero hay muchas más. Examinemos a vuelo de pájaro algunas de ellas.

Tras *Godzilla* y una secuela que intentaría aprovechar el filón, la productora Toho puso a Ishiro Honda al frente de otro proyecto con un nuevo kaijū como protagonista. Mothra (o Mosura), nacida de una crisálida en 1960, puede describirse como una polilla gigante que protege una isla perdida en el Pacífico de la garra explotadora del ser humano. Las similitudes con King Kong son aquí aún más obvias y, como ya había sucedido con Godzilla, que se asemeja a un lagarto, se vuelve a partir de un referente que produzca aversión en el espectador, en este caso un insecto. Pero Mothra, como muchos otros

2. Algunos estudios distinguirían aquí entre monstruos clásicos (vampiros, fantasmas...) y monstruos ancestrales (el dragón o el yeti). El kaijū vendría a ocupar un lugar intermedio, dado que incluye a figuras de ambas categorías.

3. Si privamos al término de su condición geográfica, realmente hay kaijūs cinematográficos más antiguos, como el mismo King Kong (*King Kong*, 1939) o incluso cualquier dinosaurio de buen tamaño (los tenemos por ejemplo en *El mundo perdido*, 1925).

kaijūs, no es mala chica. Aquí se puede encontrar, si se quiere, además de una crítica contra la avaricia corporativa y nuevas alusiones a la radiación nuclear, una metáfora sobre las primeras apariencias.

Gamera aparece en los cines japoneses en 1965, después de otras tantas películas sobre kaijūs (entre las que se encuentra *King Kong contra Godzilla*, el primer cruce entre kaijūs de Oriente y Occidente). Gamera, creado esta vez por la competencia para contrarrestar la franquicia de Godzilla, es una tortuga prehistórica gigante con la capacidad de volar, nacida de una explosión atómica en pleno Ártico. De nuevo, la energía nuclear; pero también un niño que sabe tratar con animales y que obtiene éxito allí donde todo el poder militar de una nación fracasa.

Antes incluso que Mothra existió Rodan, el último pterosaurio vivo sobre la Tierra. Anguirus es un anquilosaurio mutado que aparece en varias películas de Godzilla. Gigan, *rara avis* incluso entre los kaijū, tiene una naturaleza alienígena y cibernética. King Ghidorah es tal vez el kaijū más terrible, un dragón tricéfalo de color dorado, procedente del espacio exterior, que a menudo se enfrenta contra Godzilla y Mothra. Y los kaijūs empiezan a hollar otros terrenos. La serie de televisión *Ultramán* presenta a un héroe que puede cambiar de tamaño para enfrentarse a un amplio catálogo de kaijūs. *Neon Genesis Evangelion*, uno de los *animés* más complejos, filosóficos e interesantes, narra el enfrentamiento entre dos bandos de kaijūs (uno de ellos disfrazado de otra cosa).

Como ha podido verse, con cada película el kaijū va evolucionando. Además de adquirir emociones humanas y a veces una inteligencia rudimentaria, también muda su propia identidad. Bien es cierto que en muchas de las nuevas películas el monstruo solo sirve como excusa para montar un espectáculo de catástrofes sin más pretensiones que entretener, una diversión palomitera para toda la familia. Pero, en otras cintas, se profundiza en el kaijū como recurso para aleccionar o, simplemente, invitar a la reflexión. De erigirse en metáfora de la era nuclear, pasa a representar nuevos miedos. Ahora se relaciona con las fuerzas de la naturaleza, con la arrogancia

humana y con nuestros temores más primigenios. Hay antibelicismo y, sobre todo, ecologismo en los nuevos filmes. Hay naturaleza desbordada e imparable; no resulta extraño que estos monstruos nacieran en un país insular airado, salvaje, hogar de un centenar de volcanes activos y azotado por frecuentes ciclones y terremotos. Incluso llega a reinterpretarse el mensaje original: la nueva moraleja es que si el monstruo lo destruye todo, será porque nosotros nos lo hemos buscado. Así, hay críticas veladas de los japoneses hacia su propia intervención durante la Segunda Guerra Mundial y hay alegorías de la excesiva industrialización y la venganza que se cobra la naturaleza. Esta parábola reconstruida se extiende fácilmente a otras situaciones y circunstancias (verbigracia, EEUU y la guerra de Vietnam), deviniendo advertencia, sin importar el lugar o el momento. Los nuevos temas, como la imbatibilidad de las fuerzas naturales o la preocupación por el medio ambiente, nos afectan a todos. Son miedos que van de lo circunstancial a lo general, de modo que el símbolo que es el kaijū, al desprenderse de localismos, adquiere sentido universal. Con estas nuevas dotes, se vuelve inmortal.

Y así, monstruos que se han inspirado en Occidente acaban conquistándolo y sirviéndole a su vez de inspiración. Surgen películas como *Monstruoso* (2008), *Monstruos contra alienígenas* (2009), *Super-8* (2011), *Pacific Rim* (2013), *Calle Cloverfield 10* (2016) o *remakes* americanos de Godzilla, en 2008 y 2014. En paralelo, se revitaliza el mito de King Kong con filmes sobre el personaje rodados en 2005 y 2017. Aparecen series animadas y videojuegos. El kaijū vuelve a estar de moda y el círculo se cierra⁴.

4. Hay también kaijūs en las interesantes *The Host* (Corea del Sur, 2006) y *Trollhunter* (Noruega, 2010); y los había asimismo, aunque algunos cogidos con pinzas, en *Furia de Titanes* (1981), *Los Cazafantasmas* (1984), *Temblores* (1990), *Zarkorr, el invasor* (1996) y *Piratas del Caribe: el cofre del hombre muerto* (2006). Impagables también las producciones de bajo presupuesto de The Asylum y Syfy, con esperpentos como *Mega Shark* y *Sharktopus*, o la horrenda serie *Fear Force Five*. La lista es interminable.

DISECCIONANDO AL MONSTRUO

El kaijū es un monstruo ambivalente en su planteamiento. Se trata de una fuerza destructora, imposible de derrotar por armas militares convencionales, que reduce a cenizas ciudades completas, generalmente grandes capitales con rascacielos donde la ruina pueda resultar más espectacular y violenta. Se alza, de hecho, como una criatura capaz de derruir la misma civilización, motivo por el cual merece exhibirse. Pero, al mismo tiempo, el kaijū encarna el castigo que se impone a los hombres por atentar contra la naturaleza. El ser humano juega a ser dios, y esto lo lleva a toparse con un ser que prácticamente lo es.

Pero la ironía no acaba aquí, ya que el kaijū es en sí mismo un insulto contra lo natural, amén de la proyección de los pecados del ser humano. Dado que su enormidad se origina en una mutación artificial, el orden de las cosas se pervierte con su mera existencia. Su superioridad no responde a la evolución natural, sino a un error humano. No solo el hombre y sus juguetes pagan por la manifestación del monstruo, sino también el equilibrio biológico y la propia naturaleza. El kaijū es a un tiempo acto y consecuencia, pecado y penitencia.

En otras versiones, el kaijū de turno abandona temporalmente la hecatombe para defender la ciudad, el país o el mundo de otras amenazas. De nuevo, otra paradoja en toda regla: solo yo tengo potestad para destruir. Territorialidad en la aniquilación. O: mi destrucción es justicia, pero la tuya es un desequilibrio medioambiental. La naturaleza se basta a sí misma para corregirse y el ser humano se torna insignificante.

Esto no supone solo un giro sustancial en lo que a la conducta del monstruo se refiere, sino también una inversión de su significado. Si Godzilla representa el terror atómico y, en última instancia, al enemigo extranjero que lo provoca (Estados Unidos), con el cambio de actitud pasa a simbolizar lo contrario: la unidad nacional, el propio Japón. Todo esto vuelve a alterarse cuando Godzilla empieza

a encarnar la propia culpa. El monstruo se devora a sí mismo... y a un tiempo se enriquece. Se vuelve más grande.

Huelga decir que el gigantismo del monstruo es esencial. Constituye su rasgo más característico y lo que lo distingue principalmente de otros monstruos. Y no estamos hablando de un ser de tamaño considerable, sino de un auténtico titán con unas proporciones que casi escapan al entendimiento humano las más de las veces. Es un atributo que interesa también a los cineastas: si el filme se ha rodado para montar un espectáculo, este será proporcional al tamaño del kaijū y, en consecuencia, del desastre que origine. Si, en cambio, se usa al kaijū como reflejo para afrontar toda suerte de preocupaciones, a mayor tamaño del símbolo más gravedad revestirá el problema que representa.

En cuanto a la credibilidad del kaijū como organismo, hay teorías que lo consideran un simple animal prehistórico, pero los más puntillosos sugieren que una criatura natural de ese tamaño no se sostendría según las más elementales leyes de la física y la biología. Por esta razón le confieren una naturaleza exótica que justifique sus carencias, ya sea mágica (el kaijū podría ser un fantasma o un demonio, incluso la encarnación de todas las víctimas del holocausto) o científica (el kaijū consistiría en una suerte de estructura nuclear activa, un cadáver fosilizado y revivido gracias a complejas reacciones radiactivas; o un extraterrestre formado por nuevos elementos).

KAIJŪ Y LITERATURA

Este apartado será breve. Seamos claros: no existe el kaijū en la literatura. El subgénero es un producto del celuloide y, aunque se ha extendido a otros medios, todos se fundamentan en la espectacularidad visual. Nos gusta apreciar las dimensiones del monstruo y ver cómo lo destroza todo. La pantalla es el hábitat natural del kaijū.

Dicho lo cual, sería imperdonable omitir que el monstruo gigante ha poblado los terrenos de las letras desde mucho antes de que

siquiera se hubiese inventado el término *kaijū* o el propio cine. De hecho, ya las grandes epopeyas de Homero contienen bestias formidables; y criaturas de la mitología griega, algunas reseñadas por Hesíodo o Pausanias, pueden considerarse kaijūs si privamos al término de su componente geográfico. Así, serían kaijūs Escila y Caribdis, los engendros a los que sobrevive Odiseo. La hidra de Lerna, el Ryūjin de la mitología japonesa, el Tiamat de los poemas asirios, el Leviatán que habita las leyendas hebreas... Los mitos escandinavos nos han legado a ese destructor de las embarcaciones que es el kraken y que aparece en las obras de Verne y Wells, entre otras. El dragón es quizá la criatura gigante por antonomasia y se requeriría de un libro como este solo para enumerar todas las obras literarias en que se lo menciona. Los primigenios extraterrestres de Lovecraft, aunque considerados dioses por las sectas que les rinden culto, entran por derecho propio en este catálogo de *juggernauts*. También Tolkien introduce monstruos descomunales en casi todas sus obras, desde gigantes de piedra y dragones hasta los colosos vegetales que son algunos ents. La lista no tiene fin.

Sin embargo, es un hecho que el kaijū más estricto, el monstruo puro de la cultura nipona, aquel que representa los traumas nucleares y las fuerzas de la naturaleza y cuyo mayor exponente es el archiconocido Godzilla, tiene una aparición más bien anecdótica en la literatura. Solo ciertas adaptaciones de películas de catástrofes y algunas novelas extremadamente peregrinas abordan al kaijū más riguroso. Este inmerecido ninguneo se convierte en ventaja, y en ocasión única, para el escritor atraído por terrenos narrativos inexplorados. Aquí se encuentra una oportunidad auténtica de resultar original.

EL LABORATORIO DE NOCTE

Nocte constituye la más importante asociación de escritores de terror y fantasía oscura en la historia de nuestro país. Anualmente nos reuníamos en el seno de la Semana Gótica para entregar los célebres premios Nocte en el Museo del Romanticismo de Madrid. A la

asociación han pertenecido plumas de la talla de David Jasso, Pilar Pedraza, Víctor Conde, Emilio Bueso, Fernando Iwasaki, Elia Barceló, Ralph Barby, José Carlos Somoza e Ismael Martínez Biurrun. Los requisitos para pertenecer a la asociación siempre han sido altos, ya que solo aquellos autores publicados por sellos serios podían erigirse en miembros. Y aunque actualmente la asociación se halla en un período de penumbra, sus tentáculos aún se extienden por la actualidad literaria: buena prueba de ello es el libro que tienes entre las manos.

No me extenderé más acerca de la asociación y sus pretensiones, ya que aquí no hemos venido a hablar de nosotros sino a contar historias de un monstruo. Pero ¿cuál fue la razón que nos llevó a ello? Este proyecto surge de la necesidad creativa de cubrir esa laguna literaria que existe en torno a la figura del kaijū. Ya sea por desconocimiento de su potencial, por un desinterés contagiado, por miedo a que el experimento no funcione o por pereza a la hora de volcar el espectáculo visual al discurso en papel, lo cierto es que casi nadie ha escrito hasta ahora sobre el tema, circunstancia que pensamos aprovechar desvirgando el desierto blanco con nuestra oscura imaginación.

Y para ello, hemos procurado evitar los corsés que oprimen al género en el cine, abordando el concepto en un sentido narrativo amplio y con una libertad estilística absoluta. En estos cuentos rehuimos del canon y del rigor en la definición del kaijū. La única condición que nos impusimos fue la de que en ellos apareciera un monstruo gigante. ¿La naturaleza del monstruo? Nos es indiferente. El monstruo podrá ser literal o simbólico, físico o abstracto. Admitiremos kaijūs tecnológicos y alejados de sus raíces japonesas. Nuestra pretensión es ir más allá de las historias clásicas del cine, enfrentar al monstruo con una mirada nueva. En lugar de poner los cuentos al servicio del kaijū, usaremos al monstruo como herramienta para contar buenas historias. Si la espectacularidad visual del kaijū está algo más limitada en las letras, ya se hallarán otras virtudes que explotar en este medio desconocido para el bicho que es la literatura.

Pasen y lean acerca de un monstruo gigante de múltiples caras. Un monstruo que es caos pero también metáfora, giro de tuerca, crítica social. Un monstruo que recorre cuentos anacrónicos, oníricos, futuristas, poéticos, históricos, surrealistas, humorísticos, intimistas. No hay dos iguales, y nos hemos esforzado mucho porque así sea.

Pasen y lean. Asómbrense y disfruten con la grandeza y la devastación.

FILMOGRAFÍA

La relación de películas de kaijūs es inabarcable. Ni siquiera el registro de webs como Wikipedia o IMDb está completo. Recopilarlas todas aquí escapa al propósito de este libro. Baste la siguiente lista como muestra de lo que ha dado de sí el género⁵.

- *El mundo perdido*. Dir. Harry O. Hoyt. First National Pictures, 1925. USA.
- *King Kong*. Dir. M.C. Cooper, E.B. Schoedsack. RKO, 1933. USA.
- *El monstruo de los tiempos remotos –The Beast from 20,000 Fathoms–*. Dir. Eugène Lourié. Jack Dietz Productions, 1953. USA.
- *Godzilla, Japón bajo el terror del monstruo*. Dir. Ishirō Honda. Toho, 1954. Japón.
- *La humanidad en peligro –Them!–*. Dir. Gordon Douglas. Warner Bros. Pictures, 1954. USA.
- *Godzilla contraataca*. Dir. Motoyoshi Oda. Toho, 1955. Japón.
- *Surgió del fondo del mar*. Dir. Robert Gordon. Columbia Pictures/Clover Productions, 1955. USA.
- *Rodan: los hijos del volcán*. Dir. Ishirō Honda. Toho, 1956. Japón.
- *La bestia de otro planeta*. Dir. Nathan Juran. Morningside Pictures, 1957. USA.
- *Varan the Unbelievable*. Dir. Ishirō Honda. Toho, 1958.

5. La selección se ha llevado a cabo atendiendo a diversos factores, entre ellos la relevancia de los filmes (según nuestro criterio) o la instauración de algún aspecto nuevo del monstruo. Se ha intentado evitar, en la medida de lo posible, aquellas cintas que toquen al kaijū solo de pasada. Por una cuestión de espacio tampoco incluimos aquí las series de televisión, ya sean *animés* o con actores reales.

Japón.

- *Gila, el monstruo gigante*. Dir. Ray Kellogg. Hollywood Pictures Corporation, 1959. USA.
- *Mothra*. Dir. Ishirô Honda. Toho, 1961. Japón.
- *Gorgo*. Dir. Eugène Lourié. King Brothers Productions, 1961. Reino Unido.
- *Reptilicus*. Dir. Poul Bang, Sidney W. Pink. AIP/Cinemagic/OPC/Saga Studio, 1961. Dinamarca.
- *King Kong contra Godzilla*. Dir. Ishirô Honda. Toho/RKO/Universal Pictures, 1962. Japón.
- *Agente 04 del imperio sumergido –Atragon–*. Dir. Ishirô Honda. Toho/AIP, 1963. Japón.
- *Dogora, el monstruo del espacio*. Dir. Ishirô Honda. Toho/AIP, 1964. Japón.
- *Godzilla contra los monstruos –Godzilla vs Mothra–*. Dir. Ishirô Honda. Toho, 1964. Japón.
- *Gamera, el mundo bajo el terror*. Dir. Noriaki Yuasa. Daiei, 1965. Japón.
- *Los monstruos invaden la Tierra*. Dir. Ishirô Honda. Toho, 1965. Japón.
- *Daimajin, el dios diabólico*. Dir. Kimiyoshi Yasuda. Daiei, 1966. Japón.
- *The X from Outer Space*. Dir. Kazui Nihonmatsu. Shôchiku Eiga, 1967. Japón.
- *Yonggary: Monster from the Deep*. Dir. Kiduk Kim, 1967. Corea del Sur.
- *Invasión extraterrestre –Destroy All Monsters–*. Dir. Ishirô Honda, Takeshi Kimura. Toho, 1968. Japón.
- *Godzilla contra Mechagodzilla*. Dir. Ishirô Honda. Toho, 1974. Japón.
- *King Kong*. Dir. John Guillermin. Paramount Pictures/Dino de Laurentiis, 1976. USA.
- *La serpiente voladora*. Dir. Larry Cohen. Larco Production, 1982. USA.
- *Godzilla 1984 –The Return of Godzilla–*. Dir. Koji

Hashimoto. Toho, 1984. Japón.

- *Pulgasari*. Dir. Chong Gon Jo, Shin Sang-ok. Korean Film Studio, 1985. Corea del Norte.
- *Temblores*. Dir. Ron Underwood. Universal Pictures, 1990. USA.
- *Godzilla contra Mothra*. Dir. Takao Okawara. Toho, 1992. Japón.
- *Gamera, el guardian del universo*. Dir. Shusuke Kaneko. Daiei, 1995. Japón.
- *Gamera 2: el ataque de legión*. Dir. Shusuke Kaneko. Daiei, 1996. Japón.
- *Zarkorr, el invasor*. Dir. Michael Deak, Aaron Osborne. Full Moon Entertainment/Monster Island Entertainment/Tanna Productions, 1996. USA.
- *Rebirth of Mothra*. Dir. Okihiro Yoneda. Toho, 1996. Japón.
- *Godzilla*. Dir. Roland Emmerich. Columbia Pictures, 1998. USA.
- *Gamera 3: La venganza de Iris*. Dir. Shusuke Kaneko. Daiei, 1999. Japón.
- *Godzilla 2000: Millennium*. Dir. Takao Okawara. Toho, 1999. Japón.
- *Godzilla, Mothra and King Ghidorah: Giant Monsters All-Out Attack*. Dir. Shusuke Kaneko. Toho, 2001. Japón.
- *Ultraman: The Next*. Dir. Kazuya Konaka. Tsuburaya Productions, 2004. Japón.
- *Godzilla: Final Wars*. Dir. Ryuhei Kitamura. Toho, 2004. Japón.
- *Garuda*. Dir. Monthon Arayangkoon. R.S. Film, 2004. Tailandia.
- *King Kong*. Dir. Peter Jackson. Universal Pictures/WingNut Films, 2005. USA.
- *The Host*. Dir. Bong Joon-ho. Nick Wechsler Productions/Silver Reel, 2006. Corea del Sur.
- *Big Man Japan*. Dir. Hitoshi Matsumoto.

- RealProduct/Yoshimoto Kogyo Company, 2007. Japón.
- *Monstruoso –Cloverfield–*. Dir. Matt Reeves. Paramount Pictures/Bad Robot, 2008. USA.
 - *Monsters*. Dir. Gareth Edwards. Magolia Pictures/Magnet Releasing/Vertigo Films, 2010. Reino Unido.
 - *Trollhunter*. Dir. André Øvredal. Film Fund FUZZ/Filmkameratene, 2010. Noruega.
 - *Death Kappa*. Dir. Tomo'o Haraguchi. Fever Dreams/Nikkatsu/Tokyo Shock, 2010. Japón.
 - *Pacific Rim*. Dir. Guillermo del Toro. Warner Bros. Pictures/Legendary Pictures, 2013. USA.
 - *Godzilla*. Dir. Gareth Edwards. Warner Bros. Pictures/Legendary Pictures, 2014. USA.
 - *Shin Godzilla*. Dir. Hideaki Anno, Shinji Higuchi. Toho/TFC, 2016. Japón.
 - *Calle Cloverfield 10*. Dir. Dan Trachtenberg. Paramount Pictures/Bad Robot, 2016. USA.
 - *Kong: La Isla Calavera*. Dir. Jordan Vogt-Roberts. Warner Bros. Pictures/Legendary Pictures, 2017. USA.
 - *Godzilla*. Dir. Kobun Shizuno, Hiroyuki Seshita. Toho, 2017. Japón.
 - *Gamera*. Dir. Katsuhito Ishii. Daiei, 2017. Japón.
 - *Pacific Rim: Insurrección*. Dir. Steven S. DeKnight. Universal Pictures/Legendary Pictures, 2018. USA.

BIBLIOGRAFÍA

Apenas se ha publicado literatura específica de kaijūs. Se incluyen en esta lista unas pocas obras de la literatura universal que contienen monstruos gigantes, así como estudios ensayísticos sobre la figura del kaijū, tanto en español como en inglés⁶.

- Aguilar, Daniel. *Destellos de luna. Pioneros de la ciencia ficción japonesa*. Satori, 2016. Español.
- Homero. *La Odisea*. Alianza Editorial, 2013. Español.
- Lees, J.D. *The Official Godzilla Compendium: A 40 year retrospective*. Paperback, 1998. Inglés.
- Lovecraft, H.P. *Narrativa completa*. Valdemar, 2011. Español.
- Navarro, José Antonio. *King Kong 75 años después*. Valdemar, 2008. Español.
- Robinson, Jeremy. *Project Nemesis*. Breakneck Media, 2012. Inglés.
- Sala, Ángel. *Godzilla, edición 50 aniversario*. Calamar Ediciones, 2004. Español.
- Segovia Ramos, Francisco José. *El hombre tras el monstruo*. Saco de huesos, 2017. Español.
- Vartanian, Ivan. *Killer kaijū Monsters: Strange beasts of Japanese film*. Hardcover, 2010. Inglés.
- Verne, Julio. *Veinte mil leguas de viaje submarino*. Alianza Editorial, 2012. Español.
- VV. AA. *Lucha de gigantes: Godzilla, Gamera, Mothra y otros monstruos enormes de Japón*. Diabolo Ediciones, 2016.

6. Por razones de economía se han excluido obras literarias que no hayan sido publicadas por medios tradicionales, con editorial y distribución clásicas y en formato físico. También hemos tenido que dejar fuera algunas buenas obras que actualmente se encuentran descatalogadas.

Español.

- VV. AA. *Kajjû! Cuaderno de campo*. Tyrannosaurus Books, 2016. Español.
- VV. AA. *Pacific Rim: Año Cero*. Aleta Ediciones, 2013. Español.

NYARLATHOTEP CONTRA GODZILLA

VÍCTOR CONDE

Cuando el abuelo de Furuichi vio estallar la Bomba, lo primero que pensó fue que todo el Japón había saltado por los aires.

Claro, nadie que estuviese viviendo en Hiroshima aquella mañana del 6 de agosto podía ver más allá de su particular horizonte de viviendas. La vida transcurría plácidamente (o todo lo plácido que la alerta nacional de guerra permitía). El cielo estaba despejado, cosa que los ancianos agradecieron porque así podían ver un poquito el sol y calentarse al abrigo de los almendros. Ninguno de ellos podía imaginar que fue ese sol, ese tiempo sereno, el que trajo a la gente del pájaro de metal, desde otra ciudad cubierta de nubes hasta la suya, para soltar su carga de muerte.

El abuelo estuvo aquel día en la ciudad. Tarareaba una soflama militar que salía de los altavoces públicos, en el lado norte del río, mientras ayudaba a cargar un convoy de suministros. Entonces llegó la luz, y con ella la sombra del Faraón Negro, del Caos Reptante, que se extendió sobre los barrios como un miasma de muerte. Pudo oír el rugido del monstruo mientras su aliento letal aplastaba edificios, calcinaba puentes y convertía a las personas en sombras tatuadas contra los muros.

Cuando todo acabó, los supervivientes afirmaron haber oído una risa macabra que surgía del cielo (en concreto, del interior de aquel hongo de flamas de un kilómetro de altura) y que se mofaba del sufrimiento de tantas y tantas criaturas miserables. Todos coincidieron en que la risa fue real. No hubo nadie que lo negara, y los que no quisieron corroborarlo se limitaron a quedarse callados, sumidos en un aterrado silencio.

Alguien que estuviera en Hiroshima y que no hubiese mirado de

frente cuando llegó el resplandor (porque de ser así se habría quedado ciego) habría pensado lo mismo que el abuelo: que todo el país, y no solo aquella pequeña ciudad, había volado por los aires. ¿Cómo no creerlo, cuando todo tu mundo, todo lo que hay hasta donde alcanza la vista, se consume en una apocalíptica vorágine de fuego? ¿Cómo saber si esa explosión tan titánica es finita o si se extiende hasta abarcar todo el planeta?

El abuelo no lo sabía, y aún hoy, cuando han pasado ya dos meses tras la hecatombe, sigue sin estar seguro.

Fue entonces cuando el abuelo se acordó de la leyenda de las tres Grandes Bestias que protegían el Japón y que serían llamadas cuando fuera necesario para defenderlo de sus enemigos. Y quiso contársela a Furuichi, porque solo el lamento triste de mil niños sería capaz de convocarlas.

—¿Qué tres Bestias son esas, abuelo? —preguntó el niño, sentado en el tatami. La antigua escuela de artes marciales había sido reconvertida en un hospital por las fuerzas de ocupación y ofrecía el aspecto de un cenagal de cuerpos humanos que eran quemaduras vivientes, costras de piel carbonizada que aullaban o gritaban su nombre a las alturas. A la mayoría no les quedaban sino una o dos tiras de piel intacta en todo el cuerpo y los médicos las aprovechaban para escribir ahí el nombre del paciente, de cara a una posible identificación.

—Las Grandes Bestias míticas de Hantō —susurró con espanto, como si el mero hecho de hablar de ellas conllevara un enorme peligro—. Hace miles de años, una terrible guerra parecida a esta asoló las tierras emergidas de Nihon. ¿Te he contado alguna vez la historia?

El niño sonrió, tomando la mano amortajada de su abuelo entre las suyas para darle un poco de calor. No, la verdad era que nunca se la había contado, y su madre le había dicho que procurase que el anciano no parase de hablar (era bueno para su salud), así que le dio pie.

—No, abuelo, nunca.

—Escúchame bien —dijo el hombre, y el niño se estremeció, porque

lo que había en sus ojos no era un cuento para irse a dormir. No eran historias de hadas y de espíritus del bosque de esas que tanto le gustaban cuando tenía tres años y que lo ayudaban a entender los misterios de la noche.

En aquellos ojos había un temor auténtico, como si el abuelo creyera a pie juntillas en la veracidad de lo que estaba a punto de contarle... y eso fuera lo más horrible del mundo.

—Escúchame, hijo, porque solo tú y los demás niños podéis llamarlas. Vosotros sois la generación del holocausto y habéis visto cosas que nadie a vuestra edad debería ver. Pero eso... eso os dará la fuerza necesaria para invocar a las Grandes Bestias.

—¿Pero qué son, abuelo? —insistió Furuichi, acongojado por la intensidad de aquella mirada—. ¿Tienen nombre esos monstruos?

—Sí que lo tienen. —La mano del viejo se contrajo formando una especie de garra—. Pero no los pronunciaré aquí. Cuenta la leyenda que nacieron en los primeros tiempos de Nihon, cuando la guerra contra el país de Zhongghuó cubrió de sangre océanos y tierras emergidas. Dicen... sí, dicen que las almas de aquellos que cayeron injustamente bajo el yugo del hierro y la pólvora se unificaron en el Más Allá en un único grito de angustia. Y que de la sombra de ese grito, que se hizo sólido y fuerte, nació la primera Bestia.

»Tres enormes monstruos hollaron la tierra en aquellos tiempos remotos, aplastando con sus poderosas patas cuanto encontraban a su paso. Pero no era maldad lo que movía sus corazones, sino deseos de venganza. Los espíritus torturados que las habían creado querían que los asesinos viviesen en sus propias carnes el horror y el sufrimiento que les habían dispensado a ellos, y así fue.

»Un infausto día en que la Luna nació roja como la sangre, las Bestias se sumergieron en el mar, nadaron hasta Zhongghuó y desataron su furia sobre las desventuradas ciudades de la costa. Nada sobrevivió, ni siquiera los esqueletos de aquellas urbes. Fue mucho peor que lo que la Bomba nos hizo a nosotros. Millones murieron. El continente entero lloró de tristeza y de miedo durante generaciones.

»Desde aquel entonces las Bestias han vivido ocultas, enterradas en algún lugar bajo los profundos mares. Aguardando la fecha del fin

del mundo en que despertarán y emergerán para reducir a pedazos la Creación, para así dejar espacio a lo que tiene que venir después. Muchos las adoran en templos perdidos, elevando sus cánticos para tratar de apaciguarlas, porque si llegase... oh, por Dios, si llegase el día en que mil niños consumidos por el horror gritaran a la vez...

El anciano se amorró.

Furuichi lo miró con desconfianza. Si aquel era un cuento para insuflar un poco de calor a las noches frías, a los crepúsculos de lluvia negra del holocausto, ¿por qué sonaba tan espantoso? ¿Por qué tenía ese aire de realidad y no de mentira piadosa? ¿Era quizás por la forma de contarle de su abuelo?

—Pero... pero antes dijiste que eran nuestros defensores —objetó—. Si es así, ¿por qué no han acudido para protegernos del invasor? ¿Por qué no estuvieron aquí para impedir que papá muriera? —Esta frase le dolió horrores sacarla del vientre. Pero era lo que sentía. Una expresión simple del vacío de su alma.

El abuelo asintió con la cabeza. Tenía una foto en las manos, un retrato en sepia de su mujer, que había muerto cuando llegaron la Luz y la risa demoníaca de los cielos. La abuela de Furuichi, que exhibía una amplia sonrisa, llevaba puesto un kimono ceremonial de seda, el mismo que había lucido en su boda.

El anciano acarició aquella emulsión desvaída al tiempo que se le saltaban las lágrimas.

—No sé por qué han esperado tanto —confesó—, pero anoche, Furuichi, anoche la Luna nació roja. La lluvia cayó negra y malsana, pero se evaporó en cuanto tocó la tierra. Y la brisa me trajo un lamento, una endecha triste que... que, aunque me haya vuelto loco, diré que sonaba con la voz de tu abuela.

Un ojo ensangrentado tremoló bajo las vendas.

—Los muertos se congregan para cantar su infortunio en el Otro Lado, hijo mío —susurró el anciano, muy serio—. Entonan el nombre secreto de las Bestias. Ahora tú debes conocer el de una de ellas, la que surgió del crisol de volcanes y terremotos justo aquí, donde nosotros estamos ahora. Los niños que habéis sobrevivido... debéis llamarlas; tenéis que uniros al coro de almas en pena que cantan en

los cielos... porque el invasor también se ha traído sus propios mitos. No solo ha venido con armas y acero y pólvora, no solo llega con barcos y aviones y bombas, sino que lo protegen los seres ocultos, los dioses innombrables. –Su faz se volvió cerúlea como la de un muerto. Estaba recordando la voz que brotó aquel día de la Bomba–. Nyarlathotep, lo llaman algunos. El Faraón Negro, aquel que reptaba en la noche y esparce el caos por el mundo. Ese es el dios de los invasores, el ser que las tres poderosas Bestias de Nihon deben combatir...

–¿Cuál es, abuelo? –preguntó Furuichi, temblando–. ¿Cómo se llamaba la Gran Bestia de Hiroshima?

El abuelo le hizo una seña para que se acercase. Y cuando el oído del niño estuvo lo suficientemente cerca de aquellos labios desollados por el fuego... susurró una simple palabra. Una que el pequeño Furuichi no olvidaría durante el resto de su larga vida.

Furuichi abandonó el hospital pocos minutos después porque los altavoces que otrora trajeran las soflamas militares ahora vomitaban despiadados toques de queda. El niño esquivó sin mirarlas las montañas de cadáveres que, arrimadas a un lado de la calle por los bulldozers, ejercían de protesta silenciosa contra la crueldad de la guerra.

Las banderas de Japón habían sido sustituidas por las del enemigo, el sol naciente aplastado por las barras y estrellas que ondeaban al son de una brisa enferma. Hiroshima era un erial de muerte, un prado de ceniza y lagos oscuros cuyo hedor espantaba incluso a las lejanas estrellas.

Furuichi tenía asignada su residencia en el sector 95-B-16, como llamaban ahora al en otro tiempo precioso barrio de Hikaru. Allí le esperaba lo que quedaba de su familia. Gracias a los dioses antiguos, su madre había sobrevivido a la explosión, aunque los médicos extranjeros le auguraban no sé qué cosa sobre esterilidad y contaminación del útero. Pero por ahora estaba bien, y eso era lo único que importaba.

Las calles estaban llenas de gente que corría presurosa a los

refugios. Todos callados, todos cabizbajos. En las ventanas de las casas que quedaban en pie, el viento mecía unos cuencos que colgaban de cordeles; el niño sabía que contenían las cenizas de sus antiguos habitantes.

No supo muy bien cómo, quizá mirando de reojo esos oscilantes cuencos, Furuichi se desvió de su camino habitual y llegó hasta el puerto.

El mar quedaba un poco lejos, hacia el sur, y el muelle fluvial de su ciudad no tenía la misma importancia estratégica para los invasores que el de Minami-ku o el de otras urbes costeras. Pero había barcos extranjeros allí, moles de metal grisáceo llenas de cañones que solo servían para asustar aún más a la población.

Fue en la amura de uno de esos barcos donde el asombrado Furuichi leyó el nombre del Enemigo en los raros caracteres blancos de otro idioma:

U.S.S. NEW YORK

New York.

NY

NYarlathotep.

Sí, habían sido ellos. Los monstruos de ojos redondos que adoraban al dios innombrable, como había dicho su abuelo, e incluso se permitían escribir su obsceno nombre en los barcos de guerra.

Una ira incontenible brotó del pecho de aquel niño, aquel testigo inocente de muertes en masa y de sufrimientos que iban más allá de la cordura. Sus ojos se afilaron al contemplar el nombre del dios maligno, del dios extranjero, y una palabra de poder viajó lentamente desde su memoria hasta sus labios.

El nombre que le había susurrado su abuelo. El de la Gran Bestia del mundo antiguo, que despertaría para traer la venganza y la destrucción si mil niños con el corazón hecho trizas la invocaban.

Gojira.

Al pronunciarla en voz alta, un trueno partió en dos la noche. Y Furuichi supo que muy, muy lejos, en los profundos abismos de agua, algo acababa de revolverse en el lecho del océano. Un ser inmenso, titánico, que había abierto un ojo tras mil años de triste

sueño.

Ya llegaba. Se estaba acercando.

El niño sonrió.