



EL REY DE LOS MONSTRUOS

POR MARÍA TERESA HERNÁNDEZ

Han pasado 60 años desde su primera aparición en el cine, pero Godzilla sigue más vigente que nunca. El director de su nueva cinta, Gareth Edwards, explica por qué este monstruo japonés aún nos fascina.

Godzilla es tan célebre como King Kong. Uno puede imaginarlo arrasando Tokio a pesar de no haber visto ninguna de las películas inspiradas en él. Lleva más de seis décadas instalado en el imaginario colectivo como la criatura furiosa que surge del mar para reducir una ciudad a escombros.

Cuando fue concebido, este monstruo no era un monstruo sino una metáfora: debutó en una película de 1954 de Ishirō Honda y representaba la destrucción que ocasionaron las bombas nucleares en Hiroshima y Nagasaki al final de la Segunda Guerra Mundial. La criatura, como la bomba, nunca se olvidó.

de tres cabezas, robots, *aliens* y al mismo King Kong en una treintena de filmes. Hoy uno puede googlear "Godzilla games" y la búsqueda arroja tanto juegos de Nintendo como apps para smartphones.

La imagen que se tiene de él es la de un ente violento y destructivo, pero la realidad es distinta. En primer lugar, su nacimiento fue culpa de los humanos: desde la versión de Honda, la bestia de 50 metros y aliento radioactivo fue producto de experimentos con energía nuclear. Es un recordatorio de que abusar de la ciencia y la tecnología puede llevarnos a nuestra propia aniquilación.

En segundo lugar, la bestia no es malvada. Como un huracán o un tsunami,

no puede controlar su poder. Además, en varias películas no destruye Japón: lo salva. La devastación de calles y rascacielos es un efecto colateral de sus enfrentamientos con otras criaturas que amenazan la ciudad. En *Godzilla Raids Again* (1955), por ejemplo, combate a un ser llamado Ankylosaur (también producto de la radiación) y destruye Osaka por enfrentarlo; en *Godzilla vs. Gigan* (1972) pelea con seres del espacio; y en *Godzilla 2000* (1999) evita que un platillo volador destruya Tokio.

Este mes podremos ver la cinta del director Gareth Edwards (*Monsters*, 2010), quien replantea la historia. Su película —a diferencia de la que el apocalíptico Roland Emmerich dirigió en 1998— no retrata a una lagartija mutante que destruye casas y gente porque sí, sino que retoma la mitología original, lo que hará felices a los fanáticos que han seguido la evolución de Godzilla y, a la vez, impactará a quien simplemente busca divertirse con una buena película de acción. Durante su visita a México, Edwards nos habló del proyecto.

Momentos para recordar

► **GODZILLA, KING OF THE MONSTERS!** (1956)
Versión de EU de la cinta japonesa.



► **KING KONG TAI GOJIRA** (1962)
King Kong escapa en Japón y Godzilla lo detiene.



► **GODZILLA VS. THE SMOG MONSTER** (1971)
Pelea contra Hedora, una amenaza venenosa.



ESQUIRE: ¿Cómo enfrentaste el reto de retomar una metáfora que surgió hace 60 años y transformarla en un fenómeno atractivo para las audiencias de hoy?

GARETH EDWARDS: La película está basada en el accidente nuclear que ocurrió en Fukushima en 2011. Tiene lugar 15 años antes, pero las preguntas que plantea respecto a ese tipo de incidentes son muy relevantes. Tenemos la capacidad de usar la naturaleza en nuestro beneficio, pero con la forma en que usamos la energía y las armas hemos contaminado el mundo. Y de pronto, sabemos dueños de este poder dejá de ser tan buena idea y nos tenemos que deshacer de él. En la cinta se toca el tema del desarrollo de la bomba nuclear, pero sobre todo de las consecuencias de abusar de la naturaleza. Godzilla es la representación de una pesadilla: si la naturaleza tuviera una forma física, vendría tras nosotros y nos diría que deberíamos ser más respetuosos con ella.

ESQ: ¿Cómo planteas la naturaleza de Godzilla? ¿Es bueno o malo?

GE: Ésa es la gran pregunta: ¿es un villano o no? Creo que la descripción más atinada es la de un antihéroe. No tiene interés en ser un héroe que potencialmente podría ser un villano, pero que a través de sus acciones nos conquista. En realidad, Godzilla es una fuerza de la naturaleza. ¿Un huracán es bueno o malo? No puede ser ninguna de las dos, simplemente es así.

ESQ: ¿Fue difícil trabajar con un ícono que, al menos visualmente, todo el mundo conoce?

GE: Esta es una película que puedes ir a ver incluso si no estás familiarizado con las anteriores. Es para fans —yo soy uno de ellos—, pero también quise despertar interés en quien no conoce a Godzilla o, incluso, a los protagonistas como Bryan Cranston, a quien todo el mundo conoce por la serie *Breaking Bad*. El truco verdadero fue encontrar una manera de explicar sus orígenes para que cuando la gente salga del cine pueda saber de dónde proviene y cómo llegó hasta aquí. Incorporamos elementos que hacen único el filme, pero tratamos de hacerlo de un modo que permitiera entender el escenario tan extraño en el que se desarrolla. Es difícil hacer este tipo de cosas y que se sientan reales y verdaderas, porque sería muy fácil ir demasiado lejos y que la película se vuelva tonta. Había una línea delgada para llevar de manera correcta la historia y los diálogos, y tratamos de no cruzarla nunca para que no se vieran ridículos.

ESQ: ¿Por qué aunque no hayamos visto las películas anteriores, todos conocemos a Godzilla y nos interesa?

GE: Hay muchas razones. Siempre le hemos tenido cierto temor a los animales e instintivamente reaccionamos a determinadas criaturas. Los dinosaurios siempre capturan la imaginación y Godzilla es como un dinosaurio que todo el mundo identifica. Por ejemplo, si dibujaras un monstruo gigante, lo más probable es que el resultado sería casi una versión de él. Si fuera una criatura poco identificable, quizás no estaríamos teniendo esta conversación. Godzilla tuvo suerte y adquirió un *look* que se ha perpetuado a través de generaciones. Por eso cuando trabajamos su imagen para la película fue muy difícil encontrar el aspecto ideal, que no fuera gracioso. No podíamos usar un traje de goma. Tratamos de encontrar más realismo pero sin dejar de sentir lo que nos inspiró. Esto nos tomó meses. Hicimos más de cien diseños. Me quedé con uno de esos modelos. Lo tengo en mi oficina para recordarme que todo lo que hago siempre puede ser mejor.