



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

“El horror cósmico en la trilogía de Alien”

Tesis

Que para obtener el título de:

Maestro en Comunicación

Presenta

Edgar Meritano Corrales

Tutor: Dr. Vicente Castellanos Cerda

México, D.F. 2010



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Dedicado a:

Jazmín Orozco Rosas, la luz de mi vida.

Ehécatl Ugalde por enseñarme el abismo.

A mis sobrinos:

Hadjine Meritano, Víctor Contla y César Alejandro Contla.

A los incansables maestros: mis padres Jacinto Meritano y Elvira Corrales por ser mi guía y ejemplo.

A mis hermanos:

Marcela Meritano y Sergio Meritano.

Agradezco a mis maestros:

Mtra. Sandra Soltero, Dr. Vicente Castellanos y al Dr. Ignacio Pérez Barragán.

Agradezco a mis amigos por serlo, en especial a:

Jazmín Orozco Rosas, Sofía Calva, Jerónimo Arellano, Mario Zaragoza, Víctor Luna, Martha Álvarez, Aram Vidal, Emiliano Múgica, Israel Martínez, Carolina Tafolla, Fernando de la Rosa, Elissa Navarrete, Daniela Roldán, Gustavo Deffis, Rosa Badillo, Raúl López, Mayra Orozco, Joaquín de Lara, Mauro Mendoza, Jorge Cerecedo, Ana Izarzugaza, Juan Cristóbal Álvarez, José Antonio Blanquel, Othón Cabrera, Antonio Álvarez, Jorge Cruz, Iván Cortez Byron, Raúl Roydeen García, Pablo Corona, Medardo Maza, Areli Castañeda, Thalía Castillo, Deify Cabrera y a todos aquellos quienes me han acompañado en una o muchas etapas de la vida y que por causa de espacio u omisión no se encuentran aquí.





Índice

Introducción	1
Capítulo 1. Intentando ver a través de los dedos	5
1.1 Diferencia entre el horror natural y el arte horror.	6
1.2 Origen del horror como género.	6
1.3 Al filo de la butaca o el horror en el cine.	7
1.3.1 Características del horror como género cinematográfico.	7
1.3.2 El monstruo.	8
1.3.3 Las múltiples caras del horror: Tipos de monstruos.	9
1.3.4 La asimilación del horror por el espectador.	13
1.4 La estructura cinematográfica y la construcción del monstruo.	13
1.4.1 El horror en la escena.	14
1.4.2 El horror en la cámara.	14
1.4.3 El horror en el montaje.	15
1.5 El horror cósmico.	15
1.6 Breve cronología del cine de horror.	15
Capítulo 2. El monstruo en la escena	17
2.1 La concepción del Alien.	18
2.2 Estética y evolución de Alien.	19
2.2.1. Huevo.	23
2.2.2 <i>Facehugger</i> .	24
2.2.3 <i>Chestbuster</i> .	26
2.2.4 Alien.	27
2.3 <i>Alien</i> y su entorno: puesta en escena.	29
2.3.1 Nostromo.	29
2.3.2 Planetoide LV-426.	33
2.4 Puesta en escena de <i>Aliens</i> , <i>El regreso</i> .	36
2.4.1 El Nido.	37
2.4.2 La Reina Alien.	39
2.4.3 El Sulaco.	41
2.4.4 <i>Power-Loader</i> .	43



2.5	Puesta en escena de <i>Alien 3</i> .	44
2.5.1	El sótano en el espacio.	45
2.5.2	Diseño del monstruo.	45
2.5.3	Diseño de personajes.	51
2.5.4	El monstruo del sótano: Diseño de entornos.	52
2.6	Tres visiones, un mismo horror.	59
Capítulo 3. Tres distintas miradas del horror		61
3.1	Ridley Scott y el inicio de la oscuridad.	62
3.1.1	Filmografía.	63
3.1.2	El ojo de Scott en el espacio.	63
3.1.2.1	Secuencia 1: Con un pie en el infierno.	63
3.1.2.2	Secuencia 2: El horror en el rostro.	68
3.1.2.3	Secuencia 3: La última cena.	70
3.1.2.4	Secuencia 4: En la boca del lobo.	73
3.1.2.5	Secuencia 5: Abordo con el enemigo.	75
3.1.3	El abismo en el cine.	77
3.2	James Cameron y el regreso a las tinieblas.	78
3.2.1	Filmografía.	79
3.2.2	La profunda mirada de Cameron a la madre de la oscuridad.	79
3.2.2.1	Secuencia 1: Descendiendo al infierno.	80
3.2.2.2	Secuencia 2: Cara a cara con el horror, duelo en el Sulaco.	94
3.2.3	Los profundos ojos del abismo a través de la lente de James Cameron.	103
3.3	Con la oscuridad por dentro: David Fincher y <i>Alien 3</i> .	104
3.3.1	La macabra visión de David Fincher.	104
3.3.2	Filmografía.	105
3.3.3	La última tentación de Ripley.	105
3.3.4	Secuencias.	106
3.3.4.1	Secuencia 1: RIP.	106
3.3.4.2	Secuencia 2: El horror le respira en la cara a Ripley.	112
3.3.4.3	Secuencia 3: Con el corazón en tinieblas: Ripley y el <i>scanner</i> .	116
3.3.4.4	Secuencia 4: Calabozos y dragones: “Has estado tanto tiempo en mi vida que ya no recuerdo nada más”.	118
3.3.4.5	Secuencia 5: El destino de Ripley.	121
3.3.5	El sagrado corazón de Ripley.	125
Conclusiones		127
Bibliografía		129
Filmografía		130



Introducción

Los estudios semióticos cinematográficos

El presente trabajo de investigación estudia el horror desde el punto de vista teórico de los estudios semióticos cinematográficos; los estudios semióticos cinematográficos, a diferencia de las grandes teorías, pretenden estudiar al cine desde sus aspectos visuales formales, desprendiéndose de los aspectos del estudio de la narración: trama, personaje, diálogo, y centrándose en el estudio de lo que tenemos en pantalla; más aun los estudios semióticos cinematográficos se deslindan de los impactos sociológicos de las películas que se refieren a la forma en que una película afecta a las audiencias; de la misma forma las teorías psicoanalistas son pasadas por alto por los estudios semióticos cinematográficos debido a que estas teorías están basadas en la observación de los hechos de la vida mental; teoría incompleta y en constante alteración. (Bordwell, David. 1998. P. 18).

Es de esta forma que los estudios semióticos cinematográficos como disciplina académica son teorías de nivel medio, con objetos y problemas específicos, concretos y empíricos (películas) y se deslindan de las grandes teorías, específicamente del triunvirato Marx, DeSaussure y Freud. Siendo más fácil para una teoría de nivel medio identificar los problemas epistemológicos sin estar permeados por doctrinas.

Los estudios semióticos cinematográficos como disciplina académica analizan objetos cinematográficos concretos: Fotogramas, tomas, escenas y secuencias que se encuentran formados por calidades fotográficas como la iluminación, la composición de los encuadres y los movimientos de cámara, el color; objetos específicos como la ambientación así como la atmósfera y ritmo de una película que en conjunción con el contrapunte del sonido desembocan en la creación de una sensación específica en el espectador. Estos aspectos son llevados a cabo en tres procesos fundamentales en una película: La puesta en escena, la puesta en cámara y la puesta en montaje.

El postulado principal al momento de realizar una investigación cinematográfica es investigar al cine desde su propio lenguaje y construcción usando las películas como objeto de estudio.

Breve cronología de las teorías cinematográficas

La teoría cinematográfica se puede localizar cronológicamente desde la primera edad del cine de 1915 a 1955; los primeros teóricos cinematográficos marcan la teoría clásica del cine y son quienes trabajan el montaje y su teoría, como Sergei Eisenstein y Rudolf Arnheim. Dentro de la misma teoría clásica se encuentran los realistas, ellos dedican sus estudios cinematográficos a investigar cómo el cine puede representar la realidad y sus exponentes son André Bazin y Siegfried Krakauer.

Posteriormente de 1955 a 1990 se localiza la teoría moderna (o contemporánea) filmica, la cual basa los estudios en cuestiones marxistas, psicoanalíticas o lingüísticas; sus representantes son Christian Metz y Émile Benveniste.

Finalmente de 1990 a la fecha se encuentran los estudios semióticos cinematográficos cuyo postulado es estudiar al cine desde su propio lenguaje usando como objeto de investigación a las películas mismas y las emociones que causan; los representantes principales de la presente teoría son David Bordwell, Warren Buckland y el propio Noël Carroll, en cuya teoría de Arte-Horror se basa la presente investigación. (Buckland, Warren. 2000. P. 3).

El horror cósmico como objeto de estudio

El presente trabajo se centra en la trilogía de Alien, debido a que tiene un tipo específico de horror, el cual no es común ni en el género literario ni en el cinematográfico. La trilogía de Alien es la única franquicia cinematográfica que ha logrado una calidad coherente en cada entrega al respecto del horror cósmico (se explicará sobre este término en el Capítulo 1). Existen algunas otras películas que han tratado el tema como *Sobrenatural (The Mist)* dirigida por Frank Darabont en el 2007 o *Monstruo (Cloverfield)* dirigida por Matt Reeves en el 2008 y algunas otras que apenas pasan de la decena; sin embargo, ninguna de las mencionadas logra tener una calidad cinematográfica mínima y de la misma forma no se lograron establecer como franquicia, salvo en el caso de la trilogía de *Especies (1995, 1998 y 2004)* de la cual únicamente la primera entrega logró llegar a pantalla cinematográfica y el resto se limitó al *video home*. Es importante mencionar que a pesar de que la trilogía de



Alien es dirigida por tres personas distintas, estas logran una cohesión tanto estética como narrativa en cada una de las entregas; cada uno de los directores, consagrados hoy en día (Ridley Scott, James Cameron y David Fincher) le imprimen a la trilogía su huella, o tal vez la trilogía de Alien deja su huella marcada y profunda en el futuro trabajo cinematográfico de estos tres cineastas, ya que en cada caso, la entrega respectiva de Alien que dirigieron ocurre en los albores de sus carreras.

Ridley Scott sólo había filmado *Duelistas* (*Duelists*) de 1977 antes de filmar *Alien*, *El Octavo Pasajero* de 1979, James Cameron ya tenía en su curriculum *El Exterminador* (*Terminator*) de 1984 cuando filma *Aliens*, *El Regreso* en 1986, y es el único de los tres que ya había consolidado un poco más su nombre con una súper producción. Para David Fincher el estreno como director es con *Alien 3* de 1993. Lo que distingue a la trilogía es la marcada línea estética que el creador del monstruo H.R. Giger le imprime, así como el profundo respeto a esta pauta que se nota en el trabajo de los tres directores.

El primer capítulo de la presente tesis trata al horror como objeto epistemológico y determina el marco metodológico de análisis al respecto del modelo de Arte-Horror propuesto por Noël Carroll en el libro *Philosophy of Horror* de 1990. El capítulo establece las diferencias entre horror factual y Arte-Horror, define el horror cósmico y al monstruo como objetos del horror, también establece una tipología del monstruo y un breve recuento del cine de horror de acuerdo a la actividad monstruosa. Este capítulo pretende responder la pregunta ¿Cómo ocurre la sensación de horror dado que el espectador sabe que lo que está observando es una ficción?

En el segundo capítulo se establece la génesis del monstruo que estamos tratando; desde su concepción, su estética, su biología y la manera en que ésta define la puesta en escena de las tres películas; se usa el cuadro *Hieroglyphics* de H.R. Giger como la pauta metodológica y eje guía de la investigación, esto es debido a que dicha imagen es la primera concepción del monstruo que será objeto de estudio en la presente tesis y su ciclo de vida.

El análisis se centrará tanto en la escenografía como en las secuencias de las tres películas revisadas en el tercer capítulo, análisis guiado por la mencionada pintura debido a que define estéticamente las fases bioló-

gicas del monstruo. El capítulo estudia los dilemas que supone llevar a la puesta en escena a un monstruo carente de emociones y de la ilusión de moral, así como la forma en que éste se usa para representar un concepto absoluto como el horror cósmico.



Hieroglyphics. H.R. Giger 1978.

El tercer capítulo trata sobre la impronta de cada director en las películas, esta marca se puede observar en pantalla con objetos precisos y concretos en el análisis de las secuencias elegidas mediante la pintura *Hieroglyphics*. El capítulo estudia las distintas visiones de los directores acerca de la puesta en cuadro de un monstruo que representa al horror cósmico.



Presentación

La presentación de la investigación lleva una fuerte carga de imágenes a lo largo de su discursiva, principalmente en el Capítulo 2 y Capítulo 3; esto se debe principalmente a que el tipo de análisis que se realizó es un análisis estético de la concepción y desarrollo del monstruo durante la trilogía, así como su presencia en pantalla en las secuencias específicas; de la misma forma permea al presente documento la formación profesional previa del sustentante quien cursó estudios de licenciatura en la disciplina de diseño y comunicación visual.

Notas sobre la exclusión de *Alien, La resurrección (Alien Resurrection)* de 1997

La cuarta entrega de la serie se excluyó del presente análisis por las siguientes razones: La primera es que el director Jean-Pierre Jeunet rompe con la estética en la puesta en escena y puesta en cámara establecidas en las tres películas predecesoras; sus esquemas de iluminación son extremadamente claros, sus tomas abiertas son muy descriptivas con los monstruos dejándolos demasiado tiempo en pantalla, terminando con la idea original que era mantener al monstruo afuera del cuadro tanto como fuera posible. La siguiente razón es narrativa, las tres películas anteriores responden a una narrativa muy específica en cuanto a sus unidades dramáticas, puesto que *Alien, El Octavo Pasajero* plantea el origen del monstruo y su naturaleza, *Aliens, El Regreso* desarrolla al monstruo de manera más descriptiva, ahondando en su biología y por último *Alien 3* concluye la historia cerrando el círculo dramático dándole muerte a la bestia para siempre.

“*Alien, La Resurrección* es un pastiche” (Gallardo, Ximena. 2004. P. 160). Pastiche entre una comedia negra estilo *Buffy La Cazavampiros* y la ciencia ficción, que rompe con los planteamientos de sus predecesoras así como con la idea de horror. La trilogía de *Alien* cuenta una historia de principio a fin en la que sobra la cuarta entrega, al igual que las subsecuentes iteraciones del monstruo en el cine: *Alien vs Predator* dirigida por Paul W.S. Anderson del 2004 y *Alien vs Predator 2: Requiem* dirigida por Colin Strause del 2007, las cuales también quedan fuera del presente análisis por no formar parte de la línea temporal ni narrativa planteadas por la trilogía original.

No se permite parpadear

De esta forma invito al amable lector de este exhaustivo estudio sobre el horror a recargarse en su butaca, tomar un gran tazón con palomitas y prepararse para abandonar toda esperanza, ya que en el espacio nadie lo escuchará gritar.





CAPÍTULO I.
Intentando ver a través de los dedos



“The Horror, The Horror...”
–Colonel Kurtz– *Apocalypse Now*. Coppola, Francis Ford. 1979.



1.1 Diferencia entre el horror natural y el arte horror

En el epíteto del presente capítulo tenemos las últimas palabras del Coronel Kurtz, personaje de la película *Apocalypse Now*, estas palabras definen el horror vivido por el Coronel en sus últimos días a la mitad de la guerra de Vietnam, sin embargo, este horror es producto de lo monstruoso de una guerra, más no de un monstruo sobrenatural.

Este capítulo tiene el propósito de hacer una discriminación clara entre el horror natural y el Arte-Horror para establecer la diferencia entre ambos, ya que se suele confundir y manejar indistintamente; el objeto de estudio de esta investigación se concentrará en el Arte-Horror que se da en la cinematografía.

El horror natural es aquel que ocurre en la realidad, por ejemplo una epidemia, un desastre ecológico, el horror de la guerra, el holocausto Nazi, un accidente en la carretera o cualquier suceso de la realidad que nos horrorice. (Carrol, Noël. 1990. P. 12).

El Arte-Horror es un estado emocional (Carrol, Noël. 1990. P. 15) producido por una obra de ficción, que puede estar basada en hechos reales, la obra puede ser literaria, cinematográfica, pictórica, escultórica o cualquier otra expresión artística. Algunos ejemplos de este tipo de horror son la obra literaria de H.P. Lovecraft y Clive Barker, los trabajos pictóricos de H.R. Giger o Goya, o en películas como *La Noche de los Muertos Vivientes* (*Night of the Living Dead*) dirigida por George A. Romero de 1979 o cualquier versión de Frankenstein, por poner unos ejemplos; es este tipo de horror el que estudiaremos. Hecha esta distinción, en el resto del texto obviaré el término “Arte-Horror” refiriéndome a él simplemente como “Horror” y se estipularán sus características más adelante en el inciso 1.3.

1.2 Origen del horror como género

El horror surge en una época muy específica en la historia. A pesar que desde el origen de la humanidad el hombre imaginó una serie de criaturas y entes para explicarse los sucesos de la naturaleza que no podía explicarse de otra forma. Estas criaturas no eran monstruos, sino dioses, hijos de dioses o simplemente creaciones de la naturaleza; criaturas místicas que el hombre creía que deambulaban por el mundo, de esta

forma encontrarse con una medusa o una mantícora era perfectamente posible. Lo cual solamente podía generar horror natural. Cualquier criatura que ahora se considera sobrenatural podía existir y devorarnos; de esta forma un minotauro y un elefante eran igual de sobrenaturales y leyendas se escribían sobre ellos, pero no podían generar más horror que aquel que fue descrito como horror natural, dado que estas criaturas eran parte común de la vida de las personas y parte esencial de la explicación del mundo; sin embargo, lejos de ser horror, esto es mitología. La mitología llena al mundo de dioses y criaturas extrañas, dragones, hadas y cualquier otro animal fantástico que se pudiera imaginar; sin embargo, estos seres no tienen características monstruosas ya que si bien pueden poner en peligro la vida, les hace falta una característica importante para ser monstruos: Ir en contra del sentido común.

El horror nace después de la Ilustración, cuando mediante la ciencia se comienzan a desmitificar los elementos que componen nuestra realidad. Al no ser parte de la realidad, ni parte de las explicaciones naturales, entonces los monstruos no tienen cabida en la naturaleza, por lo tanto son entes que van en contra del sentido común o aberrantes. (Carrol, Noël. 1990. P. 55).

Una de las mayores tendencias de esta época fue atacar la superstición y calificar todo aquello que no fuera demostrable como sobrenatural o producto de la imaginación. Es en este trasfondo intelectual que las novelas de horror surgen como género. (Carrol, Noël. 1990. P. 56). Estos seres que son aberraciones de la naturaleza comienzan a existir en la literatura gótica. La novela de horror puede ser vista como un foro donde la superstición se sigue expresando aun en plena Ilustración.

La Ilustración proveyó de normas al mundo, normas que no permiten espacio para lo sobrenatural y es aquí donde el horror opera; si un lector consumiera productos de horror en un mundo donde las brujas, demonios, hombres lobo y otros monstruos fueran posibles, entonces no quedaría espacio para el horror ya que no habría violación de las leyes naturales. Es entonces que la Ilustración crea la cosmología necesaria para generar la sensación de horror, un caldo de cultivo para todos aquellos seres que la ciencia deja fuera del mundo natural. (Carrol, Noël. 1990. P. 57).

Esta es la diferencia esencial entre un cuento de horror y un cuento de hadas. En el cuento de hadas las criaturas sobrenaturales son posibles, ya



que la misma obra los hace parte del entorno. Es así como una creatura como Bestia de *La Bella y la Bestia* no puede horrorizar, sino por el contrario, hasta nos va a parecer tierno y gentil. Mientras que, virtualmente la misma creatura en sus características estéticas, nos va a parecer de lo más horroroso en un relato de horror, como puede ser un hombre lobo, debido a que la misma idea de que esta creatura exista va en contra del sentido común y es aberrante. (Carrol, Noël. 1990. P. 53).

1.3 Al filo de la butaca o el horror en el cine

“Cuando el Conde se acercaba a mí y sus manos me tocaban, no pude evitar estremecerme. Pudo haber sido su aliento rancio pero una horrible sensación de náusea que no pude contener me recorrió.” –Jonathan Harker– *Dracula*. Coppola, Francis Ford. 1994.

El horror tiene su rango de acción en eventos en pantalla que causan un estado emocional en la audiencia que los observa, este estado emocional tiene dimensiones fisiológicas y cognitivas. La palabra emoción viene del latín *emovere* que significa movimiento; es un estado mental que causa que literalmente nos movamos; es una transición mental que causa que nos movamos de un estado físico a otro. (Carrol, Noël. 1990. P. 24). En el caso del horror la emoción ocasiona que pasemos de un estado físico de relajación a un estado de agitación. Algunas respuestas fisiológicas pueden ser contracciones musculares, tensión, un estado de *stress*, parálisis o sensación de rechazo entre otras. Para calificar como un estado emocional, éste debe estar relacionado con agitación física. (Carrol, Noël. 1990. P. 23).

La palabra “horror” viene del latín *horre* que significa estremecerse. Así que la emoción que genera el horror es de estremecimiento, pero hay que notar que este estremecimiento debe ser causado por algo aberrante, como se estipula en las definiciones anteriores, ya que esta respuesta emocional puede también ser causada por efectos de horror natural.

1.3.1 Características del horror como género cinematográfico

El género de horror se encuentra esencialmente ligado a la emoción que causa y que le da el nombre y todos sus productos están encausados a provocar esta emoción, teniendo características muy específicas para que pueda ocurrir. En el cine podemos ver que a diferencia del *Western*

que se ubica en un lugar geográfico y época específica, el horror no está limitado por una situación espacio-temporal. El horror puede darse en cualquier momento en el tiempo, histórico o no. (Hutchkins, Peter. 2004. P. 6).

Las películas de horror toman prestada de la literatura su dependencia del monstruo, el cual se define como ser inhumano y amenazador. (Altman, Rick. 1999. P. 203). Entonces tenemos que el horror en el cine ocurre de acuerdo a tres factores esenciales que una ficción de horror debe contener: Debe en primer lugar existir un monstruo. En segundo lugar este monstruo debe ser una creatura cuyo comportamiento o naturaleza sea aberrante e inhumano y debe generar la sensación de repulsión, es decir, querer alejarnos de él y que bajo ninguna circunstancia nos toque; la circunstancia repulsiva es parte de la naturaleza aberrante del monstruo y puede ser estética o de comportamiento. En tercer lugar este monstruo debe ser amenazante para la vida. (Carrol, Noël. 1990. P. 28).

El monstruoso doctor Hannibal Lecter protagonista de *El Silencio de los Inocentes* (*Silence of the Lambs*) dirigida por Jonathan Demme de 1991, es una creatura aberrante y amenazante para la vida ya que se alimenta de la carne sus víctimas humanas, pero está lejos de ser repulsivo estéticamente, al contrario, es galante y gentil con costumbres de aristócrata. La característica aberrante de este monstruo se encuentra en su comportamiento.

En el otro extremo se encuentra Leatherface de *La Masacre de Texas* (*The Texas Chain Saw Massacre*) dirigida por Tobe Hooper de 1974; quien es un pueblerino aberrante en sus costumbres debido a que persigue inocentes con una sierra eléctrica para comérselos y usar su cara como máscara; por lo tanto también es amenazante para la vida y es repugnante estéticamente, manchado de sangre con la cara de alguna víctima usada como máscara; en este caso comparativo ambos monstruos son caníbales pero Lecter oculta su comportamiento aberrante y Leatherface lo luce.

En cualquiera de los casos anteriores la reacción cognitiva tanto de la víctima como del espectador es de repulsión y ésta genera una respuesta física. Si acaso los factores esenciales de amenaza y aberración no se presentaran esa situación de horror no podría darse. Si Lecter no fuera aberrante en su naturaleza o Leatherface en sus costumbres y si Lecter



no degustara la carne de sus víctimas y Leatherface no las destazara con su sierra eléctrica, representando ambos una amenaza, ninguno de ellos representaría una situación de horror.

Como fue mencionado con anterioridad los monstruos habitan en toda clase de ficciones y mitologías, pero son parte esencial en la construcción del horror y es importante mencionar las características que los hacen horrorosos. Chewbacca personaje de *La Guerra de las Galaxias (Starwars)* dirigida por George Lucas de 1977 y *El Hombre Lobo (Wolfman)* dirigida por Joe Johnston del 2010 son estéticamente idénticos, pero el comportamiento del hombre lobo es aberrante y amenazante, mientras que Chewbacca no representa ninguna amenaza y hasta es parte de los héroes. No genera en ningún momento la idea de repulsión ni nos sentimos amenazados por él. A Chewbacca le faltan las dimensiones de un ente aberrante y amenazador. (Carrol, Noël. 1990. P.16).

“El horror es un género donde las respuestas emotivas de la audiencia están en paralelo con aquellas emociones de los personajes” (Carrol, Noël. 1990. P. 17).

Las reacciones que este monstruo genere deben tener ambas dimensiones mencionadas con anterioridad; la dimensión física desencadenada por la dimensión cognitiva del objeto horroroso.

Si el monstruo no existe, no hay horror, pero puede darse el suspenso, el cual consiste en crear una sensación de misterio en la mente del espectador, muy similar al horror; sin embargo, en el suspenso no hay monstruo presente; la ausencia de monstruo deja sólo el suspenso, esto se puede ver claramente en la película *Vértigo (Vertigo)* de 1958 o en *La Ventana Indiscreta (The Rear Window)* de 1954, ambas dirigidas por Alfred Hitchcock; donde la estructura visual genera un misterio por resolverse pero no existe ningún monstruo que nos horrorice.

El objeto de horror, el monstruo, tiene la particularidad de que no existe en la vida real, sólo en la ficción, por ende no nos horroriza la posibilidad de que los monstruos existan, sino el hecho de pensar en ellos. La situación ontológica del monstruo es que vive en la realidad objetiva; la cual es una ficción creada y no en la realidad formal, la que se nos presenta todos los días. Todo objeto que nos horrorice bajo la definición de Arte-Horror debe provenir de esta circunstancia ontoló-

gica, de una realidad objetiva y no de una realidad formal, si proviene de una realidad formal y no es ficcionalizado (por lo tanto objetualizado) entonces estamos hablando de un objeto de horror natural en términos de la teoría del Arte-Horror.

Las emociones de los personajes en una ficción de horror marcan la pauta para las reacciones que la audiencia va a tener con respecto al monstruo. Este efecto de emociones que convergen entre el público y los personajes de la película son pieza clave en el género de horror. (Carrol, Noël. 1990. P. 18).

A nivel emocional, las aberraciones de la naturaleza son tan repugnantes que frecuentemente producen en los personajes la convicción de que sólo el contacto físico con ellas puede ser letal y pone en peligro real la vida. Esta convicción que ocurre en el personaje de ficción de horror se encuentra en convergencia con las sensaciones de la audiencia quienes están convencidos de lo mismo. Por lo tanto ocurren las reacciones a nivel cognitivo y físico causando un estremecimiento. Este estremecimiento se encuentra conectado con el miedo, la emoción del horror y el deseo de evitar cualquier contacto con el monstruo. El monstruo es esencialmente un compuesto de peligro y aberración. (Carrol, Noël. 1990. P. 52).

1.3.2 El monstruo

“Dreams of war, dreams of lair, dreams of dragon’s fire and that things that will bite” Enter Sandman. Metallica. Black Album. Elektra 1991.

En la cita previa el grupo Metallica habla de sueños de guerra, sueños de guaridas, de alientos de dragón y esas cosas que nos van a morder o monstruos, la ciencia y el sentido común nos indican que los monstruos no existen; sin embargo, ellos siguen habitando en nuestras historias, películas y en nuestros sueños acechándonos y aguardando el momento para devorarnos.

Como se estableció anteriormente, para que el horror pueda ocurrir se requiere de un monstruo. Este monstruo debe ser necesariamente aberrante en su concepción y amenazar con su comportamiento o costumbres la vida humana. Este monstruo debe causar un efecto de estremecimiento a nivel del pensamiento el cual provoca diversos efectos a nivel



físico; los monstruos pueden ser o no sobrenaturales y pueden o no ser estéticamente repugnantes, pero deben ser aberrantes. El monstruo puede existir a partir de un marco antropológico el cual se puede dar en cuanto a su forma o en cuanto a su comportamiento, por ejemplo *El Monstruo de la Laguna Negra (Creature from the Black Lagoon)* dirigida por Jack Arnold de 1954 el cual tiene dos brazos, dos piernas y una cabeza, pero es una aberración en su forma, o bien, por otro lado *Tiburón (Jaws)* dirigida por Steven Spielberg de 1975 en donde el monstruo es un tiburón gigante y; sin embargo, pareciera que posee inteligencia y comportamiento humanos: Aberrante en su comportamiento. El monstruo puede, por otra parte, ser verdaderamente aberrante a todas las leyes de la naturaleza y ser virtualmente imposible de describir en su forma, ajeno a la humanidad y tener un comportamiento no de inteligencia, sino de aniquilación como *La Mancha Voraz (The Blob)* dirigida por Irving S. Yeaworth de 1958.

Algunos autores como H.P. Lovecraft, usan descripciones vagas para crear la ilusión de que el monstruo no tiene forma, características como ésta son cruciales en la idea de horror, el monstruo es capaz de horrozar desde la misma imposibilidad para definirlo en sus características formales. Los monstruos son antinaturales de acuerdo a una concepción cultural de naturaleza; no sólo no encuadran en el esquema de sentido común sino que lo violan; por lo tanto no solamente son amenazantes físicamente sino también cognitivamente al salirse del sentido común y de la idea misma de normalidad.

Los monstruos pueden tener características sobrenaturales y la geografía puede contribuir a producirlas, como en el caso de que el monstruo provenga de un entorno alienígena o de un continente desconocido, de debajo de la tierra o del fondo del mar. Casi siempre un entorno fuera de los comunes a los que estamos acostumbrados los humanos y que pueden sostener la vida. (Carrol, Noël. 1990. P. 35).

Esto nos deja dos categorías estructurales principales del monstruo, los monstruos de fusión y los monstruos de fisión. (Carrol, Noël. 1990. P. 44). Los monstruos de fusión tienen una raíz biológica y estética formal muy claras y son monstruos compuestos por características aberrantes en conflicto con características normales en un mismo individuo al mismo tiempo. Esta unión muchas veces es forzada y da resultados estéticamente aberrantes y repugnantes como en el caso de *La Mosca (The*

Fly) dirigida por David Cronenberg de 1986. Los zombis son también monstruos de fusión ya que se encuentran atrapados entre la vida y la muerte en una misma circunstancia espacio-temporal.

Por otra parte, los monstruos de fisión son aquellos monstruos cuyas condiciones físicas monstruosas se encuentran más difuminadas y discretas, o bien las circunstancias aberrantes están dadas con una diferencia temporal como una transformación muchas veces dolorosa; si su apariencia es humana, su monstruosidad será dada por el comportamiento monstruoso. Una figura de fusión es una composición que une atributos categóricamente aberrantes con aquellos que sí son comunes en una misma entidad en un mismo tiempo. Tal es el caso del ya mencionado Dr. Hannibal Lecter quien es en su forma estética humano, pero su comportamiento es impuro y repugnante y sin duda amenazante para la vida humana ya que es un caníbal. Los monstruos de fisión cuya apariencia es humana, muchas veces dan la impresión de ser sobrenaturales, en sus sentidos, agilidad y comportamiento. Siguiendo con el ejemplo del Dr. Lecter en *Hannibal (Hannibal)* dirigida por Ridley Scott en 2001, quien ya nos había demostrado en *El Silencio de los Inocentes* su increíble agilidad, sentidos aumentados aparte de su sobrenatural inteligencia; en esta segunda entrega, el Dr. Lecter se libra sin inmutarse de una piara de cerdos hambrientos los cuales, no obstante, si atacan al resto de los humanos circundantes y pareciera que Lecter tuviera poderes para ocultarse cuando la agente Starling lo busca en la plaza comercial.

Drácula es de la misma manera, un monstruo de fisión ya que sus características monstruosas se encuentran de una forma más discreta, colmillos, ojos rojos y se alimenta de sangre; a pesar de ser un ente que vive entre la vida y la muerte, este estado ocurre de una forma más discreta que aquel en el que se encuentra el zombi.

Para crear un monstruo solamente hace falta generar alguna característica impura de fusión o fisión y que éste sea una amenaza para la vida. En el caso de la fusión podemos introducir un demonio al cuerpo de una niña y ver que pasa como en *El Exorcista (The Exorcist)* dirigida por William Friedkin en 1973; o bien monstruos de fisión teniendo características impuras discretas como el comportamiento o por el contrario, características ontológicas contradictorias en un mismo cuerpo pero no al mismo tiempo.



1.3.3 Las múltiples caras del horror: Tipos de monstruos

Una vez establecidas estas categorías principales de monstruos, a continuación se establecerá una tipología de acuerdo a su naturaleza o entorno, donde pueden intervenir indistintamente las categorías establecidas con anterioridad. (Penner, Jonathan. 2009. P.5).

Los monstruos se dividen por su tipo principalmente en:

- Asesinos seriales
- *Hillbillies* (lugareños)
- Aberraciones de la naturaleza y horror ambiental
- Monstruos de ciencia ficción
- Extraterrestres
- Muertos vivientes
- Fantasmas
- Demonios y Satanás
- Vampiros y hombres lobo

A) Asesinos seriales

Los asesinos seriales son monstruos de características físicas humanas, pero costumbres monstruosas; la característica aberrante que los define se encuentra en su mente y sus costumbres. Son monstruos de fisión de acuerdo a su categoría estructural debido a que en sus dimensiones formales parecen humanos comunes, casi siempre simpáticos al trato con los demás, lo cual les facilita obtener víctimas; pero su comportamiento se encuentra definido por una patología que los lleva a una conducta monstruosa que puede ser generada por un trauma de la infancia; esta conducta monstruosa los lleva siempre al asesinato de un tipo específico de víctimas, por ejemplo mujeres de un grupo étnico, y con un modo particular de asesinar, siempre los asesinatos tendrán un propósito o un mensaje específico, nunca aleatorio, aunque la selección de las víctimas sí puede ser aleatorio dependiendo del propósito. El asesino serial también puede ser motivado por la venganza, asesinando a un grupo específico de personas que de alguna forma le agravió. En esta tipología se encuentran el ya mencionado Hannibal Lecter o Norman Bates, asesino de *Psicosis* (*Psycho*) dirigida por Alfred Hitchcock en 1960. (Penner, Jonathan. 2009. P. 18).

B) *Hillbillies* (Lugareños)

Los *hillbillies* o lugareños son gente que vive apartada del resto de la civilización, en lugares remotos, con costumbres extrañas a los cánones comunes que pueden ser de varios tipos, como son relaciones sexuales consanguíneas que derivan en monstruosas deformidades o costumbres como el canibalismo. Lo que define a estos monstruos es la situación geográfica apartada, un sentido de comunidad fuerte y que siempre verán a los inocentes extraños como una amenaza a su modo de vida, siendo estos, víctimas potenciales; por lo general los lugareños rechazarán lo desconocido. Los lugareños son, por su categoría estructural, monstruos de fusión debido a que se encuentran deformes en sus dimensiones formales, producto de la aberrante costumbre del incesto y esto siendo reflejado en su forma física. Ejemplo de estos monstruos están el ya mencionado Leatherface o los montañeses de *Amarga Pesadilla* (*Deliverance*) dirigida por John Boorman en 1972. (Penner, Jonathan. 2009. P. 36).

C) Aberraciones de la naturaleza y horror ambiental

Esta es una tipología muy particular de monstruo ya que involucra por lo general animales, insectos o fenómenos naturales. Estos animales muchas veces son consecuencia de la tecnología o simplemente mutaciones aberrantes de la naturaleza, enjambres, pirañas voladoras, tiburones gigantes con inteligencia propia, arañas u hormigas gigantes y también incluye paranoia microbiológica; donde el monstruo no se presenta físicamente, sino que solamente se ven sus consecuencias en forma de epidemias y enfermedades que pueden erradicar a la humanidad marcando el comportamiento monstruoso de los virus o las bacterias. En esta tipología a veces también están incluidos fenómenos naturales que son vistos como una amenaza para la humanidad y que tienen un comportamiento monstruoso pero por lo ambiguo de la naturaleza de los monstruos pueden rayar solo en el suspenso ya que no siempre se cumple la condición monstruosa aberrante. Estos monstruos pueden ser tanto de fisión al tener sus características impuras más difuminadas o se confunden con sus características animales; o de fusión cuando se notan sus características monstruosas evidentes físicamente, como un tiburón gigante, o pirañas voladoras. Una característica de fisión en el caso de estos monstruos es que a veces pueden mostrar o aparentar voluntad



propia tanto los animales como los fenómenos naturales, dimensión altamente aberrante: Un animal o un fenómeno con voluntad. Ejemplos de películas que contienen estos particulares monstruos son: la ya mencionada *Tiburón*, *Epidemia (Outbreak)* dirigida por Wolfgang Petersen en 1995, *Enjambre (The Swarm)* dirigida por Irwin Allen en 1978 y *El Final de los Tiempos (The Happening)* dirigida por M. Night Shyamalan en 2008. (Penner, Jonathan. 2009. P 54).

D) Monstruos de ciencia ficción

Este tipo de monstruo es creado, por lo general por la intervención de tecnología y la mano del hombre. En esta categoría pueden estar incluidos monstruos de aberración natural, alterados por el hombre y que quedaron fuera de control como animales diseñados genéticamente, así como enfermedades. También suelen ser resultados de experimentos fallidos. En cualquiera de los casos, los monstruos tendrán un comportamiento aberrante, generalmente involucrando aniquilación total y pueden darse ambas categorías formales, tanto de fisión como de fusión. En cualquiera de los casos, la tecnología será la responsable del enfrentamiento del monstruo con el ser humano y es la tecnología la que le agregará las características aberrantes al monstruo. Aunque estas pueden ser dadas, también por el entorno desconocido donde el monstruo viva. Un ejemplo de este tipo de monstruo es *Frankenstein (Frankenstein)* dirigida por Kenneth Branagh en 1994. (Penner, Jonathan. 2009. P. 70).

E) Extraterrestres

Este es el tipo de monstruo al que pertenece el objeto particular de estudio de la presente tesis. Proviene del espacio exterior y por lo general poseen características físicas que les permiten una adaptación natural a entornos hostiles, su naturaleza aberrante se da al no pertenecer a nada conocido en la tierra y por tanto la dificultad para deshacerse de ellos. Alien, el monstruo al cual nos referiremos más adelante en esta tesis pertenece a este tipo de monstruos, sin embargo, dadas sus características especiales únicas, se abundará sobre él en el segundo capítulo.

F) Muertos vivientes

La característica aberrante y antinatural de este tipo de monstruos es que se encuentran atrapados entre la vida y la muerte. Este es uno de

los tipos de monstruo más icónicos en el cine ya que su sola existencia implica una violación explícita de las leyes naturales, lo muerto no puede estar animado. Existen distintas circunstancias en las que este tipo de monstruo se dan, como un entorno de ciencia ficción donde un cuerpo se reanime por medio de tecnología, donde el cuerpo sea reanimado como resultado de la exposición a algún microorganismo que impida la muerte definitiva siendo además contagioso el contacto con estos monstruos, o un entorno mágico, donde como parte de algún ritual o pacto con entidades demoníacas o sobre naturales, el cuerpo sea reanimado. Estos monstruos son monstruos de fusión en su categoría estructural, debido a que se encuentran atrapados permanentemente entre la vida y la muerte y esta característica es visible físicamente, tanto su existencia como su comportamiento son aberrantes debido a que por lo general se alimentan de carne humana contagiando su estado a otras personas. El ya mencionado Frankenstein, los zombis de *La Noche de los Muertos Vivientes (Night of the Living Dead)* dirigida por George A. Romero de 1978 y *La Momia (The Mummy)* dirigida por Stephen Sommers en 1999 son ejemplos de estos monstruos. (Penner, Jonathan. 2009. P. 94).

G) Fantasmas

Los fantasmas son monstruos esenciales en el género de horror, su característica aberrante es que han dejado el mundo de los vivos pero aun no han pasado completamente al mundo de los muertos y aunque han dejado el mundo material, aun tienen cierto tipo de presencia física en él, se pueden manifestar con cierto estado físico en la forma de ectoplasma, la cual es una materia gelatinosa que secretan al entrar en contacto con el mundo terrenal, aunque pueden nunca mostrarse en el plano físico; generalmente están atados a alguna persona, lugar u objeto. El lugar puede ser una casa o un pueblo y pueden buscar venganza contra algún vivo que les agravió, que les dio muerte de una mala forma o simplemente defender el territorio que les pertenece, por lo general reaccionan a alguna circunstancia que impide su eterno descanso, como que profanen su sepulcro. Estos monstruos son monstruos de fusión debido a que también se encuentran atrapados entre dos planos de existencia, pero carecen de forma física consistente. Su naturaleza es aberrante sólo por el hecho de existir en este estado lamentable y su comportamiento tiende a ser agresivo contra los vivos. Ejemplo de estos monstruos son Freddy Krueger de *Pesadilla en la Calle del Infierno*



(*Nightmare on Elm Street*) dirigida por Wes Craven en 1984, y películas como *Candyman* (*Candyman*) dirigida por Bernard Rose en 1992, *El Resplandor* (*The Shinning*) dirigida por Stanley Kubrik en 1980 y *Juegos Diabólicos* (*Poltergeist*) dirigida por Tobe Hooper en 1982. (Penner, Jonathan. 2009. P. 110).

H) Demonios y Satanás

Los demonios son la representación misma de lo impuro, de lo que está mal, de lo opuesto a lo puro y lo bueno; su misma concepción es una aberración. Muchos demonios eran dioses paganos que la iglesia católica relacionó con el infierno y Satanás al no tener lugar en su cosmogonía, prohibiendo sus cultos y persiguiéndolos. Sin embargo su origen va más allá de la historia de la iglesia católica. Desde el principio de los tiempos ha habido una idea de bien y mal y deidades que representaban lo oscuro, impío y lo maligno. Son entidades que gozan del sufrimiento, dolor y pesadillas de los seres humanos y se alimentan de ellas. Los demonios han existido en el imaginario desde antes de que el horror como género existiera y han plagado de pesadillas a la humanidad por su sadismo y crueldad con el ser humano, lo más amenazante de los demonios es que no solo ponen en peligro la vida humana, si no su mera existencia, tanto física como espiritual. No es de sorprenderse que el mero pensamiento de su existencia produzca un escalofrío. Satanás es por excelencia el representante de todo lo malo y oscuro. Los demonios no pueden manifestarse por si mismos en el plano terrenal, tienen que buscar un vehículo humano. Alguien que preste su carne para que puedan existir en el mundo físico. Esta manifestación aberrante puede darse en la forma de una posesión. Cuando ocupan el cuerpo de un ser humano, por lo general un inocente; esta manifestación ocurre en la categoría de fisión donde el demonio posee en contra de su voluntad a una persona y la posesión es notoria de forma física o pueden encarnarse en la forma del anticristo; en cuyo caso la manifestación aberrante ocurrirá en la forma de fisión; mucho más sutil. En ambos casos serán evidentes sus poderes sobrenaturales y antinaturales Ejemplos de estos casos son Reagan en la ya mencionada *El Exorcista* y Damián Thorn en *La Profecía* (*The Omen*) dirigida por Richard Donner en 1976. (Penner, Jonathan. 2009. P. 124).

I) Vampiros y Hombres Lobo

Este tipo de monstruos, aunque cada uno podría pertenecer a una tipología distinta (muertos vivos y aberraciones de la naturaleza) se ha ganado un lugar especial en la ficción de horror. Primero, existiendo como leyendas de la antigua Europa occidental, el vampiro viviendo en las montañas y en la aristocracia y el hombre lobo como leyenda de los bosques. El vampiro alcanza la popularidad con la novela de Drácula en 1897 abriendo amplio camino para la novela de horror. Posiblemente el monstruo favorito de la ficción de horror con innumerables representaciones; muchas muy lejanas de la novela original y en el cine pareciera que tiene el mismo grado de inmortalidad que en la ficción. Por el otro lado el hombre lobo representando el monstruo interior y el salvajismo del ser humano y su relación con los ciclos de la luna. Ambos monstruos llevados de la mano por una maldición, el vampiro por su parte inmortal y perfecto, condenado a nunca ver la luz del día y a alimentarse de la sangre viva y fresca de sus víctimas, repelido por la fe y las cosas sagradas y puras como la luz del sol; el vampiro es la representación del mal. “*Consorte de Satán*” según el profesor Van Helsing en *Drácula* y tiene la característica particular de que siempre, sin importar la muerte que haya tenido, siempre regresa. (Hutchings, Peter.2004. P. 40).

Por otro lado, la maldición de la licantropía que obliga al ser maldito a actuar por sus instintos según la fase de la luna y a convertirse en un monstruo, de la misma forma repelido por cosas puras como la plata y la fe. El hombre lobo se encuentra destinado a matar a todo el que se le enfrente y a condenar a su maldición a todo el que muerda y sobreviva. Ambos monstruos de fisión aberrantes por sus respectivas maldiciones, la fisión del vampiro siendo más sutil y mostrando los efectos físicos de su maldición solo en sus colmillos y en la palidez de su piel mientras que el Hombre Lobo siendo una fisión con la característica temporal que separa a la criatura aberrante del hombre por medio de una transformación. Ejemplo de películas de estos monstruos son: *Bala de Plata* (*Silver Bullet*) dirigida por Daniel Attias en 1985, todas las versiones de Drácula, la ya mencionada *El Hombre Lobo*, *Entrevista con el Vampiro* (*Interview with the Vampire*) dirigida por Neil Jordan en 1944 e *Inframundo* (*Underworld*) dirigida por Len Wiseman en 2003. (Penner, Jonathan. 2009. P. 154).



1.3.4 La asimilación del horror por el espectador

El género de horror supone una paradoja esencial: Cómo es que nos horrorizamos cuando sabemos que lo que estamos viendo es una ficción. Cuando asistimos al cine, sabemos que vamos a ver una ficción a menos que, expresamente lo que se nos presente sea un documental. Esta ficción puede estar basada en hechos reales, pero lo que nosotros sabemos y creemos es que lo que se nos presenta en la pantalla en realidad no existe. ¿Cómo es que algo que no existe, que no actúa en nuestro mundo y que sabemos de antemano que no es capaz de salirse de la pantalla y lastimarnos, puede, de facto, hacer sentir que nuestra vida se encuentra amenazada?

Como ya se mencionó, para que el horror exista se necesita que exista un monstruo, que dicho monstruo sea amenazante para la vida y además debe ser aberrante para el sentido común; para que el horror exista en el cine se necesita además un estilo cinematográfico del cual se hablará más adelante; pero aunque todo esto exista, si el horror no ocurre en nuestra mente, simplemente no existirá y podría causar cualquier otra emoción excepto horror, muchas veces emociones opuestas al horror, nuevamente tenemos la paradoja: ¿Cómo hace el horror para ocurrir cuando nuestro sistema de creencias, sabe de antemano que estamos viendo una ficción?

Una explicación sencilla sería que la construcción del monstruo, junto con la estructura cinematográfica, nos hace creer que algo que no creíamos que existía, de hecho existe; es decir, la ilusión cinematográfica cambia nuestra creencia; pero esto supone consecuencias más complicadas, porque si al entrar a la sala creemos que “las arañas gigantes no existen” y a media película nuestra creencia cambia a “las arañas gigantes existen y nos están atacando” entonces saldríamos corriendo del cine a refugiarnos o a alertar a la policía o ejército de lo que está sucediendo. Además de que esto sólo aplicaría a productos de horror audiovisuales; pero hay que recordar que el horror nace en la literatura. Otra explicación podría ser que cuando entramos al cine, nos dejamos engañar por la película y por su estructura, pero una suspensión temporal y voluntaria de creencias supone el mismo resultado: La experiencia horrorífica es tomada como real. Sin embargo, nosotros no podemos simplemente suspender nuestras creencias a voluntad, el sistema de creencias es algo que ocurre, y es posible cambiarlo pero requiere de un largo proceso. (Carrol, Noël. 1990. P. 66).

Podríamos también pretender que la ficción horrorosa que estamos observando es verdadera pero, esta pretensión no sería capaz de generar emociones reales, solo emociones pretendidas, en cuyo caso fingiríamos estar asustados; pero la emoción de horror no es una pretensión, es una emoción real.

La emoción de horror no tiene que ver con la creencia de que lo que vemos es real, de hecho para apreciar una ficción de horror, debemos saber que es una ficción porque si lo tomamos como real saldríamos corriendo de la sala de cine. La emoción de horror se genera desde la concepción misma de la idea de monstruo. Es el hecho de concebir la idea de arañas gigantes lo que desata la emoción de horror y todas sus consecuencias físicas, no la creencia misma de que existen. (Carrol, Noël. 1990. P. 80).

Nos podemos asustar por eventos que no han ocurrido y que pueden ser muy poco probables de ocurrir, nos puede horrorizar el sólo concepto de ser atropellados, es el hecho mismo de concebir la idea la que genera la emoción de horror y haciendo esta emoción real, esto ocurre con la ficción de horror. La estructura cinematográfica y la construcción del monstruo ayudan a hacer posible que ocurra esta concepción horrorífica.

1.4 La estructura cinematográfica y la construcción del monstruo

El estilo en el cine se define como la práctica fílmica, es la elección de elementos técnicos que definen una película, cada director elige sus tomas, movimientos de cámara, encuadres y estilos de iluminación entre otras cosas. Cuando algunos de estos estilos coinciden a la hora de contar ciertas historias, definen un género. Los elementos a elegir están contenidos en las etapas de la producción las cuales son: preproducción, producción y post-producción.

La preproducción es todo el proceso que lleva a la puesta en escena donde se crea la atmósfera en la que transcurrirá la película; en esta etapa se deciden el guión, el *cast*¹, la dirección de arte², diseño de personajes, vestuario, maquillaje, locaciones, se planea la iluminación, posibles emplazamientos de cámara y los ejes de acción³.



En la producción ocurre la puesta en cámara, es propiamente el rodaje; aquí se lleva a cabo la iluminación, emplazamientos de cámara, movimientos de cámara, enfoques y desenfoces, encuadres, sobre y subexposiciones⁴, profundidad de campo⁵, composición estética del encuadre, dirección actuarial, efectos especiales ópticos y de cámara y temperatura de color⁶.

En la postproducción ocurre el montaje de la imagen, el *rapport*⁷ del movimiento entre toma y toma, la idea de continuidad, el plano contra plano⁸, el diseño de sonido, la musicalización, y los efectos especiales. El estilo filmico se encuentra delimitado también por las posibilidades de la tecnología.

El horror comienza desde el guión, el cual debe de contener un monstruo; el monstruo, como se definió anteriormente debe ser aberrante en su estética o en sus costumbres y se define en sus dimensiones formales a nivel de diseño de personaje; el monstruo y su entorno definen la locación y el *casting*. La situación espacio-temporal define también el vestuario. El proceso de preproducción debe tomar en cuenta la biología y costumbres del monstruo ya que muchas veces ocurren transformaciones sean estas instantáneas o graduales a lo largo de la película.

1.4.1 El horror en la escena

Las elecciones del estilo de la preproducción para la puesta en escena del horror pueden ser: La estética y situación biológica del monstruo, aberrante en su forma o en su comportamiento. Las locaciones son por lo general oscuras e intrincadas, llenas de texturas y con una apariencia extraña y poco acogedora, más bien deben crear una atmósfera de inco-

modidad al estar en ellas. El diseño de personajes va a depender de las costumbres del monstruo y a responder directamente a ellas, un aspecto constante en el diseño de personajes es que debe de existir al menos un sobreviviente, un personaje que valiéndose de sus habilidades o inteligencia logren escapar con vida del monstruo. Las elecciones de maquillaje son muy importantes en la definición del estilo de lo monstruoso, tanto en el monstruo, si es estéticamente aberrante en su forma, como en sus víctimas, quienes muchas veces quedarán bañadas en sangre; es la dirección de arte la que se encarga de mantener una coherencia en todos estos aspectos.

1.4.2 El horror en la cámara

En la producción se llevan a cabo las elecciones de cámara previamente planeadas durante el proceso de producción. El horror tiene una particular estética visual, prefiriendo emplazamientos de cámara en interiores logrando planos cerrados, que provocan una sensación de reclusión, la falta de profundidad de campo con diafragmas abiertos, muchas veces trabajando con subexposiciones, logrando entornos muy oscuros; a veces se usan cámaras al hombro que provocan un efecto muy desorientador, usadas como tomas subjetivas, ya sea del monstruo acechando o de las víctimas huyendo. Las composiciones del encuadre casi siempre serán opresivas a las víctimas, con *medium shots* y contrapicados para minimizarlas y poco descriptivas del monstruo, con *close ups* extremos, que nos impiden tener una idea clara de su forma o identidad y solo nos permiten pensar en como podría ser. La idea de horror se construye desde los movimientos de cámara, los cuales pueden ser lentos y pausados en entornos opresivos y oscuros y de un momento a otro volverse vertiginosos y estremecedores causando sobresaltos. Aquí interviene de la

¹ El *cast* o *casting* es el proceso de selección de actores para cada uno de los papeles.

² La dirección de arte marca una línea estética a lo largo de la película.

³ Los ejes de acción son líneas imaginarias que se establecen al respecto de lo que ocurrirá en pantalla como de donde a donde se moverán los actores o desde qué punto se emplazarán las cámaras para no romper estos ejes.

⁴ La exposición indica cuanta luz entra por el lente para exponer la película, esto hace que la toma sea más clara o más oscura.

⁵ Son los objetos que se encuentran en nítidos dentro del cuadro.

⁶ La temperatura de color indica la gama cromática que la iluminación da a la escena.

⁷ El *rapport* es el acompasamiento de la imagen, da el ritmo a la película.

⁸ El plano contra plano es la parte de la edición donde se ponen en secuencia tomas que fueron filmadas una enfrente de la otra, se usa sobre todo en los diálogos o duelos.



misma forma la dirección actoral, ya que para el horror es indispensable que el espectador sienta emociones paralelas a aquellas de las víctimas. Una mala actuación puede echar a perder una escena bien construida.

1.4.3 El horror en el montaje

El horror obtiene sus toques finales en la postproducción donde se le da coherencia a las tomas y secuencias obtenidas durante la puesta en cámara, aquí es donde interviene el *rapport*, el cual le da coherencia a las tomas en cuanto a la acción y genera la idea de dirección del movimiento; intervienen de la misma forma en este proceso la musicalización que marcará el ritmo de la escena, la idea de suspenso y el diseño de sonido. El horror usa mucho los silencios para crear la sensación de alerta y en muchas ocasiones son interrumpidos esos silencios por sonidos incidentales fuertes que llegan a sorprender bastante, debido a que la audiencia se encuentra a la expectativa. Aquí también intervienen los efectos especiales, los cuales pueden ser efectos de sonido, como el sonido mismo de los monstruos, o bien efectos especiales visuales que no fueron llevados a cabo ópticamente y que involucran monstruos que no fueron creados para la puesta en cámara.

El horror hace uso de estas técnicas para generar en el espectador diversas sensaciones, como son estremecimiento, suspenso, expectativa, más aun, involucra aspectos cognitivos, como la reconstrucción mental del monstruo y lo desagradable de no saber exactamente que es lo que pone la vida en peligro; esto se crea mediante reconstrucciones intuitivas en la mente del espectador, como son la reconstrucción del espacio coherente, la intuición de lo que se encuentra fuera de cuadro, intuiciones acerca de la orientación espacial establecida por el film, intuiciones acerca de las secuencias filmicas y como se dan en el espacio tiempo (Buckland, Warren. 2000. P. 142), así como la reconstrucción mental de lo que se encuentra fuera de cuadro, o el intento de reconstruir al monstruo el cual nunca se muestra completo. Todo esto nos permite concebir el pensamiento horroroso en nuestra mente mediante una construcción filmica.

1.5 El horror cósmico

El horror cósmico es un entorno de horror que busca causar una sensación abrumadora ante un poder superior. H.P. Lovecraft es el padre

del horror cósmico al crear toda una cosmología de monstruos que habitan un universo horrible. El horror cósmico introduce nuevos conceptos que no son comunes en los relatos de horror con personajes que son parte de dimensiones paralelas o desconocidas. El horror cósmico postula un miedo al vacío, a la inmensidad desconocida y al nihilismo. Sus historias se encuentran llenas de dioses y criaturas aberrantes capaces de obliterar a la humanidad. El horror cósmico evoca un profundo sentimiento de pavor al estar en contacto con dimensiones y poderes desconocidos e inimaginables.

El horror cósmico es una mezcla de miedo, repulsión y asombro ante la maldad infinita de lo desconocido e inimaginable, está plagado de monstruos tan aberrantes e indefinibles que el mencionar sus nombres o una simple mirada a su ser provocaría locura. Los humanos al parecer, poseemos una enorme capacidad de temerle a lo desconocido que raya en el asombro y la fascinación, a esta habilidad conceptual alude el horror cósmico, un horror casi religioso basado en lo que habita dentro de los abismos sin fin del espacio y el tiempo capaz de terminar con todo aquello que conocemos si acaso lograra atravesar hacia nuestra dimensión. (Carrol, Noël. 1990. P. 162).

Pocas son las películas que han contemplado con éxito este abismo de horror sin principio ni fin e inimaginable, por eso el motivo de la presente investigación al respecto de la bestia hecha de maldad y locura inconcebibles que la nave Nostromo trajo de lo profundo, desde el corazón de las tinieblas, con una esencia de destrucción palpitante cuya mera existencia trae consigo el caos y la muerte a todo lo que le rodea.

Los siguientes capítulos de la presente investigación están dedicados a la visión de este monstruo aberrante y maligno que tres consagrados cineastas traen a la pantalla de cine y el proceso que conlleva este intento de describir lo indescriptible con imágenes y sonidos.

1.6 Breve cronología del cine de horror

La siguiente es una breve cronología del cine de horror basada en su actividad monstruosa y las productoras que las realizaban. (Hutchings, Peter. 2004. P. 28).

1930: Horror de la Universal: Drácula, Frankenstein, la momia.



1940: Producciones de Val Lewton en RKO: *Cat People* dirigida por Jaques Torneur de 1942, *I Walked With a Zombie* dirigida por Jaques Torneur de 1943, *The Seventh Victim* dirigida por Mark Robson de 1943 y una segunda oleada de monstruos de la Universal como el hombre lobo y Frankenstein.

1950 principios: Horror de ciencia ficción producido en Estados Unidos: *It came from Outer Space* dirigida por Jack Arnold de 1953 y *The Thing from Another World* dirigida por Christian Nyby de 1951.

1950 finales: Horror británico producido por Hammer: *The Curse of Frankenstein* dirigida por Terence Fisher de 1957, *Dracula* dirigida por Terence Fisher de 1958, *The Mummy* dirigida por Terence Fisher de 1959, *Curse of the Werewolf* dirigida por Terence Fisher de 1961.

Post 1968: Horror estadounidense contemporáneo: *Rosemary's Baby* dirigida por Roman Polansky de 1968 y las mencionadas *Night of the Living Dead*, *The Exorcist*, *The Texas Chainsaw Massacre*.

Post 1978: El cine de asesinos: *Halloween* dirigida por John Carpenter de 1978 y *Friday the 13th* dirigida por Sean Cunningham de 1981.

Post 1999: El cine digital abre un nuevo camino para el horror a partir de la película *La Bruja de Blair* (*Blair Witch Project*) dirigida por Daniel Myrick de 1999, dadas las posibilidades económicas y ópticas de los sistemas digitales es posible asustar mejor a más bajo costo. El género de horror junto con la pornografía se vieron extremadamente beneficiados con el cine digital. (Hanson, Matt. 2003. P. 13).



CAPÍTULO II.
El monstruo en la escena



“Blackened roar, massive roar fills the crumbling sky”
For whom the bell Tolls. Metallica. Ride the Lightning Album. 1984.



El epíteto del presente capítulo se refiere a un rugido oscuro y masivo que se escucha en todo el firmamento mientras este se cae a pedazos, producto de un horror tan grande y monstruoso como inimaginable. Este segundo capítulo trata sobre la puesta en escena de una creatura que proviene de las profundidades del espacio, con una capacidad de horror tan grande que puede acabar con todo lo que conocemos llevando oscuridad y obliteración a los rincones del universo anulando la vida. Se tratará la atmósfera que se desarrolla en torno a la creatura y que es permeada por su monstruosidad así como la interacción de esta creatura con los entornos de las tres películas de la trilogía de Alien; desde los primeros bocetos hasta la construcción del monstruo listo para su emplazamiento en cámara y todo aquello que le rodea.

El capítulo desarrolla en primer lugar la concepción del monstruo y su evolución estética y biológica desde los primeros bocetos del artista hasta la creación del cuadro *Hieroglyphics* el cual, como se menciona en la introducción, será usado como marco metodológico en el estudio de esta particular creatura; de la misma forma este cuadro guía el criterio de selección de análisis de las secuencias cinematográficas a las cuales el presente trabajo de investigación se avoca.

2.1 La concepción del Alien

“Alien es la estrella de la película” –H.R. Giger– (Scanlon, Paul. 1993. P.86).

Para lograr comprender la trilogía de Alien primero hay que entender al monstruo y lo que éste representa. Alien no es un monstruo común de película de horror, no tiene la elegancia del Conde Drácula o el carisma del Dr. Lecter, tampoco genera un sentimiento de lástima casi maternal como lo hace Frankenstein, pobre constructo similar al Golem, carente de alma y siendo sólo un simulacro nos genera sentimientos opuestos al horror; finalmente la obra de Mary Shelley resulta ser humanista.

Alien, a diferencia del monstruo común de película de horror, tiene poco o nada de humanidad, salvo la forma antropomórfica; sin embargo, su biología es absolutamente aberrante; Alien es principalmente un monstruo cuya presencia misma es sin duda la negación de la vida, proveniente del punto más oscuro del espacio (acaso el corazón mismo de las tinieblas) no se detiene ante nada: El asesino perfecto.

Mientras el Conde Drácula requiere de la sangre humana para permanecer inmortal, Alien caza y asesina sistemáticamente al ser humano, aunque esto significase su propio final, no se encuentra limitado por una conciencia, ni por una preocupación por las consecuencias de sus actos o la moral como se puede leer en las siguientes líneas provenientes de la película dónde Ash y Lambert discuten la naturaleza del organismo que arrancaron del abismo.

–Ash: *You still don’t understand what you’re dealing with, do you? Perfect organism. Its structural perfection is matched only by its hostility.*

–Lambert: *You admire it.*

–Ash: *I admire its purity. A survivor... unclouded by conscience, remorse, or delusions of morality.*

(–Ash: *Ustedes aun no entienden a lo que se enfrentan, o si? Un organismo perfecto, su perfección estructural solamente es comparable con su hostilidad.*

–Lambert: *Lo admiras.*

–Ash: *Admiro su pureza. Es un sobreviviente... sin estar nublado por la conciencia, remordimiento o ilusiones de moralidad.)*

Las palabras de Ash, el oficial científico de la nave Nostromo definen al monstruo del cual trata esta serie de películas; un organismo perfecto, cuya perfección únicamente puede ser comparada con su hostilidad, admirado por su pureza, que no se encuentra nublada por la conciencia, el remordimiento, o ilusiones de moralidad, alejado por completo de lo humano. Esta es la esencia del horror cósmico, que en su momento plantea el escritor H.P. Lovecraft con obras como *La Llamada de Ctuluh*, *El Color de Más Allá del Espacio* o *Dagón*; como lo fue explicado con anterioridad en el Capítulo 1 y esto describe a Alien como una creatura del horror cósmico, acaso tal vez un *Greater One* como les llama Lovecraft, creaturas de más allá de nuestra dimensión que podrían negar la vida sin ningún esfuerzo y que genera una sensación abrumadora ante un poder superior, como ya se planteó con anterioridad, el horror cósmico narra historias donde se postula un miedo al vacío y a la inmensidad y éste es el caso de Alien, como monstruo y como película; los pasajeros de la nave Nostromo se enfrentan con gran impotencia al monstruo que tiene la capacidad de negarlos y fuera de la nave la inmensidad del espacio significa muerte. Encontramos entonces muy adecuada a la *tag-line* de la película: *“In space no one can hear you scream”*



la cual sin duda, ilustra perfectamente el horror cósmico; H.R. Giger, responsable de la creación estética del monstruo cita a H.P. Lovecraft como su inspiración.

La misma palabra Alien es privativa, significa vida extraterrestre o vida no indígena o no propia de cierto lugar específico, se usa también en inglés peyorativamente para llamar a los migrantes indocumentados *illegal aliens* y en general es un adjetivo usado para denotar algo que no pertenece a lo que estamos acostumbrados o es lejano a nosotros. Ninguna palabra mejor para definir a este monstruo.

Así tenemos que Alien, el monstruo del que trata esta serie de películas no solo es un extraterrestre, sino que es por completo extraño al sentido común, hostil y adverso, distinto al amistoso alien de *E.T.* dirigida por Steven Spielberg en 1981 o a los misteriosos aliens de *Encuentros Cercanos del Tercer Tipo* (*Close Encounters of the Third Kind*) del mismo director, de 1977. La diferencia entre estos amistosos aliens y Alien es que la misma idea de que llegara a la Tierra representa no sólo muerte, sino extinción y aniquilación de la raza humana.

2.2 Estética y evolución de Alien

De acuerdo al modelo de Arte-Horror de Noël Carroll citado ampliamente en el capítulo anterior, Alien es un monstruo de fisión, ya que sus características monstruosas se van dando de acuerdo a una evolución biológica marcada por el tiempo siendo primero un parásito que necesita inocular a un huésped y posteriormente transformándose de forma radical a un monstruo gigante con apariencia de dragón o serpiente con miembros, doble mandíbula y sin ojos; es curioso que este monstruo se

transforma de algo completamente lejos de lo humano a su etapa final, más cercana a lo antropomorfo a diferencia de otros monstruos de fisión que van de lo humano a lo monstruoso.

Gólic, personaje de *Alien 3*, cuando lo interrogan acerca de que vio en el túnel donde murieron sus compañeros responde “un dragón”. Es de notarse que en una relación simbólica, en la mitología judeo-cristiana la bestia es representada por un dragón de 7 cabezas que representa todo lo maligno; de la misma forma en el Génesis Satanás es representado como una serpiente por cuya culpa al hombre le es negado el paraíso; a su vez otras leyendas presentan a los dragones como seres de gran poder y maldad capaces de gran destrucción. Tal es el caso del dragón que enfrenta Sigfried en *El Anillo de los Nibelungos* en cuya sangre se baña el héroe para ser inmortal y el dragón al que asesina Beowulf para salvar su reino. La comparativa que hace el personaje Gólic acerca de Alien y el dragón nos da la idea de que este monstruo maligno y aberrante es capaz de traer la destrucción a todo el universo a menos que un héroe lo detenga, en este caso la heroína es Ripley, cuya relación simbólica contra el dragón (Alien) me hace pensar en la Virgen María quien vengando a su madre Eva pisa la cabeza de la serpiente.

Dan O'Bannon fue el escritor de Alien, el octavo pasajero y narra que se encontraba sin empleo y sin dinero viviendo en el sofá del escritor Ron Shusset cuando la idea de Alien vino a su cabeza (Scanlon, Paul. 1993. P. 6) un monstruo en una nave espacial; O'Bannon no podía sacar de su cabeza una ilustración que vio en el libro de H.R. Giger: *Necronomicón*, libro de ilustraciones que Giger publica en homenaje al *Necronomicón* de H.P. Lovecraft; la ilustración en cuestión lleva el nombre *Necronom IV*. (Ver figura 1).



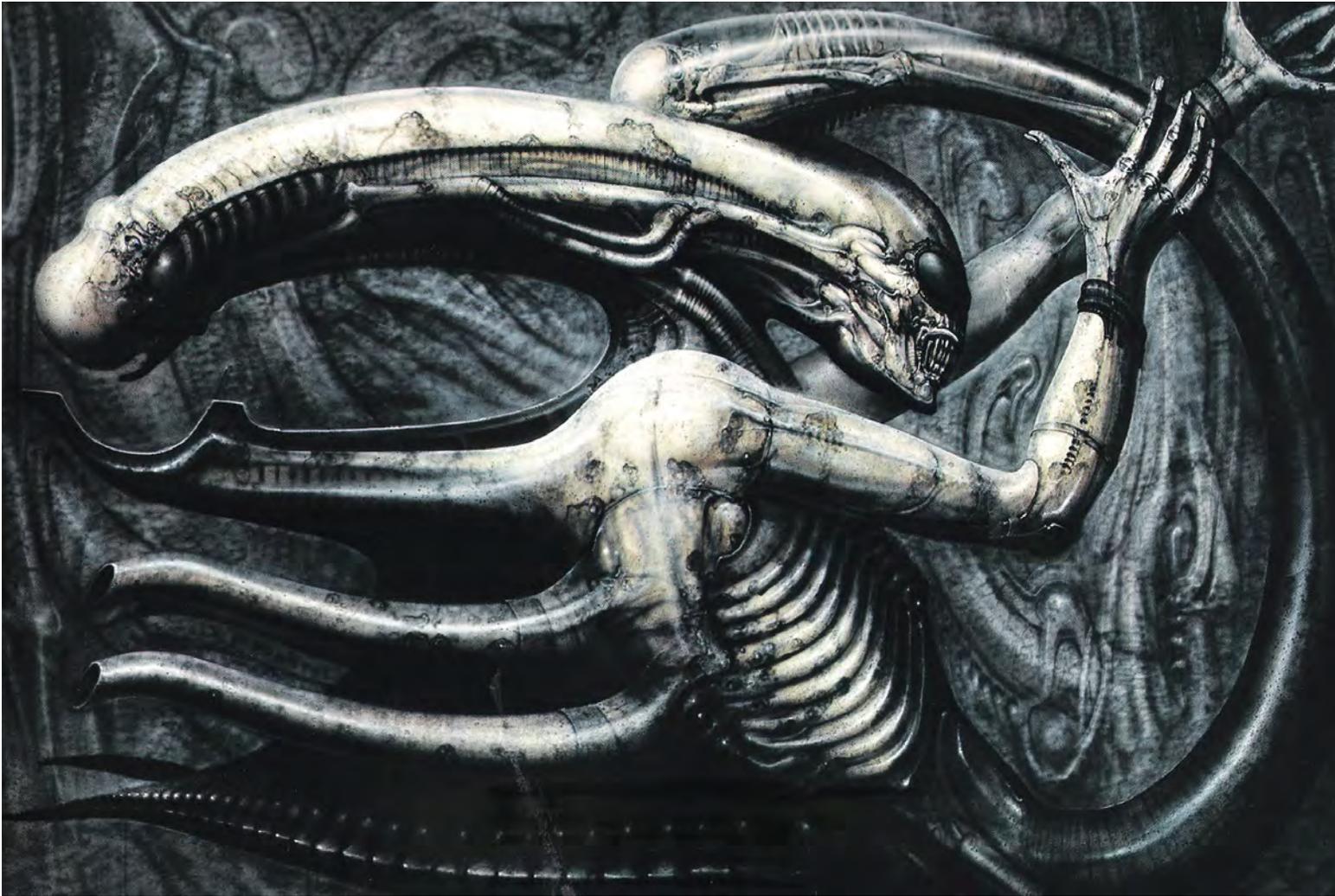


Figura 1. *Necronom IV*. H.R. Giger del Libro *Necronomicón*. Edit. Morpheus Int. 1977.



“I have never seen anything that was quite as horrible and at the same time as beautiful as his work. And so I ended up writing a script about a Giger monster” –Dan O`bannon– (Scanlon, Paul. 1993. P. 6).

(Nunca he visto algo que fuera tan horrible y tan hermoso al mismo tiempo como su trabajo. Así que terminé escribiendo un guión acerca del monstruo de Giger).

De esta forma el artista H.R. Giger fue integrado al equipo para diseñar al monstruo. Este trabajo de diseño fue bastante complicado en sí, el monstruo debía diseñarse en sus cuatro fases: Huevo, *Facehugger*, *Chestbuster*¹ y finalmente Alien adulto y en cada una de ellas mantener la estética de lo monstruoso y aberrante, aun desde su punto de vista reproductivo así como mostrar que en sí misma, su biología es monstruosa. (Scanlon, Paul. 1993. P. 87).

“The whole idea is that they have a very complicated lifecycle. They have a spore that contains what amounts to an ambulatory penis, and they require a host to reproduce. And when a host approaches the spore, this thing springs out and attaches itself to the host and deposits eggs in the nearest available orifice and then it dies and falls off, the host is just an incubator for the thing that will ultimately emerge. And it grows to maturity with incredible speed, it`s tremendously hungry, and has a need to reproduce” –Dan O`bannon– (Scanlon, Paul. 1993. P. 87). (Ver figura 2).

(La idea es que ellos [los monstruos] tienen un ciclo de vida complicado. Tienen una espora que contiene una especie de pene ambulante, y requiere un huésped para reproducirse. Y cuando un huésped se aproxima a la espora, esta cosa salta, se aferra al huésped y deposita huevos en el orificio más próximo y después muere, el huésped no es más que una incubadora para la cosa que después emergerá de él. Crece hasta la madurez con una rapidez increíble, es extremadamente hambriento y tiene una urgencia por reproducirse.).

¹ Los términos *Facehugger* y *Chestbuster* significan “abrazacaras” y “revienta pechos” respectivamente; sin embargo, se manejarán en el resto del presente trabajo los términos en inglés debido a que con este nombre se les conoce a estas etapas específicas de la evolución de Alien.





Figura 2. *Hieroglyphics*, de H.R. Giger. *Giger's Alien*.
Edit. Morpheus Int. 1977. P.15.



La ilustración *Hieroglyphics*, mostrada arriba, publicada en el libro *Giger's Alien* describe el ciclo de vida del monstruo, desde su fase de espora o huevo, pasando por el *Facehugger* que necesita un ser que lo albergue hasta que nace el *Chestbuster*; asesinando de hecho, a su incubador. Este cuadro es de suma importancia para el presente trabajo de investigación debido a que define el corpus de la presente investigación al ser el eje de elección de las secuencias de análisis de puesta en escena y cinematográficos de acuerdo a la actividad monstruosa de *Alien*, la cual es definida por su biología.

2.2.1. Huevo

La primera fase de este monstruo tan particular comienza con el huevo, como si fuera un insecto; el huevo es el poster de la película del cual emana una luz verdosa, el huevo de *Alien* no es un huevo regular ya que no es un animal regular, su apariencia es extraña, como hechos de cuero con una textura rara y transparente, recubiertos de cierta mucosidad y dejan ver que hay algo dentro de ellos. Los huevos de *Alien* tienen una abertura en la parte de arriba, la cual, al detectar movimiento en el exterior se abre como pétalos de flor. El huevo de *Alien* funciona como una caja de sorpresas, al abrirse como flor atrae a alguna incauta víctima para que se asome a ver su interior y entonces la trampa se activa y sale del huevo un *Facehugger* que se aferra al rostro de su anfitrión, como se nota en la siguiente cita, es una verdadera pesadilla.

"He (Kane) touches one (egg) and reacts by forming strange protusions on its surface. Fascinated Kane peers closely as the top begins to open, he realizes something is inside there, but keeps watching as the egg opens slowly, slowly like a handbag, and then the Hugger springs out and clamps to his face, it is a real nightmare" –H. R. Giger– (Scanlon, Paul. 1993. P. 87).

(Él [Kane] toca uno [huevo] el cual reacciona formando extrañas protuberancias en su superficie. Fascinado Keane se acerca para observar mientras el huevo comienza a abrirse, se da cuenta de que hay algo dentro, pero continua mirando mientras el huevo se abre lentamente, como un bolso de mano, entonces el Hugger salta y se aferra a su rostro, es una verdadera pesadilla.)



Figura 3. Primeros bocetos de huevos de H.R. Giger. *Giger's Alien*. Edit. Morpheus Int. 1977. P. 8.



Figura 4. Boceto del huevo de *Alien* que muestra al organismo que alberga en su interior. *Giger's Alien*. Edit. Morpheus Int. 1977. P. 9.



El huevo en sí mismo es una trampa, al abrirse lentamente, provoca la curiosidad del organismo que usará como anfitrión para que éste se acerque a ver que hay dentro, una vez cerca, saltará del huevo la siguiente fase del Alien que se detallará más adelante. El huevo al ser una trampa, es en sí mismo maligno. La pesadilla apenas comienza con un organismo que salió del huevo y que se encuentra pegado a la cara de Kane, el cual atravesó el casco de astronauta. Es la primera etapa de este extrañísimo monstruo de fisión.



Figura 5. Huevo de Alien visto desde arriba. *Giger's Alien*. Edit. Morpheus Int. 1977. P. 48.

La abertura superior del huevo se abre lentamente como pétalos de flor, dejando entrever su interior, viscoso y repugnante, donde hay movimiento provocando que algún organismo externo se asome y caiga en la trampa.



Figura 6. Cámara de huevos, representación final. *Giger's Alien*. Edit. Morpheus Int. 1977. P. 48.

En la figura 6 se puede ver la cámara de huevos, representación final como se mostró en la película, basada en el boceto de H.R. Giger que se mostró anteriormente.

2.2.2 Facehugger

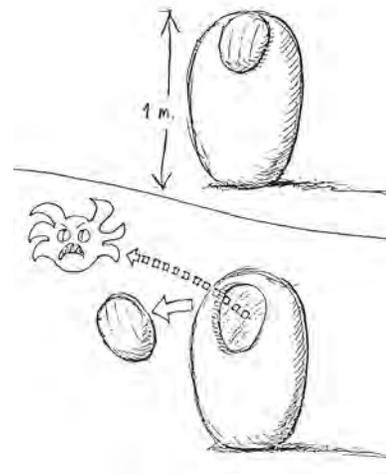


Figura 7. Primer boceto de O'bannon. *Giger's Alien*. Edit. Morpheus Int. 1977. P. 10.



Continuando con la fisión del monstruo la siguiente fase del Alien es el *Facehugger*. El *Facehugger* es un organismo parasitario que tiene la función de implantar un embrión en el interior del organismo huésped, su estética lo hace parecer una araña o un escorpión, usa sus largos dedos para abrazar la cara del desafortunado que se haya asomado al hueco y la cola para asfixiarlo, obligándolo a abrir la boca por dónde introducirá el embrión al huésped; si se le intentara remover antes del implante, el *Facehugger* asfixiará a su víctima; posee otro mecanismo de defensa, si se le intentara cortar un miembro, el *Facehugger* sangrará un poderoso ácido que puede corroer aun capas muy gruesas de metal. La misma biología del *Facehugger* así como sus costumbres reproductivas y de defensa lo hacen una creatura aberrante, repulsiva, que se pega en la cara y por si fuera poco, pone en peligro la vida.



Figura 8. Bocetos del *Facehugger*. *Giger's Alien*. Edit. Morpheus Int. 1977. P. 55.

El horror cósmico comienza aun antes de que el Alien nazca y sea una realidad; el *Facehugger* se pegará a la cara de su víctima, negándola desde la percepción estética, negándole el rostro, y condenándola a una horrible muerte.



Figura 9. Boceto del *Facehugger*. *Giger's Alien*. Edit. Morpheus Int. 1977. P. 53.



Figura 10. *Facehugger* eclosionando del huevo. *Giger's Alien*. Edit. Morpheus Int. 1977. P. 53.



En la figura anterior se puede apreciar como el *Facehugger* sale del huevo, listo para pegarse a la cara de lo primero que se asome, en el caso de la película, la cara de Kane, de quien vemos su casco en la imagen; el *Facehugger* lleva a su víctima a un estado comatoso en lo que implanta el embrión de lo que será un Alien, robándole no solo el rostro, sino la conciencia y eventualmente la vida. El monstruo asemeja a una araña con cola o un escorpión. Con un cuerpo pequeño, la creatura pareciera hecha de dos manos que se coloca juntas intentando aferrarse de algo.



Figura 11. *Facehugger* en el rostro de su víctima. *Giger's Alien*. Edit. Morpheus Int. 1977. P. 53.

Kane en la figura 11, yace con el *Facehugger* aferrado a su rostro. Eventualmente el monstruo morirá y se desprenderá de su cara, pero nada puede preparar a Kane para lo que vivirá justo después en la siguiente etapa de la fisión de Alien; Kane será el protagonista de una de las escenas más horrosas en la historia del cine. En el Capítulo 3 se hablará sobre esta escena en particular.

2.2.3 *Chestbuster*

La siguiente fase del monstruo es aun mas horripilante que la anterior, parte de su horror, radica en la sorpresa y brutalidad del monstruo debi-

do a que cuando el *Facehugger* muere, se cree que el monstruo ha dejado de ser una amenaza; sin embargo, es sólo el principio del horror. La traducción literal de *Chestbuster* es “explotador de pecho”, esto nos puede ya dar una idea de cómo funciona esta fase de la biología del Alien. En esta fase, la fisión del monstruo consiste en que deja la etapa parasitaria (*Facehugger*) para entrar a una fase larvaria.

Después de que el *Facehugger* literalmente se agarra a la cara de su víctima para implantar el embrión, el monstruo eventualmente muere y se separa, la víctima parece recuperarse sin ningún problema tanto en salud como anímicamente y es en este momento, cuando uno cree que el peligro y el horror han terminado que el verdadero peligro llega. El *Chestbuster*, como su nombre lo indica, muerde su camino hacia la luz en el cuerpo de la pobre víctima quien muere entre estertores de dolor mientras el monstruo nace violentamente de su pecho; la misma existencia del *Chestbuster* implica la muerte de alguien; alguien tuvo que morir para que el monstruo pudiera existir. Nuevamente la biología de este monstruo es completamente aberrante para el sentido común y amenazante para la vida. La muerte de Kane y el nacimiento de Alien es una de las escenas más horrosas en la historia del cine y se analizará a fondo en el inciso Capítulo 3.



Figura 12. Detalle de la obra *Hieroglyphics* de H.R. Giger representa el primer boceto del *Chestbuster*.



Figura 13. *Chestbuster* después de nacer del pecho de Kane, fotograma de la película.

La apariencia estética del *Chestbuster* semeja una serpiente, un elemento bastante aberrante de este monstruo y que se conserva en su etapa adulta es la ausencia de ojos, Alien es el depredador perfecto como bien lo menciona Ash, el oficial científico de la nave; sin embargo, caza sin ojos, no necesita ver a su víctima para saber dónde se encuentra, no necesita luz para cazar. Como se mencionó con anterioridad, el aspecto simbólico de la serpiente evoca a lo maligno y oscuro y es la forma que toma el príncipe de las tinieblas en el libro del Génesis.

2.2.4 Alien

“...I made the creature look biomechanical, starting with the plaster core, I worked with Plasticine, rubber, bones, ribbed tubes, and different mechanical stuff like wires. The whole costume is translucent; the head is fiberglass. It also had to be flexible because he had to pose in various ways and sometimes jump very quickly, like an insect” –H.R. Giger– (Scanlon, Paul. 1993. P. 88).

(...Hice que la creatura se viera biomecánica, comenzando con un centro plástico, trabajé con plastilina, hule, huesos, tubos con textura y diferentes

materiales mecánicos como cables, el disfraz es transparente; la cabeza es de fibra de vidrio. Además tenía que ser flexible porque iba a asumir varias posturas y a veces saltar muy rápido, como un insecto.)

Al fin llegamos a la estrella de la película, las primeras concepciones del monstruo parecían cadáveres con garras y pústulas que se movían por el piso, no existía ni elegancia ni letalidad en ellos hasta que aparecieron los diseños de Giger, la apariencia biomecanoide del monstruo era algo diferente; como bien lo menciona Giger en la cita anterior. La fase final de su fisión es completamente aberrante como se puede observar en la cita anterior; los materiales con los que fue fabricado el monstruo son completamente extraños, incluyen huesos, cables y tubos; nada visto con anterioridad. Lo primero que se tuvo que hacer fue encontrar al que iba a ser el monstruo de la película, porque se necesitaba a alguien muy alto y delgado. Bolay Badejo, un miembro de la tribu Masai, fue encontrado en un bar y con sus 2.20 metros de altura personificaría al Alien. Al final la altura del actor no tuvo relevancia en la cinta debido a lo poco que sale en pantalla.

El horror del Alien adulto radica principalmente en su sorpresivo y evolucionado ciclo de vida, así como en su horrible estética; mientras la tripulación intenta cazar algo del tamaño de una serpiente, y de un color blancuzco enfermizo, Alien ha cambiado su aspecto y su tamaño, de un color negro brillante y exageradamente grande, es fácil confundirlo con la estructura misma de la nave debido a que su misma apariencia permite que el monstruo se mimetice y confunda con el entorno del *Nostromo*. Alien reúne en sí mismo al ser vivo y a la máquina, orgánico e inorgánico, no hay sangre en sus venas, sino ácido, uno de los monstruos más inquietantes de la historia del cine. (Müller, Jürgen. 2006. P. 327).

El director quería que el monstruo fuera muy grande, pero que la audiencia nunca supiera que tan grande, que no se supiera su verdadero tamaño cuando se sienta o cuando se mueve o está agazapado colgado de algún lugar. En un momento de la película el énfasis se encuentra en la cabeza del monstruo y su extraña lengua que es uno de sus elementos más horroríficos. (Knapp, Lawrence. P. 12). En otros momentos el énfasis estético del monstruo se encuentra en lo difícil que es discernir su forma y tamaño.



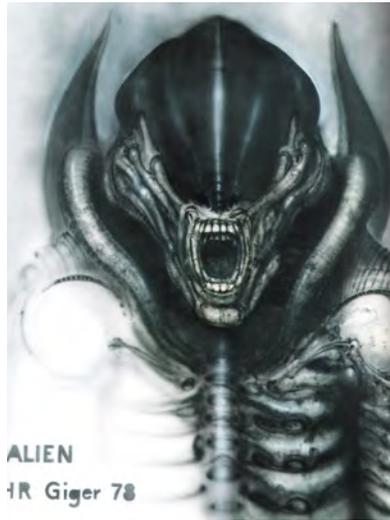


Figura 14. Boceto final del Alien. *Giger's Alien*. Edit. Morpheus Int. 1977. P. 61.



Figura 15. Boceto final del Alien. *Giger's Alien*. Edit. Morpheus Int. 1977. P. 63.

El Alien que diseñara Giger para la película, si bien guarda cierta proporción humana en cuanto a su forma se encuentra muy alejado de la estética humana y de su biología. Primeramente es enorme, al menos 2.20 m de altura, como se mencionó con anterioridad su color es negro brillante y viscoso, pareciera que tiene un exoesqueleto como de insecto, con una sorprendente habilidad de camuflaje; posee una cabeza alargada y sin cavidades oculares, aunque los primeros bocetos si incluían ojos alargados; otra de las cosas más inquietantes acerca de este monstruo es la boca, llena de colmillos metálicos, siempre babeando una sustancia gelatinosa y en el interior otra boca dentada que se proyecta para morder a las víctimas; así mismo Alien posee una cola que usa para asirse y que se encuentra rematada con un espolón para atacar. Esto en conjunto con una agilidad sobrehumana y carente de toda moral es el asesino perfecto como bien lo menciona el personaje Ash.

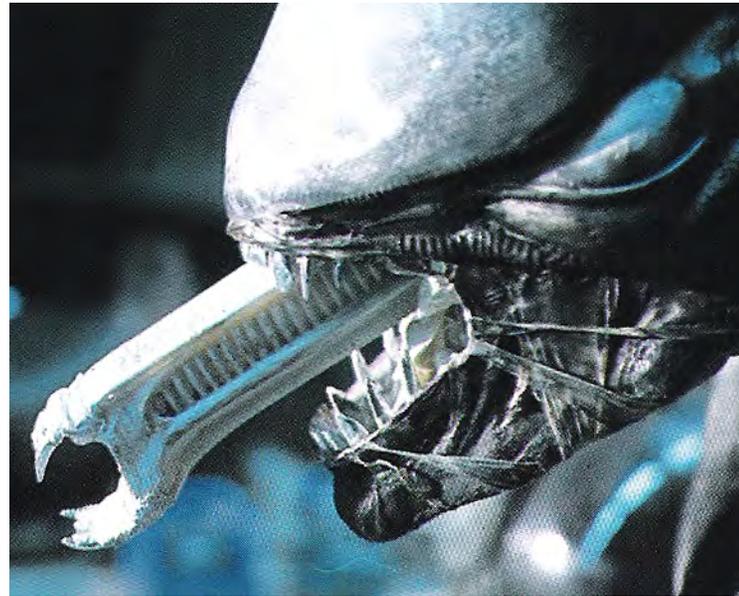


Figura 16. Alien y su lengua dentada. *Giger's Alien*. Edit. Morpheus Int. 1977. P. 63.



Figura 17. Vista de cuerpo entero de Alien. Fotograma de la película.

El 14 de mayo de 1980 H.R. Giger se llevaría el premio Oscar por efectos especiales debido a la increíble representación para pantalla de este singular monstruo, basado en el horror cósmico de H.P. Lovecraft.

2.3 Alien y su entorno: Puesta en escena

Este apartado trata sobre la puesta en escena y el diseño de entornos de las tres películas de la trilogía.

La puesta en escena de una película es su diseño de escenarios, en el caso particular de *Alien*, *El Octavo Pasajero* hubo un exhaustivo trabajo de diseño al respecto a cargo principalmente de H.R. Giger y Ron Cobb respectivamente. La película transcurre esencialmente en dos lugares; la nave Nostromo y el planetoide LV-426.

2.3.1 Nostromo

El Nostromo, llamado así por la novela homónima de Joseph Conrad, es una nave comercial que transporta minerales a través de la galaxia,

esto lo hace una nave funcional, más parecida a una refinería, con una estética práctica y funcionalista. El Nostromo es en esencia un carguero, más similar a un tráiler o camión de carga, sus interiores no son bellos y estéticamente limpios y relucientes como en *2001 Odisea del Espacio* (*2001: A Space Odyssey*) dirigida por Stanley Kubrik en 1964.

Ron Cobb estuvo originalmente encargado de los primeros diseños del Nostromo, Cobb había trabajado con anterioridad como diseñador de naves para *La Guerra de las Galaxias* (*Star Wars*) dirigida por George Lucas en 1977 y proponía una estética más lúcida e iluminada, fue el mismo Ridley Scott, cuando se unió al equipo quien propuso la forma final del Nostromo, parecido a una refinería por dentro y por fuera, con tubos y esclusas de vapor saliendo por todos lados, más parecido a un laberinto tenebroso e industrial que a una nave espacial donde el monstruo encontraría sitios ideales y oscuros desde donde acechar a sus presas, la tripulación del Nostromo; los interiores del Nostromo están divididos en distintas cubiertas, las cubiertas donde los tripulantes habitan y operan la nave, donde se encuentra la enfermería y comen se encuentran bien iluminadas y más espaciales; lo habitable y confortable del entorno se va perdiendo conforme se va uno adentrando en las entrañas de la nave, tornándose cada vez más claustrofóbico, abrumador y oscuro, poco habitable y nada espacioso, es en estos sitios donde los personajes de menor rango Parker y Brett laboran. El Nostromo recuerda a *Metropolis* dirigida por Fritz Lang en 1927 donde en las partes superiores se encuentran las clases privilegiadas y en los niveles más bajos la clase obrera.

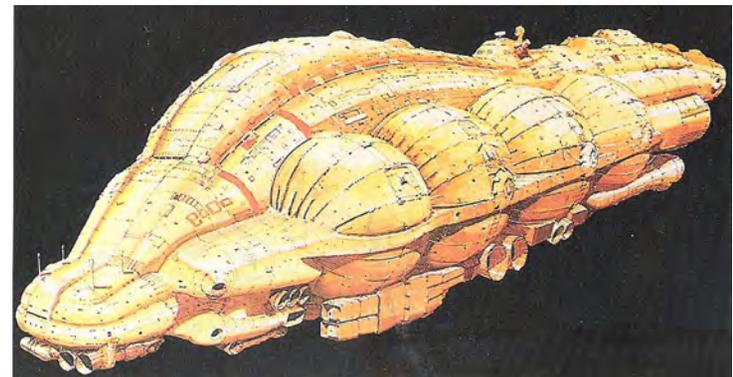


Figura 18. Diseño de Ron Cobb del Nostromo. *The Book of Alien*. Paul Scanlon. Titan Books. London, 1993. P. 8.



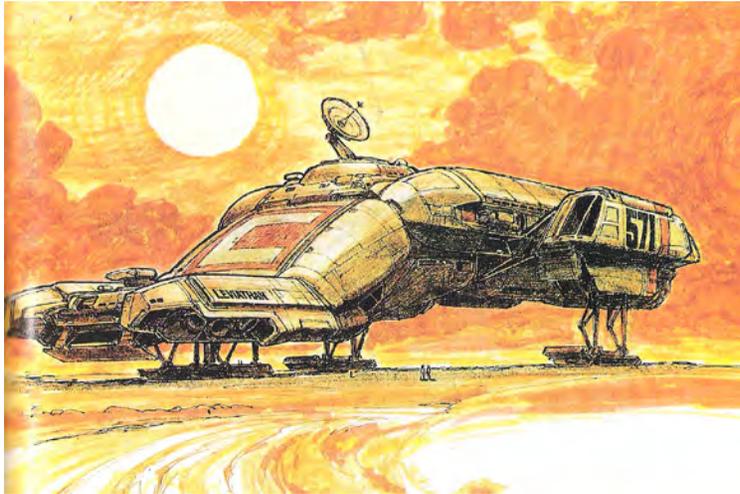


Figura 19. Diseño de Cobb del Nostromo. *The Book of Alien*. Paul Scanlon. Titan Books. London, 1993. P. 7.

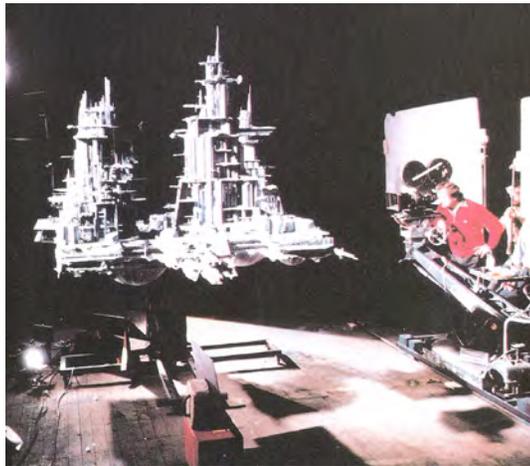


Figura 20. Versión final del Nostromo siendo fotografiado. Diseño de Cobb del Nostromo. *The Book of Alien*. Paul Scanlon. Titan Books. London, 1993. P. 25.

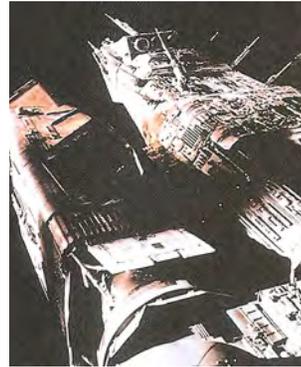


Figura 21. Detalle del Nostromo.

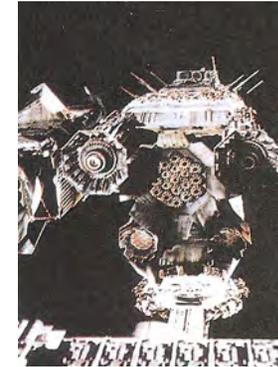


Figura 22. Detalle del Nostromo.

El set del Nostromo está deliberadamente diseñado para generar un sentimiento de claustrofobia; un sentimiento de opresión, con pasillos estrechos, el puente de mando lleno de instrumental y muy oscuro.

Scott puso al departamento de arte la película a ver *Dr. Strangelove o Como Aprendí a no Preocuparme y Amar la Bomba* (*Dr. Strangelove or How I Stop Worrying and Love the Bomb*) dirigida por Stanley Kubrik en 1954 para que vieran los interiores del bombardero e hicieran lo mismo con el puente de mando del Nostromo, la estética final que se observa en la película es un puente de mando lleno de pantallas, teclados, luces y botones, cada uno con una función específica, atiborrado de cosas e instrumentos y bastante oscuro, apretado y claustrofóbico, en las propias palabras de Scott, con el techo siempre presente arriba de uno, como un bombardero. La esencia del horror cósmico comienza desde lo hostil de la nave para la vida; una nave claustrofóbica y poco confortable que no permite libertad de movimientos, rodeada de la muerte del espacio.

“¿Esto es lo que quiero, ven? Un B-52 en el espacio exterior” –Ridley Scott– (Scanlon, Paul. 1993. P. 30).



Figura 23. Boceto original del Puente del Nostromo. *The Book of Alien*. Paul Scanlon. Titan Books. London, 1993. P. 39.



Figura 25. Puente del Nostromo. *The Book of Alien*. Paul Scanlon. Titan Books. London, 1993. P. 36.



Figura 24. Puente del Nostromo. *The Book of Alien*. Paul Scanlon. Titan Books. London, 1993. P. 37.



Figura 26. Área de hibernación del Nostromo. Fotograma de la película.

Las cubiertas inferiores del Nostromo son las entrañas de la nave, el capitán y los demás oficiales ni siquiera se atreven a bajar ahí, es un sitio tenebroso, que no está adaptado para ser habitable, sino para mantener el funcionamiento de la nave y guardar maquinaria, dando un aspecto muy hostil y no es tan confortable como lo podrían llegar a ser la cabina o la cámara de la computadora *Mother*, sitios ya de por sí claustrofóbicos.



Como se menciona con anterioridad, únicamente los miembros de la tripulación del más bajo rango: los técnicos bajan a esta parte de la nave y la conocen, durante la película se nota la diferencia de clases sociales, los navegantes siempre en el puente, los obreros siempre en este sitio horrible y claustrofóbico.



Figura 27. Diseño de Cobb de los pasillos del Nostromo. *The Book of Alien*. Paul Scanlon. Titan Books. London, 1993. P. 37.



Figura 28. Pasillo de cubierta superior del Nostromo. Fotograma de la película.

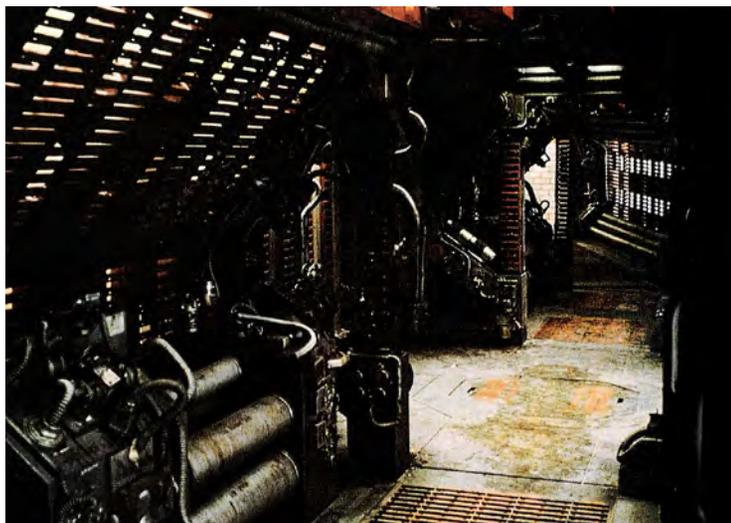


Figura 29. Pasillo inferior del Nostromo. Fotograma de la película.

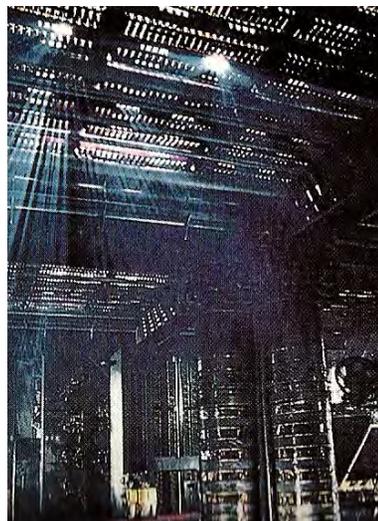


Figura 30. Pasillo inferior del Nostromo, detalle.



2.3.2 Planetoide LV-426

“Puedes caminar ahí...” –Ash– Oficial científico del Nostromo.

En un mundo perdido a la mitad del espacio profundo, en medio del corazón de las tinieblas, la tripulación del Nostromo va a encontrar a este organismo “perfecto” como lo llama Ash... posteriormente encontrarían también la muerte la mayoría de los integrantes de la tripulación; el diseño de los entornos que comprenden el planetoide y el Derelicto donde se encuentran los huevos de Alien corrió a cargo de H.R. Giger. El entorno tenía que ser algo nunca antes visto, completamente desorientador y fuera de lo común, el planetoide en sí representa hostilidad y agresividad en un entorno de desolación, en el mismo escenario se representa al monstruo, es incluso como caminar dentro de él; a diferencia del entorno industrial y si bien hostil del Nostromo; tanto el planetoide como el Derelicto que se encuentra en él son por completo aberrantes y demenciales; las similitudes estéticas con el mismo organismo que hayan aquí son impresionantes. Los tripulantes deben salir de la nave embozados en trajes de astronauta, (la aportación de Jean Girard Moebius al diseño de la película). La penumbra en la que se encuentra el planetoide deja notar que hay alguna estrella cercana, pero no lo suficiente como para que sea “de día”, y el ambiente se nota frío y yermo, las piedras con colores oscuros y grises, muy estéril.

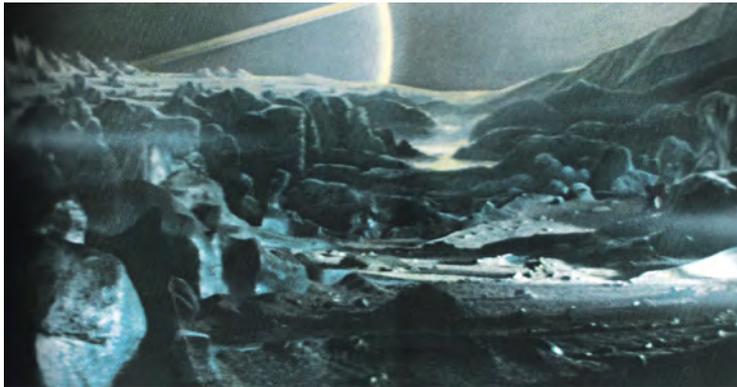


Figura 31. Paisaje del planetoide. Fotograma de la película.

El uso de los trajes de astronauta indica que aun estando en tierra la vida de los tripulantes corre peligro debido a la intemperie y los elementos. H.R. Giger diseñó el Derelicto, una nave alienígena que se encuentra estrellada en la superficie del planetoide y que no tiene ninguna semejanza con nada conocido, pareciera ser más la carcasa de un animal gigantesco que una nave espacial, con formas orgánicas y curvilíneas, a diferencia de la industrial nave Nostromo. El horror cósmico encuentra aquí su eco al presentarse una nave completamente aberrante a los astronautas; pareciera salida de una pesadilla de Gaudí.



Figura 32. Boceto del Derelicto por H. R. Giger. *Giger's Alien*. Edit. Morpheus Int. 1977. P.23.





Figura 33. Modelo actual del Derelicto en escena. Fotograma de la película.

“Las costillas cruzadas sobre los muros, unidas en medio por una estructura, se veían como... pues... costillas; la estructura de la mitad parecía una columna vertebral. Las entradas del Derelicto tenían algo de sexual. Una vez alguien escribió que el trabajo de Giger podrá llamarse “erotismo de la era de la máquina” pero he aquí una línea indiscutible: nada de esto se ve humano” (Scandon, Paul. 1993. P. 58).

En la cita de arriba Scandon define lo aberrante de la atmosfera que dan tanto el planetaoide como el Derelicto encontrado en él, si bien ciertamente la apariencia es orgánica, como huesos y entrañas de algún animal vertebrado, nada de lo que tenemos en pantalla parece humano o hecho por la mano del hombre; este es el contraste más grande que existe entre el Nostromo y el Derelicto, el Nostromo es una nave industrial y funcionalista, con poco confort para sus tripulantes, sin embargo el Derelicto está más allá de los estándares humanos.



Figura 34. Boceto de la entrada del Derelicto. *Giger's Alien*. Edit. Morpheus Int. 1977. P. 23.

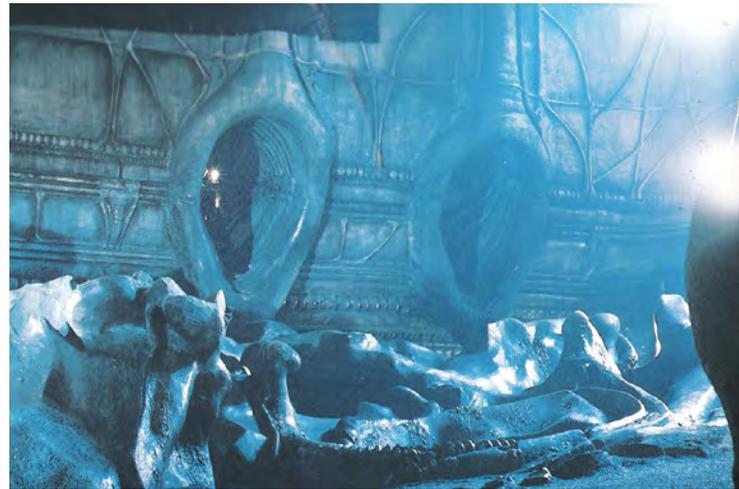


Figura 35. Puesta en escena de la entrada del Derelicto. *Giger's Alien*. Edit. Morpheus Int. 1977. P. 24.



La entrada del Derelicto semeja, como se menciona en la cita anterior a algo sexual, los astronautas entran en ella a lo que parece ser las entrañas de “algo”, la palabra “algo” es clave ya que en efecto no parece nada humano ni conocido; más adelante en el Capítulo 3 se analizará esta secuencia a detalle.

El interior del Derelicto, como se menciona con anterioridad, parece un costillar, el cual conduce a una cámara bastante grande que alberga los restos del que fue el tripulante de la nave, el *spacejockey*, como se le conoce, es un organismo por completo desconocido que yace muerto empotrado en maquinaria, la cual es la que produce la señal que los lleva hasta ahí. Este costillar semeja a la textura del monstruo, tal vez siendo un presagio de lo que les espera a los insulsos tripulantes. La presencia del monstruo se hace evidente con su entorno.



Figura 36. Boceto del interior del Derelicto. *Giger's Alien*. Edit. Morpheus Int. 1977. P. 33.



Figura 37. Astronautas caminado en el interior del Derelicto. Fotograma de la película.

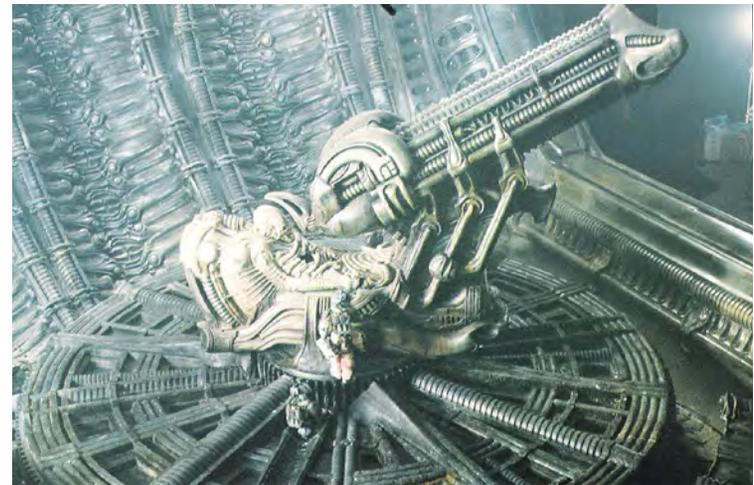


Figura 38. Spacejockey montado en escena. *Giger's Alien*. Edit. Morpheus Int. 1977. P.34.



El último entorno que se ve en pantalla del interior del Derelicto es la inmensa cámara donde se encuentran los huevos, la cámara de incubación; la estética orgánica, persiste, pero esta cámara es aun más oscura, y emana un vapor que cubre los huevos, como una capa de neblina y una luz que no se sabe de dónde viene parece protegerlos. Es posiblemente de los entornos más aberrantes de la película, una cámara de incubación para los huevos del monstruo.



Figura 39. Boceto de la cámara de incubación. *Giger's Alien*. Edit. Morpheus Int. 1977. P. 43.



Figura 40. Puesta en escena de la cámara de incubación. Fotograma de la película.

Aquí termina el análisis de la puesta en escena de los principales escenarios donde ocurre la actividad monstruosa en la primera película. *Alien, El Octavo Pasajero*. En el diseño de escenarios se nota principalmente la diferencia de la forma entre el entorno nativo de los Aliens y el construido humano en la forma de la nave Nostromo. Contrastantes y diferentes en sus aspectos formales, sin embargo sus similitudes hostiles son dignas de mencionar. Tanto el Derelicto como el Nostromo son cotos de caza ideales para el monstruo que acecha desde la oscuridad, ninguno de los dos entornos es seguro para la vida humana.

2.4 Puesta en escena de *Aliens, El Regreso*

“Aunque Giger no estuvo directamente involucrado en el proyecto, su fantasma siempre estuvo acompañándonos” –James Cameron– (Heard, Christopher. 1998. P. 110).

Es importante mencionar que uno de los factores de que esta sea una de las franquicias más importantes de horror y una de las pocas series exitosas que refieren al horror cósmico, es que mantiene en las tres entregas el canon y la calidad estéticos. Es posible que de haber fallado en los departamentos de arte, diseño de personajes o fotografía no se hubiera llegado al nivel presente de cohesión tanto visual como en la trama.

La dirección de arte de ésta película no pudo estar a cargo del artista visual H.R. Giger, sino que corrió a cargo de Terence Ackland-Snow, el cual, sin embargo, respeta al pie de la letra las pautas visuales marcadas por Giger en *Alien, El Octavo Pasajero*. Apunta muy bien Cameron que el fantasma de Giger se encuentra sobre ellos constantemente y esto se puede ver a lo largo de toda la película, no sólo en el diseño de monstruos sino en el escenario a cargo de Crispian Sallis, se puede observar que respeta los escenarios oscuros, industriales, orgánicos y opresivos que en su momento diseñaron Giger y Jean Giraud Moebius, conservando de esta forma el horror cósmico. A pesar de tener bastantes locaciones donde la acción ocurre, el análisis se centrará en dos escenarios particulares que tienen una amplia relevancia en la película: El nido de la Reina Alien y la nave Sulaco. Ambas locaciones son escenarios del enfrentamiento entre Ripley y la Reina Alien.

Estos escenarios, que también definen el análisis de la puesta en cámara y puesta en montaje que se abordan en el Capítulo 3, fueron definidos



para su estudio de acuerdo al cuadro *Hieroglyphics* que se observa anteriormente en este capítulo. A pesar de que la Reina Alien no es un diseño de monstruo observado en este pictograma, si es una evolución lógica en el ciclo de vida del monstruo y por tanto el estudio de la secuela se basará en las escenas que contienen esta iteración biológica del monstruo siendo el aporte principal de la película para a trilogía. “*Alguien debe poner los huevos*” dice uno de los soldados que encuentran su horrible final en este planeta abandonado en el final del universo. El análisis de ese “alguien” es en lo que se centrará este inciso.

2.4.1 El Nido

El primer escenario que se analizará es el nido de la Reina Alien, localizado en los sótanos industriales de una central nuclear de procesamiento atmosférico. Al igual que el *Nostromo*, este complejo industrial si bien erigido por la mano del hombre, no está hecho para su uso habitacional, en realidad es un complejo bastante hostil para la vida humana, como las plataformas inferiores del *Nostromo*, de hecho podríamos decir que es estéticamente una colección de plataformas inferiores del *Nostromo*, más agresivo y hostil conforme se va descendiendo. Aquí es donde los Aliens han hecho su nido.

Ripley is ignored, unacknowledged.
Hicks hands her a cup of coffee.
He's beginning to realize a hint of her ordeal on
the *Nostromo*.

As they approach the base of the vast structure
they are confronted by a bizarre sight.

POV ALIEN STRUCTURE

Among the refinery-like lattice of pipes and
conduits some-thing new and not of human design
has been added.

It is a structure of some sort, extending from and
crudely imitating the complex of plumbing, but
made of some strange encrusted substance.

Figura 41. Fragmento del guión que describe el interior de la refinería.

Como lo dice la figura 41; en efecto algo nuevo y definitivamente lejos del diseño humano se ha agregado a la estructura de la refinería nuclear, usa sustancia que pareciera ser una resina secretada por “algo” inmediatamente nos refiere al Derelicto de *Alien*, *El Octavo Pasajero*, en este caso la apariencia industrial se ve fusionada con la resina orgánica secretada por los Aliens. Dentro de la refinería todo rastro humano se ha perdido y ha dado paso a la infestación de los Aliens, la estructura industrial ahora se encuentra anegada por la esencia misma de las creaturas.

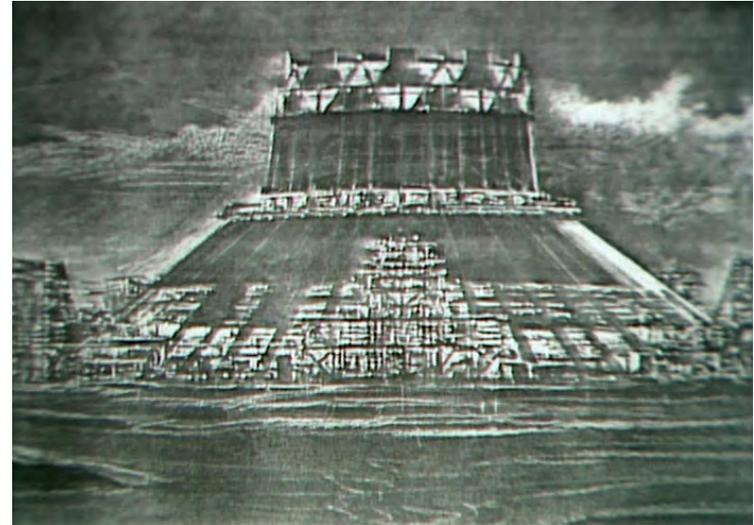


Figura 42. Refinería de procesamiento atmosférico vista exterior. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.

La vista exterior de la refinería aun conserva la apariencia industrial hecha por la mano del hombre, sin embargo al adentrarse en la refinería se ve que algo ha tomado por asalto a la civilización muy a pesar de la tecnología, las estructuras orgánicas del Alien han infestado todo rastro de tecnología y lo que antes era una estructura al servicio del hombre concebida para prolongar su vida ahora es un entorno de muerte, donde en las paredes hay gente a medio morir casi integrada con el entorno, dispuestas como meras cámaras de incubación para la gestación del horrendo ser, pidiendo la muerte por piedad antes de que su pecho estalle para dar a luz uno más de los monstruos. En el interior de la refinería



la estructura industrial y metálica poco a poco cede su lugar hasta quedar completamente cubierto por las secreciones orgánicas de los Alien, nuevamente al igual que el Derelicto, el escenario es un presagio de la forma del monstruo. La monstruosidad de los Aliens permea las paredes de la refinería, lo que alguna vez fue la conquista del hombre sobre la naturaleza, ha cedido su espacio a la monstruosidad que la reclama, albergando a la infame Reina Alien y su nido.



Figura 43. Boceto de víctima atrapada en el nido. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 44. Hombre con claqueta, puesta en cámara de la refinería. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 45. Desarrollo estético del interior del nido. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 46. Interior de la refinería, puesta en escena. Fotograma de la película.



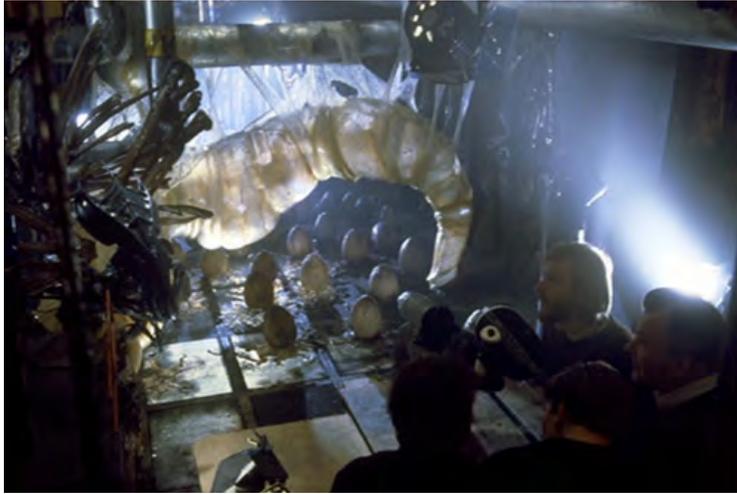


Figura 47. Maquetación del nido de la Reina Alien. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 48. Miniatura del nido de la Reina Alien. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 49. Puesta en escena del nido. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.

La propia puesta en escena propicia que los Aliens no puedan ser diferenciados del resto de la estructura, ya que su forma se confunde o mimetiza con el entorno fundiéndose literalmente con las paredes y aumentando el sentimiento de claustrofobia debido a que no sabemos de dónde pueden salir los monstruos. Es en este sitio donde en una de las primeras secuencias de acción de la película, los marines se ven completamente impotentes ante el peligro inimaginable que les acecha. Este es un lugar horrible e inexpugnable porque aquí es donde habita la Reina Alien, la ponedora de huevos y los Aliens la protegen.

2.4.2 La Reina Alien

La Reina Alien es concebida por James Cameron y Stan Winston como un Alien superior, haciendo una progresión estética lógica de los diseños de Giger, asumiendo que alguien debió haber puesto los huevos que vimos en *Alien*, *El Octavo Pasajero*. (Heard, Christopher.1998. P. 110).La reina es el centro de vida de los Aliens y la que prolonga su raza y su existencia; es el último paso en la fusión del monstruo y su escala



evolutiva más grande ya que sólo ella tiene la capacidad de reproducción. El diseño de la Reina Alien hecho por Winston debía ser masivo y horroroso, imponente para cualquier ser humano, debía representar toda la inmundicia y peligro que los Aliens representan y llevarla a su máxima expresión; la misma película hace una analogía con las abejas y las hormigas “the big mama” dice el soldado Hudson en un desplante de inteligencia de su parte al intuir la existencia de la reina. La Reina Alien representa en un solo ser toda la maldad y oscuridad de una raza; para llevar a la pantalla a este personaje se requirieron varios operadores y grúas, así como dos operadores dentro de la misma reina. La reina probó ser en sí misma uno de los mayores retos de la película.

“Para mí, la reina es en realidad una mezcla de lo que Giger hace con lo que yo quería hacer, que era crear algo grande, poderoso y horripilante, rápido y femenino. Horroroso y hermoso a la vez, como una viuda negra.” –James Cameron– (Heard, Christopher.1998. P. 110).

Cameron hace algo gigante, horrible y letal, como una viuda negra gigante, un horror tan grande y horripilante que hace palidecer a su progeie que nos horrorizara en la primera entrega de la trilogía, el mayor horror que representa la Reina Alien, no solo es su asquerosa apariencia, sino que del producto de su oscuro vientre puede venir el final de todo lo que conocemos, la reina sola es capaz de aniquilar toda la vida. El horror cósmico se encuentra condensado en esta madre retorcida, que en lugar de dar a luz, da a oscuridad.



Figura 50. Boceto de la Reina Alien de James Cameron. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 51. Primera maqueta a escala real de la Reina Alien. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 52. Modelado de la Reina Alien. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 53. James Cameron fotografiando la maqueta de la reina. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 54. Imagen final de la reina puesta en cámara. Fotograma de la película.

2.4.3 El Sulaco

El Sulaco es la nave de guerra en la que llegan los marines al planeta. A diferencia del Nostromo, el cual vimos en la primera película, el Sulaco es una nave militar por lo cual su estética es muy estéril y funcionalista.

Aún siendo una nave industrial, las áreas comunes del Nostromo, como el comedor donde muere Kane, estaban diseñadas para hacer sentir cómoda a la tripulación, el Sulaco deja de lado todo confort y lujo posible ya que es una nave de guerra. Ron Cobb, el diseñador de él Nostromo también fue el encargado de diseñar el Sulaco y de darle este aspecto estéril.

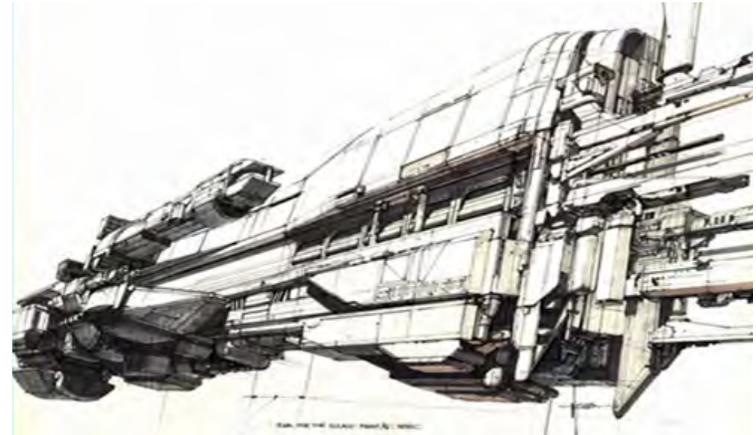


Figura 55. Diseño del Sulaco. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 56. Maqueta del Sulaco. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.





Figura 57. Sulaco en cámara. Fotograma de la película.

El Sulaco es importante porque es donde se da la escena de la batalla final entre Ripley y la Reina Alien, en el espacioso hangar del Sulaco; esta secuencia será analizada más adelante en sus dimensiones de puesta en cámara y puesta en montaje. El Sulaco es todo lo contrario al nido de la Reina Alien estética y conceptualmente. Esta nave representa el poder destructivo del humano y la Reina Alien lo ha invadido. Su sola presencia dentro de la nave va en contra del orden de las cosas y del sentido común.



Figura 58. Interior del hangar del Sulaco. Fotograma de la película.

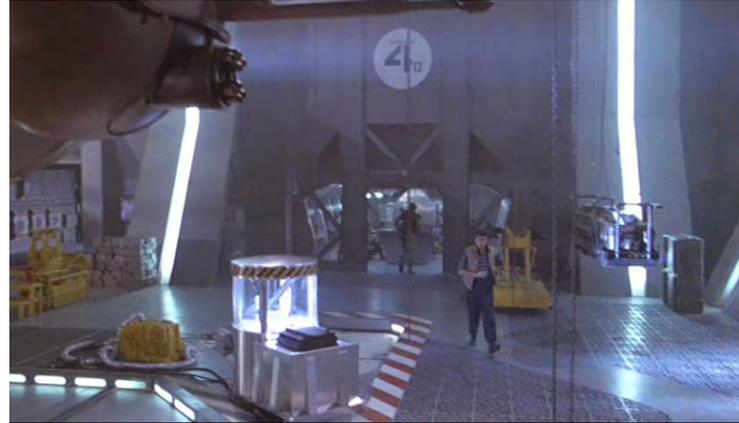


Figura 59. Interior del hangar del Sulaco. Fotograma de la película.

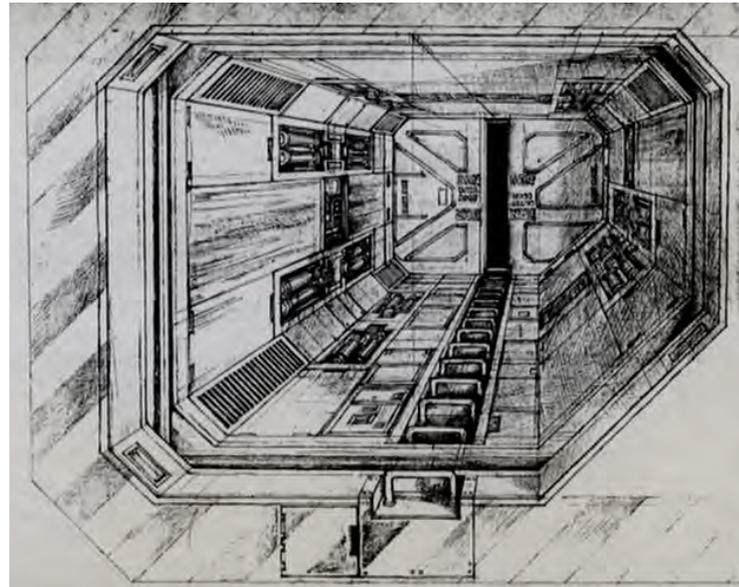


Figura 60. Boceto de la escotilla del Sulaco, vista cenital. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.

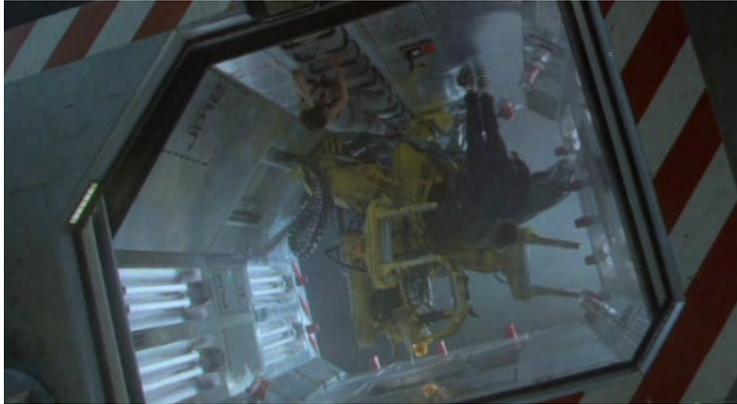


Figura 61. Vista cenital de la escotilla del Sulaco en la puesta en cámara. Fotograma de la película.

2.4.4 Power-Loader

La nave Sulaco se encuentra repleta de armas, artificios y herramientas al servicio del hombre y uno de los elementos cruciales para la película que vamos a encontrar es la grúa personal o “power-loader”, herramienta crucial en la batalla final contra la Reina Alien. El *power-loader* es esencialmente un traje-montacargas que se usa para cargar cajas o armamento delicado, pero es clave del duelo final como ya lo veremos adelante en el análisis de la secuencia; el *power-loader* es la representación del poder tecnológico del hombre, gracias a que el hombre desarrolla herramientas puede subsistir, la batalla contra la Reina Alien es una batalla llena de simbolismos, de una madre que defiende a su hija contra una madre que defiende a su raza, de la luz contra la oscuridad, de la ciencia, representada por la grúa contra el horror y el salvajismo de la Reina Alien.



Figura 62. Boceto del *power-loader*. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 63. Boceto de Ripley en el *power-loader* vs la Reina Alien. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 64. Puesta en cámara de la batalla. Fotograma de la película.





Figura 65. Pruebas del *power-loader*. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 66. Maquetación de la batalla final entre Ripley y la Reina Alien a bordo del Sulaco. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.

El *power-loader* es importante porque Ripley necesariamente tiene que hacer uso de la tecnología para enfrentarse mano a mano contra la esencia y representación del horror cósmico, la Reina Alien es un monstruo que tiene la capacidad de destruirlo todo; de reproducir su raza de Aliens si llegara a la tierra como lo ilustra Ripley en la siguiente cita: “¡Maldición esto no es todo! ¡Si una de esas cosas llega aquí entonces si será todo! ¡Entonces a toda esta basura, a toda esta basura que ustedes creen tan importante le pueden decir adiós!”. La película demuestra que no importa que tan bien armados y entrenados estén los marines, lo que los acecha es mucho más grande que ellos; eso se puede ver claramente en el siguiente dialogo de la película entre Ripley y Newt:

Ripley: Esta gente está aquí para protegerte. Son soldados.
Newt: Eso no hará ninguna diferencia”

Ripley es una heroína que está defendiendo a la humanidad, pero sobre todo a la niña Newt a quien ha adoptado como su hija, pero no podría vencer al monstruo con sus propias manos, recurre a la herramienta para poder equipararse a la Reina Alien o de otra forma estaría perdida.

A pesar de que la película cuenta con varios otros escenarios, la selección de los mismos vino de acuerdo a la actividad monstruosa que representan las etapas de la creatura, en este caso, la Reina Alien que es el aporte de James Cameron a la trilogía y de la película en sí, por eso el estudio de estos dos escenarios.

2.5 Puesta en escena de *Alien 3*

La macabra puesta en escena de la saga de Alien no se ha superado jamás y *Alien 3* no sólo contribuye a ella en amplio grado (Hanson, Matt. 2006. P. 45) sino que, además concluye la trilogía de una forma tajante, logrando que cualquier nueva enunciación de este monstruo que se ha hecho en los años posteriores salga sobrando o simplemente sea ridícula. Los trazos del horror cósmico en la entrega final de la trilogía son claros; el entorno abrumador e inquietante, una prisión construida con el fin específico de que nadie escape de ella recibe al monstruo como un hogar que siempre hubiera estado pensado y hubiera sido construido para albergarlo, con cotos de caza y presas frescas esperando al horror de más allá del espacio; los presos se ven inermes

ante el poder superior del Alien, justa es la pregunta de la teniente Ripley a los internos: “su vida ya está en juego, ¿cómo van a morir, peleando o de rodillas?”

2.5.1 El sótano en el espacio

“Ripley: *Está en el sótano.*

Aaron: *Todo esto es un sótano.*”

En el dialogo que precede a estas líneas marca la línea estética que seguirá *Alien 3*, todo es un sótano, tenebroso, viejo, polvoriento y oxidado, una prisión abandonada en algún rincón inhóspito del espacio donde habitan unos prisioneros que a nadie le importan.

El origen de la tercera puesta en escena de *Alien 3* comenzó casi cinco años antes de que el nombre del director David Fincher fuera siquiera tomado en cuenta; la producción de la película fue un proceso largo y difícil (Hanson, Matt. 2006. P. 49) para cuando David Fincher toma las riendas de la producción, ésta aun no tiene un guión final y ya han desfilado otros dos directores, se tienen sets a medio construir que cambian día con día con los cambios de guión y además la producción ya ha invertido mucho dinero y tiempo sin que se haya tirado un solo pie de película. La idea primordial era combinar elementos medievales en el espacio, idea que cae por su propio peso y es el genio de Fincher el que logra mantener una cohesión rescatando elementos importantes en el guión que son la religión de los internos, los túneles que sirven como catacumbas y la fundición.

Pese al aspecto industrial de la refinería-prisión, su estructura estaba principalmente fabricada con espuma y cartón, teniendo las limitaciones temporales y de presupuesto impuestas por la productora se torna imperativo el uso de maquetas y perspectivas forzadas para ocultar la falta de detalle arquitectónico; el resultado es extraordinariamente afortunado, se logra presentar al planeta y a la refinería como un entorno claustrofóbico y opresivo, dando efectivamente el aspecto de que todo el complejo es un enorme sótano, como bien lo dice el celador Aaron (Hanson, Matt. 2006. P. 49). El planeta Fiorina “Fury” 161 y su prisión son sin duda alguna el hogar del Alien y su tumba final.

2.5.2 Diseño del monstruo

“*Es un tipo en un traje de hule, si se ve como un tipo en un traje de hule estamos jodidos*” –David Fincher– (Swallow, James. 2003. P. 47).



Figura 67. Ilustración del departamento de arte de *Alien 3*. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.

H.R. Giger estuvo nuevamente involucrado en el rediseño del monstruo; las primeras ideas involucraban rasgos más humanos, incluso que el monstruo tuviera rostro humano; H.R. Giger tuvo la intención de crear un monstruo más sexual, agregando labios de mujer, esta idea fue rápidamente descartada.



Figura 68. Primeros bocetos del monstruo. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.





Figura 69. Primeros bocetos del monstruo. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 71. Maqueta del monstruo con labios humanos. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.

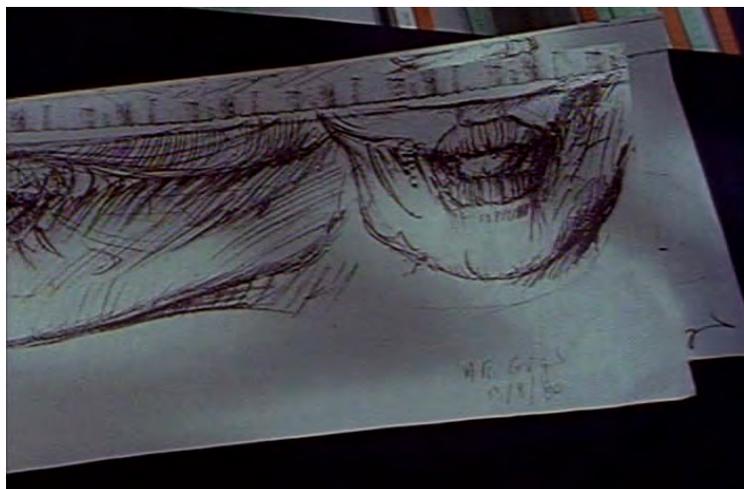


Figura 70. Boceto de Giger del rostro del monstruo. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.

Fincher quería un monstruo menos antropomorfo y más animal, que pasara más tiempo en cuatro patas a diferencia de las dos películas anteriores, como si hubiera sido cruzado con un jaguar; bajo la teoría de que el Alien toma las características del ser que lo gesta se crearon varios diseños basados en varios animales, incluso haciendo parecer al monstruo como un centauro. (Swallow, James. 2003. P. 53). Esta cuestión implica un cambio en el proceso de fisión del monstruo, anteriormente se había gestado en el interior de un ser humano; sin embargo, en esta ocasión la incubación ocurre en un perro, cambiando así sus características formales.



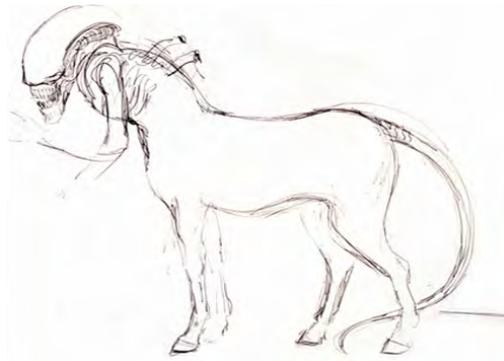


Figura 72. Bocetos basados en animales Características especiales Alien Quadrilogy Collection.

Giger finalmente hace cambios sustanciales en el diseño original del Alien para hacerlo parecer un cuadrúpedo más ágil que un ser bípedo y erguido, algo más cercano a un depredador y aun más alejado de las características humanas que el monstruo conservaba, logrando un efecto aun más aterrador; el monstruo ya no posee más rasgos humanos y por el contrario se define aun más por su ferocidad incontenible; en la puesta en cámara, siguiendo la tónica de las dos películas anteriores, el monstruo se ve muy poco y por fracciones limitadas de tiempo, sin embargo sus apariciones dejan claro que sus movimientos y posturas son por completo diferentes a aquellas que ya habíamos visto en las entregas anteriores; siempre agachado, enroscado en su cola, prendido del techo, o corriendo en cuatro patas mientras persigue a sus víctimas. También se pensó en cambiar la lengua dentada del monstruo a una especie de arpón, pero se optó por quedarse con el diseño original, los bocetos del monstruo más sensual, con lengua de arpón se usarían posteriormente para el diseño del monstruo de la serie de *Species* (1995, 1998 y 2004 respectivamente). Se hicieron de igual forma cambios en la cabeza del monstruo, combinando las estrías que el departamento de arte de Cameron le dio, con una cubierta lisa semejante a la de la primera película pero transparente dando una apariencia quitinosa. Se necesitaba que la criatura realmente pudiera caminar en los techos y que de verdad vendiera la idea de que esta criatura era un monstruo del espacio exterior.

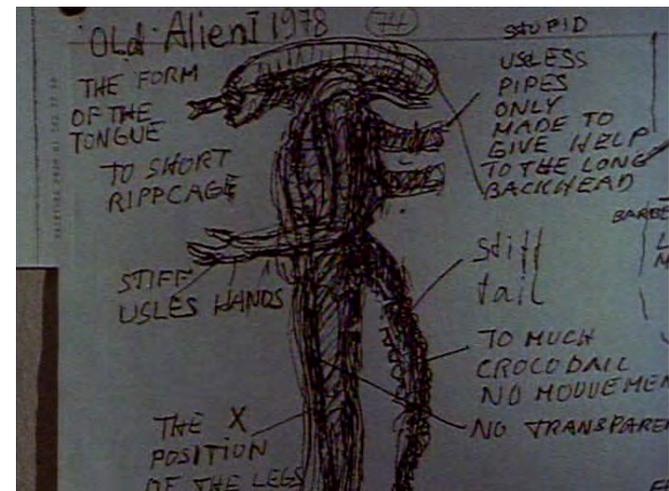


Figura 73. Boceto de Giger del Alien original. Características especiales Alien Quadrilogy Collection.



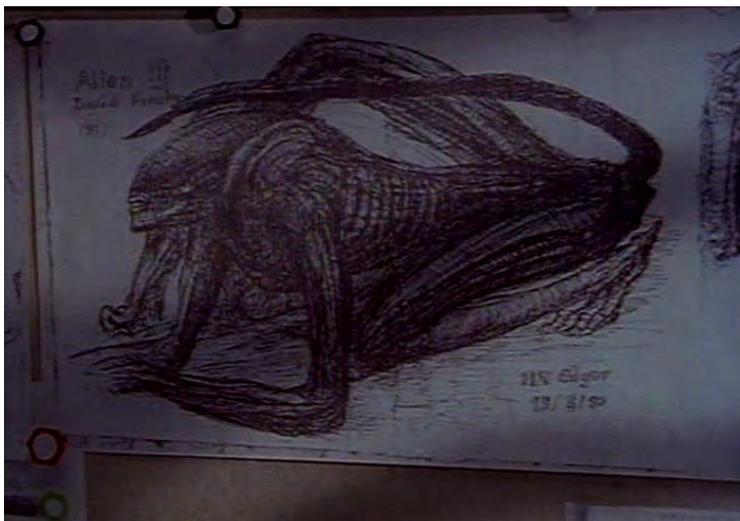


Figura 74. Boceto final de Giger para Alien 3. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 76. Boceto de Alien con lengua arponada. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.

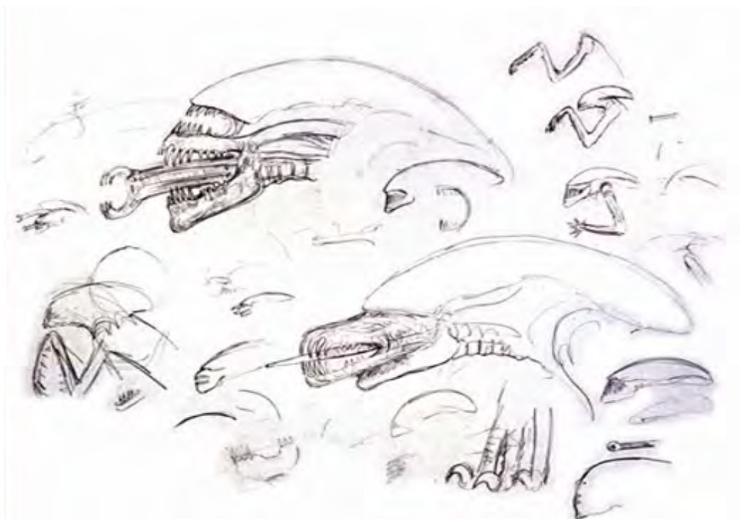


Figura 75. Bocetos de la lengua del monstruo y de articulaciones. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 77. H.R. Giger con un boceto de la cabeza estriada del monstruo, aún con labios de mujer. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 78. Detalle de la cabeza del Alien. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 79. Detalle final de la cabeza del Alien. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 80. Diseño final del monstruo y David Fincher

Una vez que se establecieron los cambios que sufriría el monstruo, se trabajaron dos diseños para el *Chestbuster*, el primer *Chestbuster* es el diseño del monstruo cuadrúpedo, el cual nace de un perro, se le apodó Alien "bambi" por sus patas largas y flacas, las diferencias con el *Chestbuster* de la escena de la muerte de Kane en la primera película son sustanciales ya que el primero parece una serpiente blancuzca y el de ésta película claramente parece un perro recién parido.



Figura 81. Boceto del *Chestbuster* que nace del perro. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.





Figura 82. Prueba mecánica del animatronic del Chestbuster. Características especiales Alien Quadrilogy Collection.



Figura 83. Titiriteros moviendo al Chestbuster "bambi" recién parido. Características especiales Alien Quadrilogy Collection.

El otro modelo de *Chestbuster* es el de la Reina Alien que vive en Ripley, este *Chestbuster* sale en dos escenas, en la primera aparece en una radiografía que Ripley se toma en el vehículo de escape, y la otra aparición es justo al final cuando Ripley se lanza a la fundidora. El *Chestbuster* de Ripley tiene a su vez diferencias sustanciales, ya que fue gestado en un humano y es una reina, se asemeja mucho más al que ase-

sina a Kane en la primera película reforzando la teoría nunca dicha que el monstruo adquiere las características de su anfitrión (Swallow, James. 2003. P. 53); sin embargo, este *Chestbuster* tiene una cresta diferente y dentada que recuerda a la cresta de la Reina Alien en la película anterior.



Figura 84. Prop del Chestbuster de la reina para la radiografía. Características especiales Alien Quadrilogy Collection.



Figura 85. Chestbuster de la reina siendo retocado a contraluz. Características especiales Alien Quadrilogy Collection.



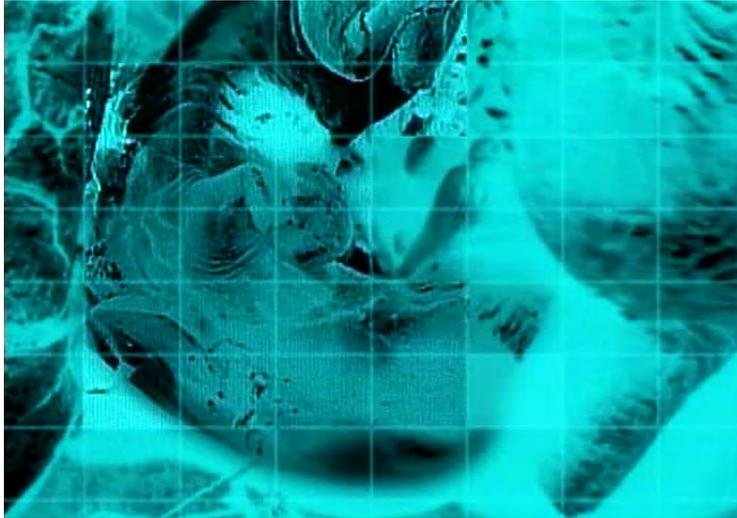


Figura 86. Composite para la radiografía del *neuroscanner*. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 87. *Chestbuster* de la reina naciendo de Ripley. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.

2.5.3 Diseño de personajes

Ripley cae en un mundo desolado y olvidado de la mano de la compañía Weyland-Yutani que sirve como prisión para un grupo de inadaptados criminales que encontraron a Dios a la mitad del espacio, las reminiscencias de la idea original que consistía en que Ripley llegara a un monasterio se notan en la fe cristiana que han adoptado los prisioneros que conformaran el *staff* de condenados que acompañará a la teniente Ripley en su última aventura contra el mal infinito que representa la creatura, casi un guiño a los *12 en el Patíbulo* (*Dirty Dozen*) dirigida por Robert Aldrich en 1967.

El diseño de personajes nunca pierde de vista la primera visión monacal que se concibió para los presos, pero le agrega un toque macabro al ser prisioneros, con ropas deslavadas, raídas e incoloras con un tono ocre que hace que se fundan con su oxidado entorno y que nos hace sospechar si alguna vez las prendas tuvieron color.

“Aquí están los jodidos, a nadie le importa si viven o mueren.” –David Fincher– (Swallow, James. 2003. P. 59).



Figura 88. Boceto de los monjes. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.





Figura 89. Personajes en el storyboard. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 90. Diseño final de los personajes. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 91. Ripley caracterizada. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.

2.5.4 El monstruo del sótano: Diseño de entornos

El reto más grande era que Fincher quería que la realidad dentro de *Alien 3* existiera fuera del film. (Swallow, James. 2003. P. 52).

La textura visual en *Alien 3* juega un papel tan importante como los personajes mismos, desde los tonos sepia deslavados en las secuencias de los túneles con sus corredores con forma de ataúd hasta los grandiosos interiores de la prisión como si fuera una catedral, así como el vapor y fuego de la fundición dándole una dimensión dantesca.

Los elementos claustrofóbicos están presentes y como se menciona anteriormente, se remontan al trabajo original de Scott en la saga, pasillos estrechos y oscuros, techos bajos, texturas que camuflan al monstruo con el resto del entorno, espacios con poca iluminación, además del deterioro mismo de la prisión por el tiempo y el descuido, Fincher logra atrarnos en este infierno a la mitad del espacio definido por su puesta

en escena magistral donde se ve la huella indudable de Ridley Scott y del *Nostromo*; si bien en el *Nostromo* no había a donde correr porque afuera estaba el vacío, en “Fury” 161 no hay a donde correr porque es una prisión laberíntica hecha para que nadie se escape, abrumador elemento que marca la presencia del horror cósmico ante los indefensos reos que no tienen más arma que su fe.

Son los entornos, sucios, descuidados, mal iluminados, oxidados, opresivos, claustrofóbicos, desorientadores, los que condenan a los personajes a morir a manos del monstruo; el director de arte Fred Hole y la decoradora de escenarios Belinda Edwards logran crear este ambiente mediante sus diseños y ejecuciones, como bien lo indica el celador Aaron, personaje de *Alien 3*, todo el lugar es un enorme sótano; los entornos donde ocurre la acción que se analizará en el Capítulo 3 son: La fundidora, la enfermería, el vehículo de rescate (EEV por sus siglas en inglés) y el nido del Alien.

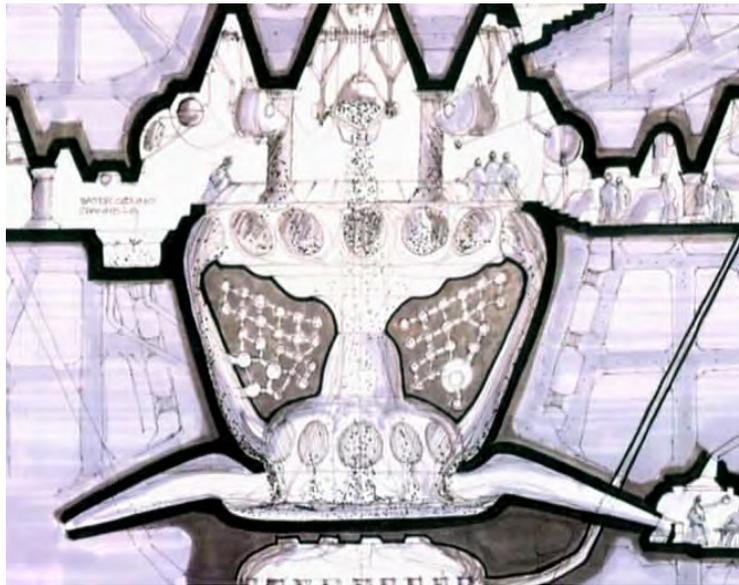


Figura 92. Primer diagrama de la fundidora. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 93. Concepto del interior de la fundidora. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.

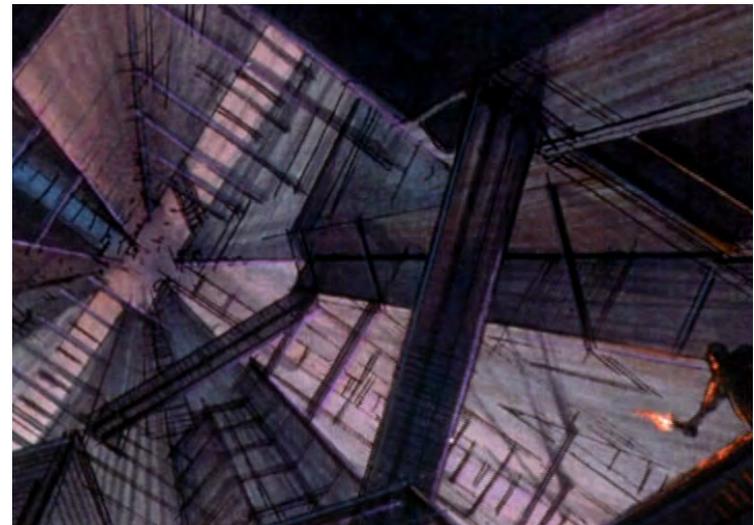


Figura 94. Concepto artístico que muestra lo intrincado del complejo. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.





Figura 95. Concepto de arte de la fundidora. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 97. Construcción del escenario de la fundidora. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.

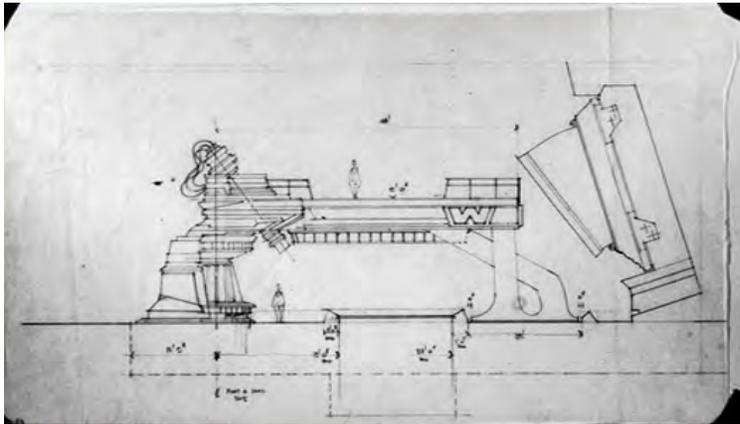


Figura 96. Plano de construcción de la fundidora. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 98. Escenario de la fundidora terminado. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 99. Escenario de la fundidora terminado. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.

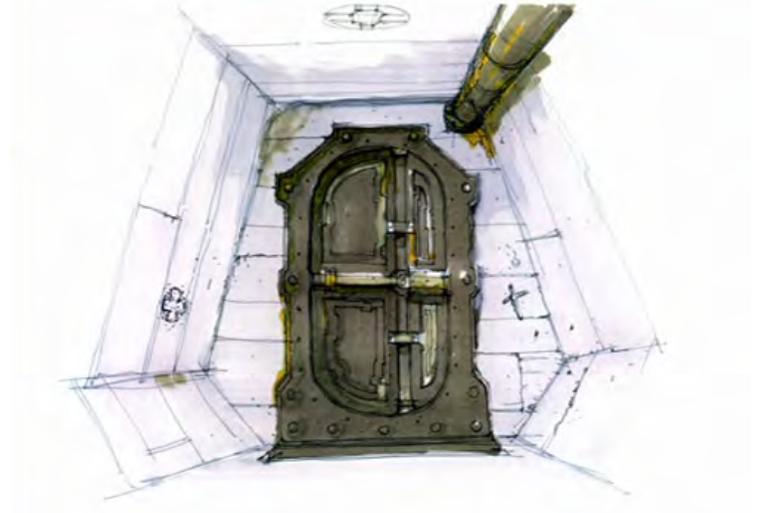


Figura 101. Concepto del diseño de túneles y compuerta. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 100. Escenario de la fundidora con actores y cámaras. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*

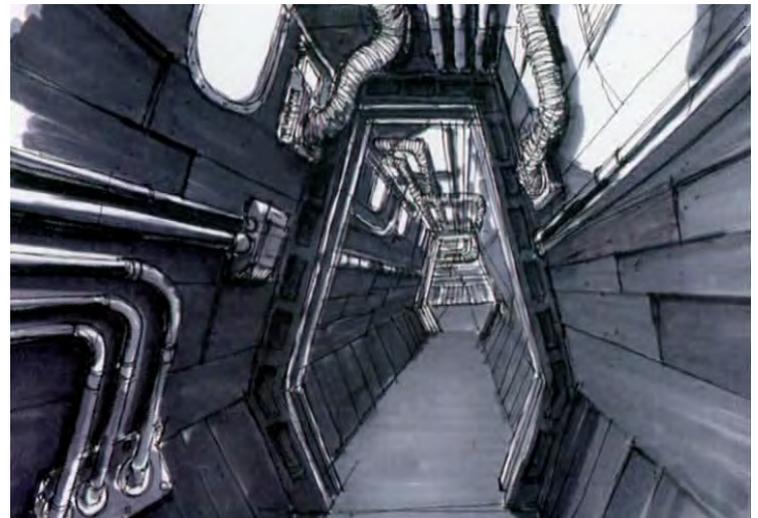


Figura 102. Concepto del diseño de túneles. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



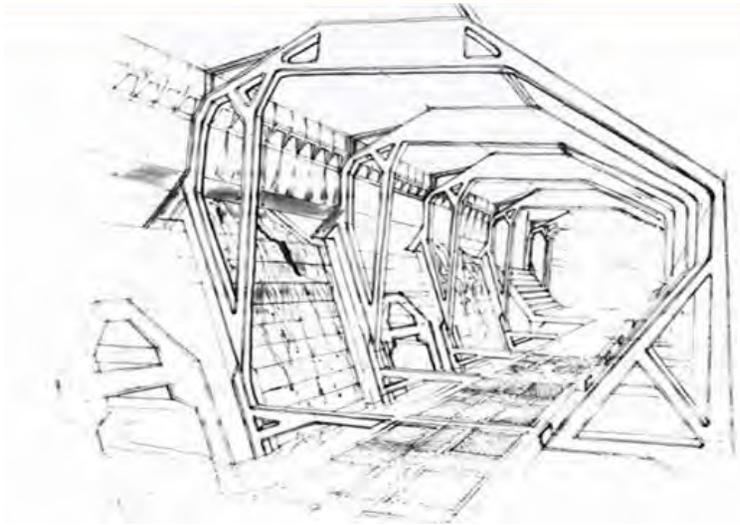


Figura 103. Concepto del diseño de túneles. Características especiales *Alien* *Quadrilogy Collection*

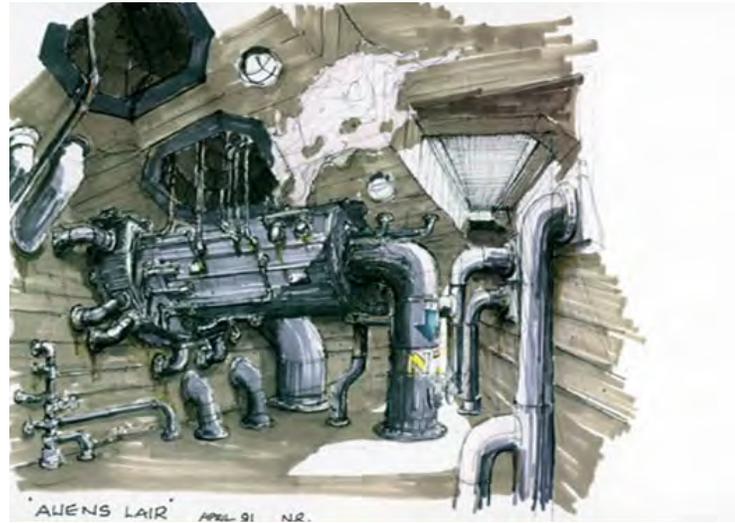


Figura 105. Concepto del diseño del nido del Alien. Características especiales *Alien* *Quadrilogy Collection*.

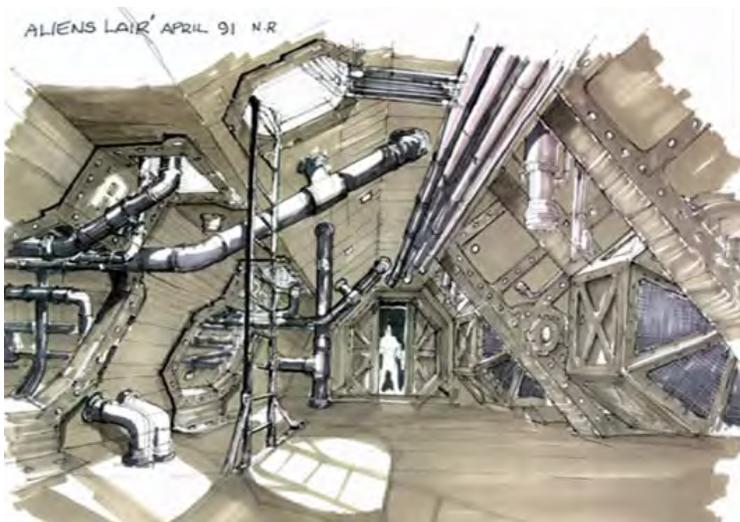


Figura 104. Concepto del diseño del nido del Alien. Características especiales *Alien* *Quadrilogy Collection*.



Figura 106. Puesta en cámara del nido del Alien. Características especiales *Alien* *Quadrilogy Collection*.



Figura 107. Puesta en cámara del nido del Alien. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*

Desde los primeros conceptos del artista, se notarían los tonos, así como las texturas que se llevarían a cabo posteriormente en la puesta en cámara, desde el principio se tiene la intención de llevar a cuadro un diseño intrincado, antiguo y tan desgastado que es casi solemne, este concepto permea el resto de la película en todas sus dimensiones estéticas y refiere directamente al *Nostromo* y sus estrechos pasillos. El nido del Alien es la máxima expresión de la claustrofobia que se percibe en las tres películas; un lugar sin salida, oscuro y húmedo en las profundidades del complejo donde habita la bestia.

Para el diseño del EEV (*Emergency Evac Vehicle*) del Sulaco, Doug Chiag aportaría varios diseños siendo el que se quedaría para la producción el del interior del EEV donde transcurre la escena en la cual Ripley se da cuenta de que esta inoculada con una Reina Alien; ésta siendo la relevancia del entorno específico para la presente investigación, que presenta a Ripley con el demonio de las profundidades habitando en su interior, al fin el horror infinito que representa esta creatura ha corrompido a Ripley.



Figura 108. Concepto artístico del EEV. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.

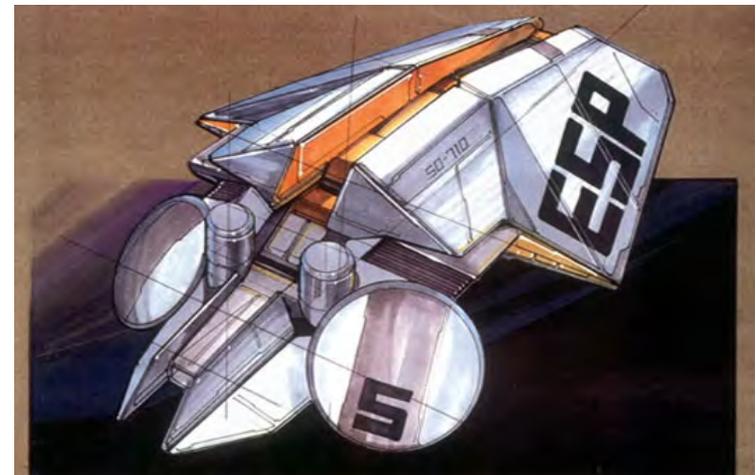


Figura 109. Concepto artístico del EEV. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



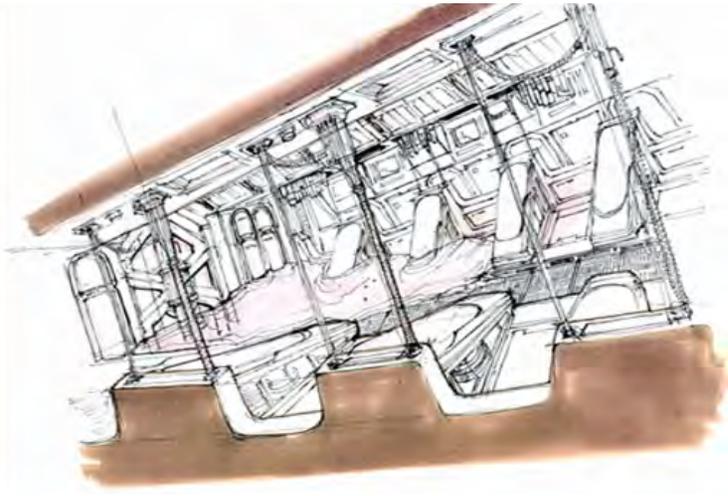


Figura 110. Concepto final del interior del EEV usado en la película. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.

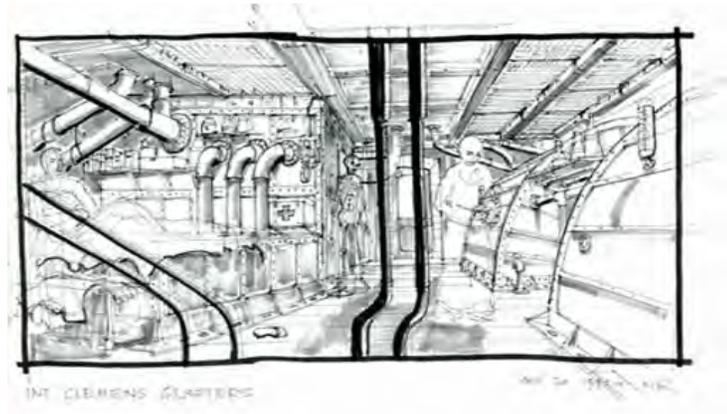


Figura 112. Boceto de la enfermería de Clemens. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 111. Puesta en cámara del EEV. Fotograma de la película.

Otro de los escenarios importantes para el análisis cinematográfico es la enfermería de la prisión "Fury" 161, donde el Dr. Clemens cuida de Ripley; la enfermería no contrasta demasiado con el resto de la estructura, sin embargo si es el sitio más ordenado y limpio del resto de la instalación, aunque sigue conservando esta intrincada estética industrial, llena de tubos e instrumental así como la textura lóbrega de ser un lugar



Figura 113. Puesta en escena final de la enfermería. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 114. Puesta en escena final de la enfermería. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.



Figura 115. Fotograma David Fincher y el Alien caracterizado en la escena de la enfermería. Características especiales *Alien Quadrilogy Collection*.

Estas locaciones conforman las principales escenas donde se dará la actividad monstruosa, como ya se ha mencionado con anterioridad, la elección de estas escenas se dio en función del mismo cuadro *Hieroglyphics* y se analizan a profundidad en el Capítulo 3.

2.6 Tres visiones, un mismo horror

En el horror la puesta en escena es fundamental, la dirección de arte que define las características estéticas de una película interviene directamente en la puesta en pantalla de la trilogía de *Alien*; más aun, es la dirección de arte la que lleva un eje estético que atraviesa horizontalmente a las tres películas dándoles una pauta formal en la imagen, pauta que se sigue a pesar de que las películas son dirigidas por tres directores distintos. Los directores James Cameron y David Fincher y sus respectivos directores de arte se ciñen a los cánones impuestos por Ridley Scott y H.R. Giger en la primera película; similares estéticamente y siguiendo sus pautas formales, de todos modos es distinguible en cada película las distintas marcas de los directores, marcas que se verán en el tercer capítulo.





CAPÍTULO III.

Tres distintas miradas del horror



*“Blackened is the end
Winter it will send
Throwing all you see
Into obscurity”*

Blackened. Metallica. And Justice for All Album. 1988.



La cita con la que inicia el presente capítulo habla de un final oscuro y horrible, un invierno que dejará todo en la más oscura de las tinieblas. La canción *Blackened* del grupo Metallica plantea este final horroroso y apocalíptico donde todo lo que vemos es una oscuridad profunda y monstruosa; este tercer capítulo es sobre el desarrollo del análisis de la visión del horror cósmico por tres directores principiantes en el momento de tomar la trilogía de *Alien* y consagrados hoy en día. Cada uno con su visión particular del monstruo y el horror, cada uno en el principio de sus carreras. Como fue expuesto con anterioridad, los directores estuvieron involucrados en la puesta en escena de sus respectivas películas, sin embargo el trabajo de dirección se cristaliza en la puesta en escena y puesta en montaje.

Ridley Scott es el primero que nos muestra su visión del horror que vino del espacio, con apenas una película en su filmografía: *Duelistas* (*Duelists*) de 1977, Scott nos entrega esta primera visión del monstruo *Alien* marcando las pautas para sus predecesores.

James Cameron por su parte es el que toma la batuta para darle continuidad al monstruo proveniente del espacio; ya con *Terminator* de 1984 bajo el brazo llega con más experiencia a la silla del director en el plató de *Aliens*, *El Regreso*. La secuela muestra un profundo respeto por la primera película, pero no sin dejar notar la huella inequívoca del estilo de Cameron en pantalla, estilo que se refinaría con los años.

Finalmente es David Fincher el encargado de concluir la trilogía, el niño consentido de MTV se enfrenta por primera vez a un largometraje y un estudio; su experiencia con *Alien 3* marcaría el resto de su filmografía ¿Será que el monstruo aún vive dentro de Fincher y se refleja en su lente? *Alien 3* lleva la grandísima responsabilidad de contarnos el destino del monstruo y de la teniente Ellen Ripley así que Fincher decide retomar el horror básico de la primera entrega encerrando al monstruo con sus víctimas en un espacio reducido y sin salida.

El análisis de las películas consiste en la elección de secuencias específicas, las cuales se dividen en escenas y a su vez en tomas. Se tomarán en cuenta aspectos técnicos como iluminación, encuadre o movimientos de cámara, así como su significado. Las secuencias fueron elegidas de acuerdo a la ya mencionada imagen *Hieroglyphics* mostrada en el segundo capítulo, primer boceto del monstruo que detalla su evolución.

3.1 Ridley Scott y el inicio de la oscuridad

“En el espacio nadie te escuchará gritar”



El afamado y prolífico director Ridley Scott, fue escogido para dirigir *Alien* debido a su película anterior y ópera prima *Duelistas* (*Duelists*) de 1977 adaptación del libro homónimo del autor Joseph Conrad. El también director de *Bladerunner* de 1982 y *Gladiator* (*Gladiator*) del 2000 saltaría a la fama con esta película acerca de un monstruo en el espacio. Scott no sólo intervendría en la dirección sino incluso en el diseño final del *Nostromo* y del *Narcissus*. A Scott nunca le gustaron las películas de horror porque dice que al final siempre acaba siendo un hombre con un pésimo disfraz; para *Alien*, Scott pidió específicamente que el monstruo se viera muy poco, que saliera muy poco a cuadro, que la cámara mostrara sólo una pequeña parte para no conocer bien su forma y en tomas abiertas que siempre saliera en una posición extraña y diferente cada vez además de manejar en la película muchas tomas cerradas que enfatizaran la sensación de claustrofobia. (Scanlon, Paul. 1993. P. 50).

Es irónico que a un director que no le guste el género de horror, acabe dirigiendo una de las películas más horrosas de la historia.

Scott fue influido principalmente por tres películas de ciencia ficción para la dirección de *Alien*, *El Octavo Pasajero*. *La Guerra de las Galaxias*



(*Starwars*) dirigida por George Lucas en 1977, *2001 una Odisea en el Espacio* (*2001 a Space Odyssey*) dirigida por Stanley Kubrik en 1968 y *Darkstar* dirigida por John Carpenter en 1974 esta última escrita por Dan O'Bannon. (Knapp, Lawrence. 2005. P. 13). De las tres películas mencionadas Scott toma distintos elementos; el diseño de naves de *Starwars*, el diseño de personajes que recuerda a los astronautas de *2001*, así como la claustrofobia de *Darkstar* y *2001*. Sin embargo, Scott deja en *Alien* su huella filmica, haciendo uso de los claroscuros, la iluminación verde/azulada, presente en toda la película, al final de cada secuencia Scott agrega un movimiento de cámara; el espacio comprometido tanto en el set como en el cuadro, además de sacar al monstruo de cuadro siempre que sea posible, insinuando su presencia con emplazamientos subjetivos, con sombras, o con el entorno. Es *Alien*, *El Octavo Pasajero* la película que define la carrera de Scott y aun se puede ver su influencia en el uso de claroscuros en *Bladerunner* o *Red de mentiras* (*Body of lies*) del 2008 o bien las tomas rápidas al hombro en *La Caída del Halcón Negro* (*BlackHawk Down*) del 2001, donde toda una población se levanta en armas contra el ejército norteamericano. Cabe señalar que Scott no volvió a dirigir horror.

3.1.1 Filmografía

- *The Kind One* (2012) (en producción)
- *Untitled Alien Prequel* (2011) (anunciada)
- *Robin Hood* (2010)
- *Body of Lies* (2008)
- *American Gangster* (2007)
- *A Good Year* (2006)
- *All the Invisible Children* (2005)
- *Kingdom of Heaven* (2005)
- *Matchstick Men* (2003)
- *Black Hawk Down* (2001)
- *Hannibal* (2001)
- *Gladiator* (2000)
- *G.I. Jane* (1997)
- *White Squall* (1996)
- *1492: Conquest of Paradise* (1992)
- *Thelma & Louise* (1991)
- *Black Rain* (1989/I)
- *Someone to Watch Over Me* (1987)
- *Legend* (1985)

- *Blade Runner* (1982)
- *Alien* (1979)
- *The Duelists* (1977)

3.1.2 El ojo de Scott en el espacio

La puesta en cámara y montaje se analizarán en el orden de las secuencias de las fases del monstruo de acuerdo al eje monstruoso planteado por la ilustración *Hieroglyphics* en el Capítulo 2 tomando en cuenta elementos como son fotografía, iluminación, sonido, movimientos de cámara, actuación y montaje. Teniendo de esta forma las siguientes secuencias:

- Secuencia 1: Con un pie en el infierno.
- Secuencia 2: El horror en el rostro.
- Secuencia 3: La última cena.
- Secuencia 4: En la boca del lobo.
- Secuencia 5: Abordo con el enemigo.

3.1.2.1 Secuencia 1: Con un pie en el infierno

La secuencia ocurre después de que la nave aterriza y tiene un desperfecto, el capitán Dallas pide voluntarios para averiguar la naturaleza de la señal que es causa de que estén ahí, los voluntarios son Kane y Lambert. Después de una corta caminata por el hostil planeta llegan hasta el extraño derelicto donde encontrarán los huevos de Alien.

La secuencia consta de tres escenas, una en el exterior del planeta, y dos en el interior del Derelicto, la primera escena del interior del derelicto es el camino de los astronautas hasta el lugar de descanso del *spacejockey* y la segunda es el descenso de Kane desde la plataforma donde se encuentra el *spacejockey* hasta la inmensa cámara de incubación.

Escena 1: Exterior del planetoides

La primera escena en el exterior es llevada con cámara al hombro en algunas tomas para generar encuadres subjetivos con planos medios de los astronautas caminando, intercaladas tomas abiertas fijas que ubican geográficamente a los personajes, muestran su dificultad para

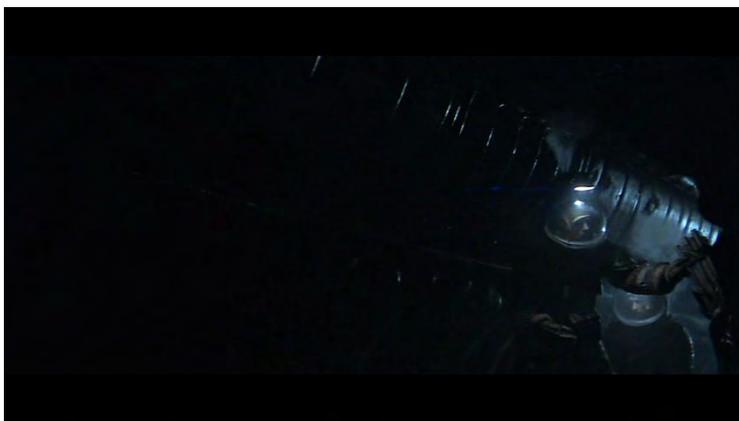


moverse entre el entrono pedregoso con los trajes de astronautas y muestran a su vez el Derelicto a lo lejos. Se intercala *feedback* de video de baja calidad tomado desde los cascos que están siendo monitoreados desde el puente de mando por Ash. Que no permiten una buena lectura por lo bajo de la calidad, el movimiento y la interferencia generando una sensación de desorientación. La iluminación es fría y escasa, con una clave baja, apenas deja ver el entorno de la escena y la acción, los cascos de los astronautas se encuentran a su vez iluminados por dentro, así sabemos quiénes son el sonido es *feedback* de los micrófonos dentro del casco; y los diálogos tienen la reverberancia propia de hablar por medio de un enlace de comunicación como lo es un *walkie talkie*. Se intercalan tomas del interior del Nostromo desde donde se monitorea la acción tanto del *feedback* de video como el de audio. La música es tranquila y solemne, con algunas notas abruptas de vez en cuando, no deja de ser misteriosa. La edición de la escena es lenta dejando fluir la secuencia y va de acuerdo con la lentitud con la que caminan los personajes con su equipo e investigando. El único con prisa real es Ash quien parece desesperado por saber qué encuentran. La escena termina en cuanto los personajes entran al inmenso Derelicto.



Escena 2: Interior del Derelicto

Los personajes entran más curiosos que miedosos a esta extraña nave, desde afuera ya era extraño, por dentro es extremadamente tenebrosa, construida por lo que parecieran ser huesos, el interior del Derelicto es orgánico como ser devorado por una ballena y estar en su interior; como se menciona anteriormente, el interior del derelicto es un presagio de la estética del monstruo, es como caminar en sus entrañas. El movimiento de cámara comienza con una subjetiva cámara al hombro que recorre el pasillo interior del derelicto, una cámara fija con encuadre abierto: *fullshot*, nos describe las acciones de los personajes que entran examinando las paredes y el entorno extraño, la iluminación corre a cargo de las lámparas de los cascos y de mano que llevan los personajes, aunque el interior debería ser por completo oscuro existe una *fill light* o luz de relleno que permite que veamos un poco del entorno que los personajes no alumbran. El movimiento de cámara incluye paneos muy sutiles y lentos que siguen a los personajes. Una marca de la escena es la oscuridad, los personajes penetran en las tinieblas y estas apenas se apartan de la luz de sus cascos dejando ver la aberrante estructura.



Los personajes llegan hasta una enorme plataforma donde se encuentra el *space jockey* analizan todo con mucha curiosidad, sobre todo la figura central, hay una toma general que abre en un movimiento lento de *dolly out* para notar lo grande de la cámara, pero los encuadres se cierran a medios o *close ups* para ver las reacciones de los personajes ante la extrañeza de la cámara a la que acaban de entrar y lo aberrante del

cuerpo masivo que yace enfrente de ellos y presuponen lleva muerto millones de años.



La iluminación continua siendo fría y escasa, pero en los cascos se nota una *fill light* que permite que veamos el entorno con mayor detalle, existe otra toma maestra intercalada con más *close ups* mientras los personajes examinan al *space jockey* e intentan dilucidar qué fue lo que pasó, Dallas encuentra un agujero en lo que sería el pecho de la creatura, al parecer explotó desde dentro, acaso presagio del destino de Kane; hay un *close up* al respecto que muestra el agujero. Lambert comenta acertadamente “*Vámonos de aquí*” temiendo lo que puedan encontrar.





Kane encuentra un hoyo en el piso que lleva a otra cubierta, Dallas y Lambert van a atender el descubrimiento de Kane, la toma se queda con el *space jockey* y se acerca en un lento *zoom in* a lo que sería la cara del cuerpo agregando misterio a la escena. Se intercala un montaje del Nostromo donde Ripley le dice a Ash que ha logrado descifrar parte de la señal y que parece más bien una advertencia, a Ash no parece importarle.

El montaje de esta secuencia lleva un ritmo lento y pasivo, con tomas largas y los movimientos de cámara suaves. La música es de la misma forma suave y misteriosa con algunas notas abruptas de vez en cuando que enfatizan la tensión. Predominan las texturas en la escena y una muy sobrecogedora ausencia de luz.

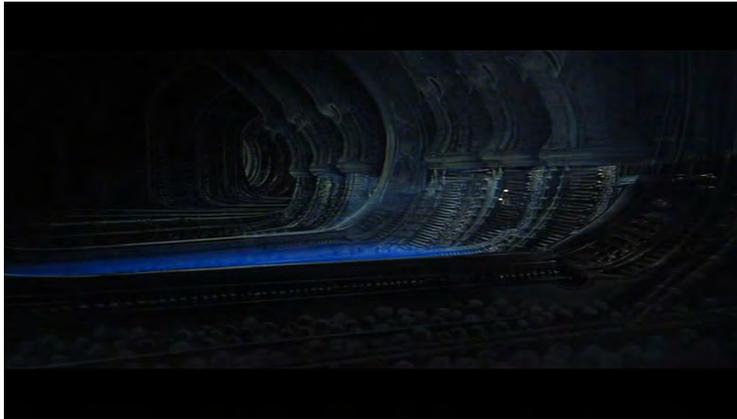


Escena 3: Interior del Derelicto, cámara de incubación

La escena final de esta secuencia tiene un final muy abrupto, aquí culmina todo el misterio que se construye gracias a las otras dos escenas de manera bastante fatídica. La escena abre con una toma maestra del exterior del derelicto para ubicación, posteriormente muestra en un plano cerrado y en tomas cenitales el descenso de Kane por el agujero de la cubierta. La iluminación sigue siendo fría y generada tanto por los cascos como las linternas de los personajes, siempre está la permanente *fill light* que sirve de relleno para que se aprecie el entorno.



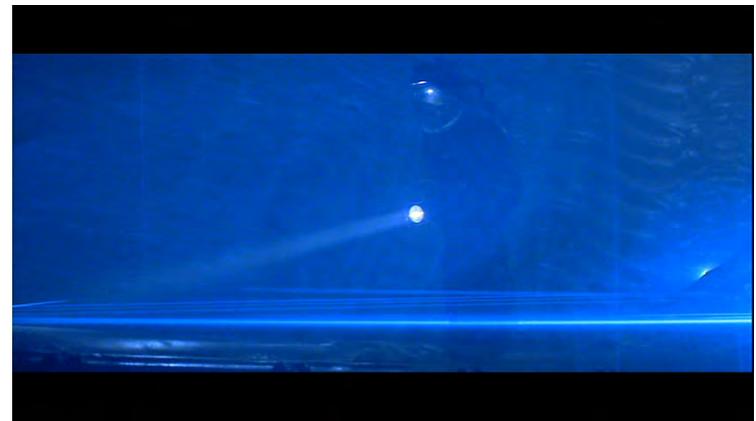
En un *extreme full shot* se alcanza a ver la inmensidad de la cubierta inferior del Derelicto y lo abrumador de la cámara de incubación y sus miles de huevos, haciendo ver al personaje Kane verdaderamente minúsculo. En esta escena el horror cósmico es fehaciente desde esta toma, ya que veremos la impotencia de Kane ante el poder superior del Alien y es simbolizado por esta imagen. El monstruo se encuentra presente en esta toma ya que esta cámara almacena su semilla. La fotografía minimiza a Kane ante lo gigantesco de la cámara de incubación.



Kane avanza con lentitud y dificultad a través de la cámara de incubación y ve los miles de huevos que hay, existe una toma subjetiva desde el interior del casco de Kane. Hay otra toma abierta de Kane avanzando

por la cámara incubación, predomina una iluminación especial muy brillante proveniente de un láser azul que cubre a los huevos, el sonido deja de ser tranquilo y misterioso y comienza a ser agudo y constante, casi como un zumbido, los diálogos se siguen dando por medio de aparato de comunicación con la reverberancia propia. Kane resbala y cae hacia donde están los huevos y se acerca, aquí los planos son *close ups* que nos dejan ver la curiosidad de Kane cuando uno de los huevos reacciona. Se ve otra toma subjetiva de Kane agachándose para examinar un huevo. Como ya se mencionó con anterioridad, los huevos no son nada parecido a algo que se haya visto, parecen hechos como de piel en lugar de cascaron, son traslúcidos y en la parte superior abren como si fueran pétalos, lo más aberrante y extraño de los huevos es que parecen estar húmedos y cuando gotean, lo hacen hacia arriba.

Existe una iluminación especial en los huevos para esta escena, la iluminación genera un contraluz en el huevo y se nota el movimiento interior en un *insert* del huevo; a partir de aquí todos los planos son *close ups* hasta el sorpresivo final de la escena cuando el *Facehugger*, el cual no se puede apreciar bien, le salta a Kane a la cara atravesando el casco. La edición de esta escena es muy lenta y fluida, las tomas son largas, sobre todo las tomas donde Kane examina los huevos, hasta que el *Facehugger* salta, compuesto de fotogramas y de varias tomas editadas en menos de un segundo para que ocasione la sorpresa que se requería. Toda la construcción de esta secuencia culmina con el estridente chillido del *Facehugger* al salir del huevo.





3.1.2.2 Secuencia 2: El horror en el rostro

Esta secuencia se lleva a cabo en la enfermería del Nostromo justo después de que el oficial de ciencia Ash rompiera el protocolo de cuarentena y dejara entrar al capitán Dallas, a Lambert y a Kane con el *Facehugger* pegado a su cara. La secuencia comprende el proceso quirúrgico de intentar quitarle el parásito a Kane mientras el resto de la tripulación observa desde un ventanal. La escena abre con un *close up* al casco de Kane el cual esta relleno como de espuma y un bisturí láser que lo corta en dos.



Una vez que el casco es removido hay un *zoom in* al asqueroso parásito que cubre el rostro de Kane, la escena en general se lleva con *close ups* del monstruo y las reacciones de Dallas y Ash de asco y de sorpresa. Hay un plano general que nos ubica dentro de la enfermería, con Kane yaciendo en la camilla y Ash y Dallas en el proceso quirúrgico, la enfermería se encuentra muy bien iluminada y apta para los procesos médicos, a diferencia de la secuencia del Derelicto.



La enfermería, la cámara de *stasis* y el comedor son los únicos lugares bien iluminados del Nostromo. En esta secuencia se puede observar de manera indudable y prístina lo aberrante y agresivo del monstruo el cual se abraza fuertemente a la cara de su huésped y con la cola se enreda por su cuello; al intentar separarlo de la cara de Kane el monstruo sangra un poderoso ácido que penetra varias cubiertas del Nostromo, el asesino perfecto además no puede ser lastimado ya que sangra ácido; hay cortes a un *medium shot* del pasillo aledaño a la enfermería donde el resto de los tripulantes observa a la expectativa el proceso, momento en el que llega Lambert y agrede físicamente a Ripley por intentar dejarlos afuera siguiendo el procedimiento de seguridad, curiosamente de haber seguido este proceso hubieran sobrevivido.



Ash intenta quitar con unas pinzas el parásito, pero queda claro que no se irá con facilidad y mientras Ash intenta remover uno de los dedos del *Facehugger*, este aprieta el cuello de su anfitrión con la cola, si se intenta separar asfixiará a Kane, esta parte de la secuencia es llevada con *close ups* muy descriptivos del monstruo así como de las reacciones de Ash y Dallas quienes deciden escanear con rayos X a Kane y su indeseable visitante, ahí se dan cuenta de que el parásito está introduciendo algo por la garganta de Kane y deciden retirarlo de mala manera. Hay un *close up* al monstruo pegado a Kane y con un *zoom out* nos ubicamos de nuevo en la mesa de operaciones, Ash procede con el bisturí laser, pero aquí es donde el monstruo muestra su agresividad al sangrar ácido que de milagro no salpica ni a Ash, Dallas o Kane, con *inserts* observamos lo corrosivo y potente del ácido que rápidamente quema todo a su paso.





La edición del procedimiento médico si bien había sido con tomas largas y descriptivas, en el instante de que el ácido sale del dedo del parásito se torna en un ritmo más rápido, con movimientos de cámara más vertiginosos y cortes más abruptos mientras los tripulantes bajan cubierta tras cubierta buscando por dónde el ácido va a corroer y preocupados de que no llegase hasta el casco, es pertinente señalar que lo mismo ocurre con el sonido, el cual antes de que salga el ácido, sólo es sonido ambiental y de diálogos y en cuanto brota el ácido comienza una música muy misteriosa y rítmica. Parker acota *“Que maravilloso mecanismo de defensa, nadie se atrevería a matarlo”*. Esto habla de la brutalidad del monstruo, aun en estado larvario es sumamente peligroso.

3.1.2.3 Secuencia 3: La última cena

Esta escena ha sido etiquetada como una de las más aterradoras en la historia del cine y la escena central de la película y posiblemente de la trilogía.

“Queríamos hacer algo tan extraordinario que nadie sabría lo que iba a pasar. No es una puerta rechinando con el monstruo detrás de ella, o el monstruo viniendo hacia los personajes mientras ruge, atravesando puertas de metal o tomando a alguien por detrás, esta es la última cosa que uno espera que ocurra... teníamos que hacer que una creatura viviente saliera del pecho de un hombre y no tenía que ser graciosa ni torpe. Bueno, lo hicimos. Desde el punto de vista técnico estábamos mas preocupados por este efecto que cualquier otro dentro del film. Si no nos hubiera salido bien entonces nos hubiéramos olvidado del resto” –Ridley Scott– (Knapp, Lawrence. 2005. P. 22).

La cita anterior marca la importancia de la escena para la película. Scott tenía muy claro que esta escena no podía ser nada convencional, nada que se hubiera visto antes, ningún monstruo de goma que se le ven los cierres, para lograrlo hubo todo un trabajo actoral. Sólo John Hurt (Kane) sabía con detalle lo que iba a pasar, el resto de los actores no tenía idea, por lo tanto lo que se logra son reacciones reales ante esta escena tan brutal, tanto que Veronica Cartwright (Lambert) quedó en estado de *shock* durante varios minutos después de grabar la escena. (Schneider, Steven Jay. 2003. P. 653).

La construcción de la escena es de una manufactura excepcional, ubicada en un momento dramático inmejorable, al parecer el peligro ya pasó y Kane quedó libre del horrible parásito que lo atacó el cual, todo parece indicar, muere y se desprende solo de su cara. Todos los tripulantes se encuentran aliviados, tranquilos y de buen humor, listos para regresar a sus cámaras criogénicas; sin embargo, Kane se niega y dice que muere de hambre, que no se pueden ir son comer algo, lo que parece ser una cena tranquila y rutinaria, sorprende a la audiencia con el terrible nacimiento del monstruo saliendo del pecho de Kane.

La escena se encuentra bien iluminada, y transcurre en uno de los pocos lugares habitables del Nostromo. El comedor el cual se encuentra prístinamente iluminado por una fuente cenital, blanca y difuminada con rebotes para evitar las sombras, la escena involucra más de 50 cortes en



menos de dos minutos tomada a tres cámaras para representar todos los ángulos de la cena.

Comienza con tomas amplias, *group shots* que nos sitúan en la escena del comedor y una de las cámaras realiza un pequeño *dolly in* hacia Kane para enfatizar al personaje y separarlo del resto del grupo, el cual siempre aparece en el centro de la acción, Kane parece muy hambriento y comiendo desesperadamente mientras el resto de los personajes depar-ten y bromean alegremente con los demás.



Las imágenes van gradualmente cambiando del *wide shot* al *medium shot* para irnos integrando a la plática y a las reacciones de los comensales, pero como se dijo anteriormente, con un movimiento de cámara se revela cierto énfasis sobre Kane al acercarnos a él y ver su apetito voraz; claramente algo no está bien.



Kane continua comiendo y el resto de la tripulación continua bromeando hasta que Kane comienza a ahogarse, el resto de la tripulación se alarma e intenta ayudarlo pero Kane cae de espaldas sobre la mesa, no es un simple atragantamiento, es mucho más serio. La cámara enfoca a Ash en unos *close ups*, el cual parece no inmutarse en un principio, es irónico que él sea el oficial médico de la nave.



Las tomas ocurren en una edición con un ritmo cada vez más rápido conforme la alarma por las convulsiones de Kane va en aumento, los ángulos de cámara varían principalmente de una ligera contrapicada a nivel de mesa, a una picada para ver desde la perspectiva de los personajes lo que le ocurre a Kane, así como *close ups* variados a las reacciones del resto de los personajes.

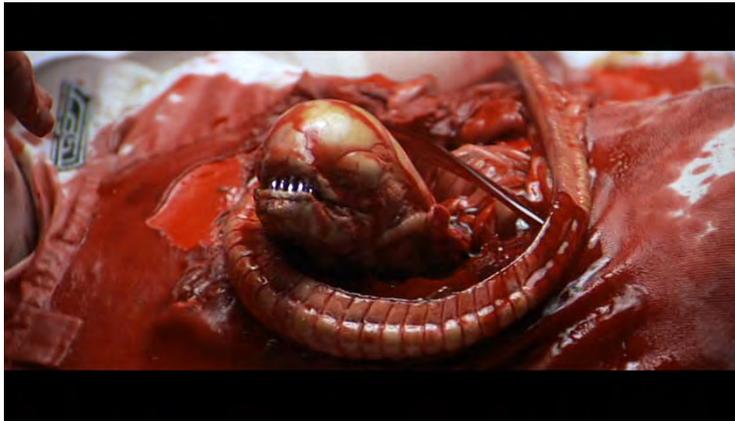


La tensión aumenta con el ritmo de las tomas, pero lo que deja perplejos a los personajes, a los actores y a la audiencia misma es lo que le ocurre a Kane, tan indescriptible como inesperado; con cortes muy rápidos y *close ups* vemos cómo le estalla el pecho a Kane entre gritos de dolor, mientras otras cámaras nos muestran las reacciones del resto de los personajes con distintas tomas y en un *medium shot* cómo algunos personajes son salpicados de sangre, haciéndose todos hacia atrás y con un silencio imperante. El silencio termina con el crujir de costillas, mientras todos los personajes toman distancia para ver el monstruo que acaba de nacer, en un *close up* vemos al monstruo, la cámara sigue su movimiento, mientras el organismo voltea a su alrededor, como si observara su entorno. Blancuzco, sin ojos, como una serpiente enredada en sí misma y pareciera que tiene dientes de metal, el monstruo gestó en el interior de Kane y salió por la fuerza abriéndose camino a mordidas desde el interior de su anfitrión dejando a todos atónitos. Parker toma un cubierto para intentar apuñalarlo, pero Ash lo detiene y le dice que no lo toque.



Los rostros horrorizados, de repulsión y sorpresa de los personajes son evidentes mientras la creatura nace de manera brutal, asesinando a uno de los miembros de la tripulación en medio de mucha sangre y una larga agonía, la creatura se va dejando detrás a los perplejos astronautas así como el cuerpo inerte de Kane.





Esta es una de las escenas mejor construidas del género de horror que involucra más de 50 planos, una edición increíble, con un ritmo muy rápido y sorprendente que al final nos deja con una larga toma de los personajes atónitos, sorprendidos y con el horror a flor de piel; hay tiros que no duran ni un segundo en pantalla, todo para tomar por sorpresa al público; es digno de mencionar las actuaciones del resto de los personajes y la astucia del director para tomar toda la escena sin ensayos, a la primera, con el objeto de obtener las reacciones verdaderas de los actores. Cabe señalar que la escena no cuenta con ningún tipo de *soundtrack*, todos los sonidos son directos, es decir, que son producidos en escena, no hay musicalización. El único sonido agregado es el que produce el monstruo cuando abre la boca, una especie de chillido.

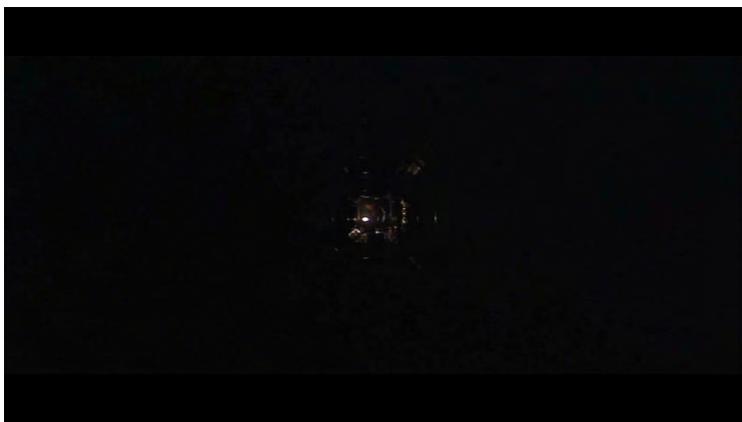
3.1.2.4 Secuencia 4: En la boca del lobo

A diferencia de la escena anterior la cual se encuentra muy bien iluminada, esta escena es muy oscura y es un montaje paralelo, la acción ocurre dentro de los túneles de aire de la nave Nostromo, donde el capitán Dallas se ha metido a intentar sacar al monstruo con un lanzallamas, mientras tanto, afuera el resto de la tripulación monitorea lo que ocurre dentro de los ductos con un radar para guiar a Dallas.

La escena comienza con una toma abierta de la escotilla y una señal de alarma que indica que se encuentra a punto de ser abierta. La idea central es meterse a los ductos de aire, acorralar a la creatura y sacarla con fuego hacia la escotilla para poder arrojarla al espacio exterior y el capitán Dallas es el encargado de llevar a cabo la misión.

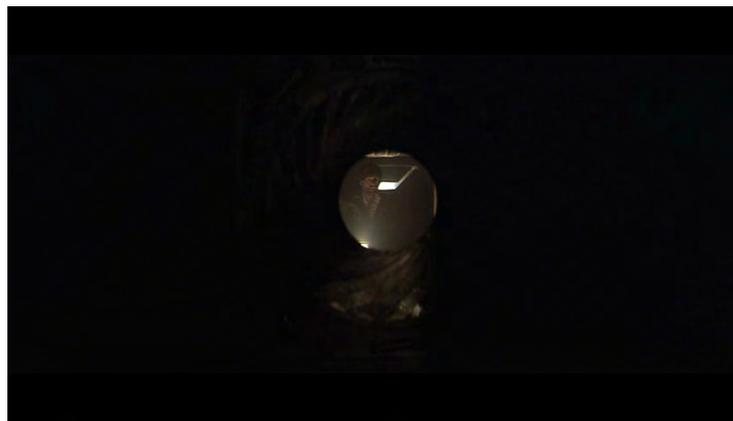


A pesar de comenzar con un encuadre muy abierto e iluminado el resto de la secuencia es muy claustrofóbica ya que se lleva a cabo en el interior de los túneles de ventilación, Dallas apenas cabe en cuclillas en ellos, aparte de que apenas tiene maniobrabilidad y por supuesto correr es imposible, lleva en una mano un incómodo y peligroso lanzallamas que hace que el personaje se concentre más en no quemarse a sí mismo y en la otra una linterna, la cual provee la única iluminación de la escena.



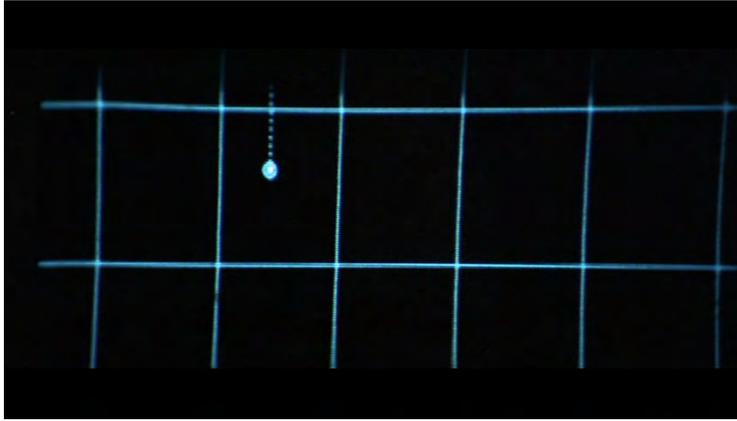
El capitán Dallas comienza a recorrer los túneles mientras el resto del equipo monitorea con un radar lo que ocurre dentro, existe un molesto bip que se va intensificando aumentando la tensión de la escena, la cual ya es de por sí abrumadora por el hecho de que Dallas se encuentra rodeado todo el tiempo de oscuridad y en una circunstancia incómoda.

Las tomas dentro de los túneles, aunque son abiertas, son en exceso claustrofóbicas debido a que el mismo túnel es opresivo y no permite la maniobrabilidad, sin duda una de las peores circunstancias para combatir o huir. Los túneles son cerrados cada vez que Dallas pasa una unión, lo que cierra los túneles son diafragmas que dejan un minúsculo agujero dejando aún más clara la sensación de acorralamiento.



La escena es llevada con un montaje de lo que ocurre a Dallas dentro del túnel y afuera al resto de equipo el cual se encuentra muy preocupado porque el monstruo comienza a cazar a Dallas, hay *insterts* del aparato que se usa para rastrear al monstruo y el molesto bip que va en aumento el cual es producido por el mismo movimiento del Alien.





La escena es en general muy preocupante, tensa, abrumadora debido a la fotografía tan claustrofóbica, el bip que va en aumento intensifica el ritmo haciendo saber que algo se encuentra en ese oscuro laberinto de túneles, la presencia del monstruo se encuentra en todos lados y la impotencia del ser humano el cual, aunque va armado, no tiene ninguna posibilidad de sobrevivir. La escena llega a su punto más álgido cuando Dallas se sabe perseguido y es alertado por Lambert de que ahí hay algo más mientras el monstruo le sorprende por la espalda, los tripulantes que monitoreaban la situación sólo escuchan un chillido, no se sabe si producido por el monstruo o por el sistema de comunicación al dejar de funcionar. La escena finaliza con una toma de Lambert al borde de las lágrimas y sin que nadie sepa el destino de su capitán.

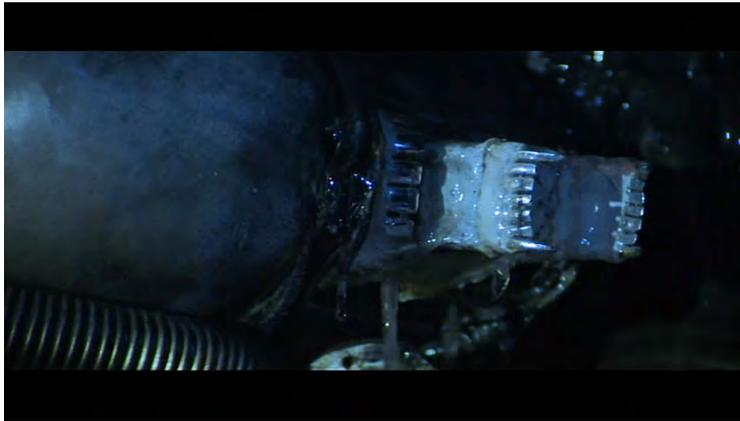


3.1.2.5 Secuencia 5: Abordo con el enemigo

Esta secuencia es llevada a cabo en el bote salvavidas del Nostromo, llamado Narcissus, poco después de que Ripley volara el Nostromo, la secuencia se encuentra ubicada en un punto narrativo bajo, porque se cree que el monstruo explotó junto con el Nostromo, la vuelta dramática se da al descubrir que esto no es verdad y que se encuentra a bordo del salvavidas.

Ripley sola se debe enfrentar al monstruo el cual no puede ser lastimado debido a su sangre de ácido, la escena es muy oscura y está presente una luz estroboscópica que aumenta el drama de la misma, casi toda la secuencia es llevada a cabo con tomas *close up* al preocupado y aterrado rostro de Ripley la cual tiene el plan de abrir la escotilla para que el vacío succione al monstruo, para lo cual debe ponerse un traje de astronauta si quiere soportar el vacío, además de atarse a la silla de la nave si no quiere ser succionada también al espacio exterior; todo mientras el monstruo se aproxima a ella. El monstruo es de la misma forma fotografiado en *close ups*, que desorientan y dan la idea de que se encuentra más cerca de Ripley de lo que en realidad está, mientras emite unos sonidos parecidos a chillidos, existen *zoom ins* tanto al monstruo como a Ripley que elevan el tono dramático de la escena, mientras Ripley repite constantemente la frase: “*You are my lucky star*” (*Tu eres mi estrella de la suerte*).

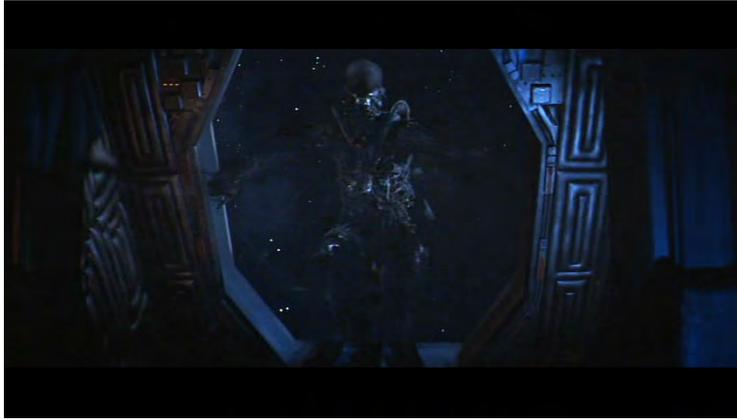




Ripley logra abrir la escotilla justo en el último momento antes de que el monstruo la muerda, en estas tomas los encuadres son *extreme close ups* tanto de Ripley como del monstruo, hasta este punto la edición había sido con tomas muy lentas y campos contra campo del monstruo, la edición aumenta su ritmo en cuanto Ripley abre la escotilla.

El monstruo logra aferrarse de la escotilla, ésta es la toma más abierta del Alien donde podemos ver su forma y sus dimensiones con más claridad, de las pocas tomas que existen en la trilogía del monstruo de cuerpo completo.





Ripley logra sacarlo de la nave disparándole un arpón. La siguiente escena es fuera de la nave, el monstruo intenta refugiarse en uno de los motores del Narcissus y Ripley desde dentro los enciende arrojándolo al espacio en una toma nadir terminando con el horror. La iluminación de esta última toma proviene de dentro de los motores del Narcissus, los cuales estallan en plasma líquido, como si fuera una regadera de luz. La musicalización es por fin heroica y tranquilizante.



3.1.3 El abismo en el cine

Una de las mayores aportaciones de Scott a la dirección de esta película fue el tratamiento de cámaras, Scott trató de evitar al máximo las tomas fijas, al final casi siempre hay un ligero movimiento de cámaras que da la impresión de que hay algo siempre en movimiento o acechando, nunca fijo, esto provoca que la audiencia se encuentre con una sensación de intranquilidad toda la película y que siempre esté consciente de que hay cierta presencia observando. (Knapp, Lawrence. 2005. P. 30).

Lo siguiente ocurrió en el *screening* o exhibición de Alien ante ejecutivos de la Fox:

“Los visitantes fueron llevados dentro de la sala de proyección y se les pasó un primer corte de Alien, corte sin títulos y sin efectos de sonido; sin embargo, mientras la película pasaba las siguientes cosas ocurrieron:

- *Un visitante se ahogó con su cerveza.*
- *Otro se cayó encima de un plato de sandwiches mientras se movía violentamente en su silla.*
- *Uno más, quien había visto prácticamente todas las películas de ciencia ficción y horror hechas, fue visto viendo a través de sus dedos, los cuales cubrían su cara.”* (Scanlon, Paul. 1993. P.8).

Scott logra en efecto una de las películas más aterradoras de la historia del cine, evitando con todo éxito que se notara “el cierre” al monstruo, este efecto es logrado gracias a su impecable dirección de cámaras, juegos de iluminación y la ausencia del monstruo en pantalla; a pesar de que la película trata sobre la criatura del fondo del espacio, su imagen en pantalla es verdaderamente corta, la película es sobre el monstruo y éste casi nunca se encuentra en cuadro, el horror se produce más por la posibilidad de su presencia que por la presencia misma de la criatura. La *tag line* de la película: *“En el espacio nadie te escuchará gritar”* (*In space no one can hear you scream*) se cumple cabalmente al finalizar la película con la teniente Ripley como la única sobreviviente de la pesadilla; sin embargo, en el siguiente inciso sabremos que la pesadilla no ha terminado, por el contrario solamente ha comenzado.



3.2 James Cameron y el regreso a las tinieblas

“Mi mami dice que no existen los monstruos, no los de verdad, pero si existen” –Newt– Personaje de *Aliens, El Regreso*.



La madre de Newt le ha mentado a su hija, sí existen los monstruos, de hecho, la misma señora que en alguna noche intranquila intentó calmar a su hija ha sido cruelmente asesinada por un monstruo, mintiéndole a su hija y dejándola desamparada en un mundo hostil a la mitad de la nada lleno de monstruos de verdad, éste es el planteamiento de la secuela de *Alien* a cargo de James Cameron, la niña se encuentra ahora en un planeta donde los monstruos en efecto existen.

Aliens, El Regreso es una de las secuelas más exitosas de la historia del cine (Schneider, Steven Jay. 2003. P. 737); James Cameron tuvo el arduo trabajo de realizar una secuela que no viviera bajo la sombra de la obra de Ridley Scott. Es una de las secuelas que está al nivel o incluso es mejor que la primera película. Cameron admite ser un gran fan de la primera película sobre todo por su alto sentido de realidad, *Alien* fue la primera película de ciencia ficción en crear un ambiente con personajes reales que hablaban como personas reales en lugar de ser personajes en leotardos plateados platicando con diálogos irreales que sonaban enteramente ridículos, que era como se representaba a la ciencia ficción y los astronautas (Heard, Christopher. 1998. P. 97).

La revista *Variety* menciona que la secuela de *Alien, El Octavo Pasajero* es “Una secuela de la obra de Scott, de 1979 que vale mucho la pena”. (Heard, Christopher. 1998. P. 112). Esto se debe al respeto que Cameron tiene por las pautas estéticas que Scott marca siete años antes.

Cameron llama a casi todo el equipo que había trabajado con él en su película anterior *Terminator* de 1984, incluyendo a los actores Michael Biehn y Lance Henriksen, quienes interpretarían al marine Hicks y al androide Bishop respectivamente; sin embargo, para Cameron es imperativa la participación de Sigourney Weaver así que le muestra el primer tratamiento del guión; a Weaver le fascina debido a la carga emotiva que existe esta vez y acepta, el personaje Ripley ya no es más una novata navegante carguera, sino una experimentada oficial que sabe a lo que se enfrenta. Cameron estaba convencido de que aún existía mucho potencial en el personaje de Ripley así que *Aliens, El regreso* pone a Ripley en pantalla desde el primer cuadro, con esta perspectiva se puede crear al personaje con una dimensión más personal y dramática al explorar más acerca de la vida que Ripley perdió, vida que el monstruo ha consumido. (Heard, Christopher. 1998. P. 98).

Finalmente *Alien* trata del enfrentamiento entre Ripley y un monstruo de dimensiones inimaginables como ya lo veremos más adelante en el análisis cinematográfico; sin embargo, a pesar de ser dirigida por otra persona, la esencia del horror cósmico permea la forma misma de la película con la introducción por parte de Cameron de una evolución lógica del mismo monstruo que no se ve en la primera cinta, la Reina *Alien*, la que pone los huevos. Así podemos decir que Ripley se enfrenta directamente al horror cara a cara.

El punto fuerte de Cameron es la caracterización de personajes, incluyendo personajes secundarios, tienen personalidad y caracteres perfectamente definidos, es imposible no preocuparse por el horrible destino que les espera.

El análisis de esta película se realizará de acuerdo a la gran aportación de la película a la cosmogonía de *Alien: La Reina Alien*; con base en esto se analizarán las categorías de puesta en cámara y puesta en montaje. Con un montaje más vertiginoso que la primera película y una intención bastante lóbrega en el uso de la iluminación por parte del fotógrafo Adrian Biddle, Cameron logra crear un ambiente tenso y sombrío; generar ver-



daderamente un cosmos tenebroso que envuelve a los monstruos procedentes de otro mundo ante la mirada impotente de los marines que fueron enviados a morir a un lugar horrible a la mitad del corazón de las tinieblas. (Müller, Jürgen. 2005. P. 229).

A pesar de lo marcado de la línea estética que Cameron debe seguir para un desarrollo adecuado de la secuela de *Alien*, son notables sus marcas como director que pueden observarse en el resto de su filmografía, como el uso de una paleta azul de colores, amplio uso de efectos especiales, así como vueltas de tuerca dramáticas, justo cuando pensamos que el protagonista lo ha logrado, ocurre un último enfrentamiento; aunque esto coincide con la resolución de la cinta previa de *Alien*, ya era una huella de Cameron que podemos apreciar en *Terminator* de 1984. Estos ejemplos se pueden ver en películas como *Terminator 2: El Juicio Final (Terminator 2: Judgment Day)* de 1991, *Titanic* de 1997 y *Avatar* del 2009.

James Cameron ha sido siempre un director muy polémico debido a que sus películas marcan el tono tecnológico y la forma de ver cine, baste recordar que la película anterior a *Aliens*, *El regreso* fue *Terminator* de 1984 y la siguiente fue *El Secreto del Abismo (Secret of the Abyss)* de 1989 sorprendente por sus efectos especiales; James Cameron acaba de anotarse otro acierto en taquilla con el estreno de *Avatar* en 2009 donde sorprende a su público con la realización de un mundo fantástico en el planeta Pandora y su muy particular fauna y flora; es el genio creativo de Cameron, también ganador tres veces del premio Oscar, el que lleva de la mano la secuela de *Alien*, *El Octavo Pasajero*. Ron Cobb, creador de los vehículos de ambas películas menciona que de ser posible, Cameron diseñaría toda la película. Este director marca hoy por hoy el estándar tecnológico en Hollywood. (Heard, Christopher. 1998. P. 105).

3.2.1 Filmografía

A pesar de estar acreditado como escritor, director de segunda unidad, departamento de arte y varias otras posiciones en diferentes producciones, sólo se mencionará su trabajo como director.

- *Battle Angel* (2011) (pre-producción)
- *Avatar* (2009)
- *Aliens of the Deep* (2005)
- *Ghosts of the Abyss* (2003)

- *Expedition: Bismarck* (2002) (TV)
- *Dark Angel* (1 episodio, 2002) (TV)
- *Freak Nation* (2002) (TV)
- *Earthship.TV* (2001) (TV)
- *Titanic* (1997)
- *T2 3-D: Battle Across Time* (1996)
- *True Lies* (1994)
- *Terminator 2: Judgment Day* (1991)
- *The Abyss* (1989)
- *Martini Ranch: Reach* (1988) (TV)
- *Aliens* (1986)
- *The Terminator* (1984)
- *Piranha Part Two: The Spawning* (1981)
- *Xenogenesis* (1978)

3.2.2 La profunda mirada de Cameron a la madre de la oscuridad

“Con todo y que los marinos están bien armados y bien entrenados, pueden darse cuenta que se enfrentan a algo mucho más grande que ellos mismos.” (Heard, Christopher. 1998. P. 90).

En el inciso 3.1 se abordaron a detalle las secuencias de la película *Alien*, *El Octavo Pasajero* de acuerdo a la actividad monstruosa, es decir, las secuencias donde se notaba claramente la evolución biológica del monstruo, su proceso de incubación y gestación hasta su forma adulta, así como el proceso de representación del horror cósmico en la película; sin embargo, como se menciona con anterioridad, para el análisis de esta película: *Aliens*, *El Regreso*, se tomarán en cuenta únicamente las secuencias donde aparece la Reina Alien; *Aliens*, *El Regreso* trata más a fondo cuestiones de la biología del monstruo. En *Alien*, *El Octavo Pasajero*, no queda claro el proceso de reproducción del monstruo y la secuela que es objeto de este análisis le da una importancia suprema al tema: “*The big mama*”, dice acertadamente el soldado Hudson. En efecto, el mayor aporte al horror de esta película es que por fin vemos, en la profundidad del abismo a la madre de la monstruosidad, a la autora de la maldad abrumadora; la pregunta es bien planteada por el soldado Hicks: “¿Quién está poniendo los huevos?”. Si bien esta pregunta no es planteada ni respondida por la película predecesora, Cameron lo explica a detalle y el destino de ambas razas se juega en dos secuencias de gran



intensidad fílmica, mismas que se han elegido para el análisis; tanto en su fotografía como en su montaje se puede notar la tensión y el horror que destila su majestad la Reina Alien. La expresión de Ripley lo dice todo, cuando sabe que se encuentra en medio del nido y voltea lentamente para verse en presencia de un ser superior; acaso una visión Lovecraftiana del caos primigenio representado por la inmundicia y majestuosidad de la Reina Alien.

Las categorías de análisis ya han sido planteadas en el capítulo anterior tomando en cuenta elementos como son fotografía, iluminación, sonido, movimientos de cámara, actuación y montaje. Teniendo de esta forma las siguientes secuencias:

Secuencia 1: Descendiendo al infierno.

Secuencia 2: Cara a cara con el horror, duelo en el Sulaco.

3.2.2.1 Secuencia 1: Descendiendo al infierno

Esta secuencia dura 15 minutos, que en realidad son 15 minutos en tiempo real de la película, tiempo que indica la cuenta regresiva para la explosión nuclear y se compone de 3 escenas. La secuencia entera trata de Ripley bajando al nido de los Aliens para rescatar a la niña Newt, la cual perdió momentos antes a manos de los Aliens; Ripley tiene que ir sola debido a que el soldado Hicks, único sobreviviente de la compañía de marines, se encuentra herido por el ácido que sangran los Aliens. La escena evoca el mito de Orfeo, donde Orfeo pretende rescatar a Eurídice del Hades, en este caso Ripley se enfrenta al Inframundo y enfrenta a la bestia contenida en él para después escapar del infierno que se avecina.

Escena 1: Transporte

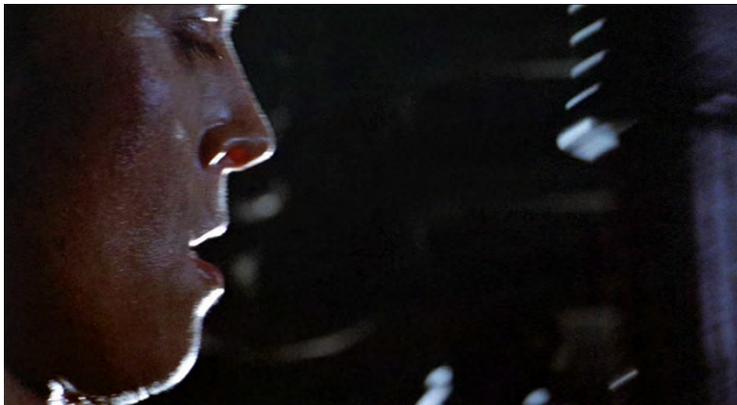
Esta escena incluye tomas tanto del exterior del transporte volando hacia la torre de procesamiento atmosférico, como del interior del transporte; la escena abre con un *medium shot* del androide Bishop a través de la cabina mientras pilota el transporte al compás de la música de James Horner la cual llevará la tensión en el resto de la secuencia. Es pertinente mencionar la dominante cromática azul presente en toda la escena.



Hay una toma exterior de noche donde el transporte entra volando a cuadro hacia la torre de procesamiento atmosférico, lugar del nido de la Reina Alien. La fotografía, es oscura y lóbrega y lo será aun más en el interior de la procesadora atmosférica. La cámara se encuentra fija hasta que hay un *dolly in* que sigue a la nave hacia la estructura y da la sensación de estar siguiendo la nave o de que se le acompaña en el vuelo. La estructura del enorme procesador atmosférico recuerda a las cubiertas inferiores del Nostromo, pareciera ser una enorme cubierta inferior del Nostromo.



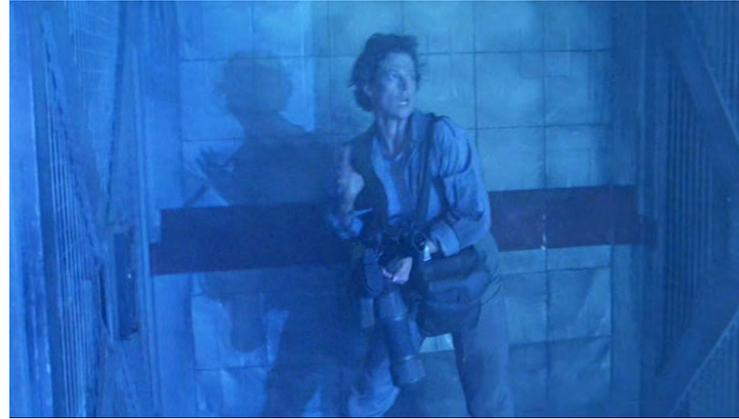
Se ven unas tomas interiores, cuadros cerrados sobre Ripley y las armas que contiene el transporte, Ripley se prepara para rescatar a la niña Newt y sabe a lo que se enfrenta, pero no imagina lo que encontrará en lo más profundo del nido. La iluminación es dura y rasante sobre el rostro preocupado de Ripley mientras se sigue armando del arsenal con todo lo que puede cargar y se nota un rebote de la iluminación que rellena la escena. Son varias tomas en *close up* al rostro de Ripley intercalados con *inserts* de las armas que va equipando, un rifle, un lanzallamas, granadas y bengalas, el rostro de Ripley revela preocupación, pero también determinación, nada la va a detener, está dispuesta a bajar al infierno para rescatar a Newt, se recordará que Ripley ya perdió a su hija mientras estuvo en hibernación, el monstruo ya le quitó una hija, no está dispuesta a perder otra. Se intercala una toma del soldado Hicks mientras él mismo se administra un sedante.



Hay una toma subjetiva de la plataforma de aterrizaje de la central de procesamiento atmosférico que con un movimiento de grúa da la sensación de que se aproxima la nave a la plataforma para aterrizar. Se puede ver ahora sí de cerca el complejo industrial y el exterior lleno de tubos y metal dando una idea de lo complicado y laberíntico que es el lugar en su interior. Intermitentes arcos voltaicos dan la idea de que algo no está bien ya que la central se encuentra a punto de estallar, la música de James Horner tiene un *inmuendo* en los alientos y percusiones mantienen el ritmo y la tensión, Ripley se está preparando para bajar al infierno mientras se ve la nave aterrizar en la plataforma; hay mas tomas del interior de la nave mientras Ripley toma el detector que la va a guiar por el laberinto hacia Newt mientras Bishop intenta, sin demasiada insistencia, disuadirla de su empeño; Ripley le contesta de muy mal modo que no quiere escucharlo y que la niña está viva; Bishop le recuerda que en 15 minutos habrá un cráter del tamaño de Nebraska. A la ya tensa situación se le agrega el bip del rastreador el cual agregará tensión y ritmo a la escena, semejante al bip presente durante la muerte de del Capitán Dallas; Ripley le hace prometer al soldado Hicks que no deje a Bishop irse, en un *two shot* que enfoca a Ripley antes de bajar de la nave Hicks y Ripley comparten sus nombres de pila, en un muy sutil rasgo fraterno entre ellos, aunque Hicks ya había sido cómplice de Ripley el resto de la película, Hicks se encuentra fuera de foco y en una posición de vulnerabilidad frente a Ripley quien domina la escena. La escena continua con *close ups* de los personajes diciendo sus nombres y esbozando una sonrisa que demuestra su complicidad y afecto, el *close up* de Hicks es una ligera picada que denota al soldado herido. A la iluminación directa y rasante con un tenue *fill*, se le agregan intermitentemente los destellos de los arcos voltaicos gigantes que se veían en tomas anteriores.

La escena finaliza con tomas donde Ripley baja del transporte hacia la plataforma y toma el ascensor en un *medium shot* con cámara al hombro que sigue a Ripley y la rodea en un *wipe*. Mientras el ascensor se abre y Ripley entra en él con la cara desencajada; siguen predominando los destellos azules y la escena termina cuando el ascensor se cierra, un altavoz indica que tienen 15 minutos para alcanzar una distancia segura y predomina el sonido de alarma de la instalación.





Escena 2: Interior de la torre de procesamiento atmosférico/nido de la Reina Alien

La escena comienza con una toma a ras de piso de Ripley bajado en el ascensor industrial alistando sus armas y cargando las granadas, continua el bip constante del transmisor de Newt y el sonido de alarma de la instalación, se intercalan *inserts* de Ripley cargando las armas así como una toma cenital del cubo del elevador donde se ve el elevador bajando, también un *insert* del indicador de pisos del ascensor indicando el descenso, se ve a Ripley en un plano americano colocándose carrillera de municiones y toma las armas en un *close up* mientras el ascensor continua bajando; la edición de las imágenes tiene un ritmo muy rápido llevado tanto por el bip del rastreador como la alarma general de la instalación, así como la musicalización; la fotografía intercala iluminaciones cálidas y frías y denota la presencia de luz incandescente y de neón, en un *close up* Ripley cierra los ojos y se toma un profundo respiro, como si abandonara toda esperanza en el umbral del infierno; sabe que está bajando al corazón mismo del nido de los Aliens y que no va a ser fácil. Ripley enciende el piloto del lanzallamas, las puertas se abren en el primer nivel y se ve a Ripley entre vapor, armada hasta los dientes aun dentro del elevador en un plano americano, muy al estilo *Western*, lista para lo que le espera, esta vez no se trata sólo de sobrevivir como en la película anterior, en esta ocasión Ripley quiere rescatar a Newt quien representa a la hija que perdió.



Es en la siguiente parte de la escena donde se construye el horror, en una subjetiva, con un *wipe*, se muestra el entorno laberíntico donde se encuentra Ripley, entre vapor, tuberías al rojo vivo que apenas se alcanzan a distinguir, luces de emergencia girando y la estresante señal de alarma, la música de James Horner no se escucha más y sobresale en el sonido el bip constante del detector, Ripley salta fuera del ascensor con miedo abriendo fuego con el lanzallamas, las tomas de Ripley son *medium shots* con ligeros movimientos al final, este movimiento ligero al final es un guiño visual a los movimientos al final de las tomas de Scott en la cinta previa obteniendo el mismo efecto como si se tratara de alguien que la observa a la protagonista, mientras ella sigue los bips del detector y dispara con su lanzallamas a ciegas adentrándose en las oscuras entrañas de la estación. La cámara la sigue como si la estuviera acechando. Ripley voltea hacia atrás y hay un *insert* donde la puerta del ascensor se cierra sellando su posible ruta de escape; se dice que es fácil entrar al infierno pero no salir de él. Un *close up* muestra a Ripley preocupada y hay un *insert* del detector que indica que aun debe ir más profundo. El bipeo es constante y aumenta conforme Ripley avanza. Un par de subjetivas de Ripley avanzan por los pasillos estrechos haciendo notar la exaltada búsqueda por los pasillos de la instalación combinado con sonido de pasos presurosos y respiración agitada así como cámara al hombro, la iluminación continua siendo fría y la presencia de vapor no solo dificulta la vista sino que aumenta la sensación de claustrofobia, Ripley debe descender más. Con un *close up* se ve que el entorno se oscurece aun más y se oye sólo el bip del detector y el siseo del vapor que se confunde con el sonido que hacen los Aliens. Los movimientos de cámara siguen creando



la sensación de que Ripley está siendo vigilada. El entorno industrial recede ante la resina que secretan los Aliens y que comienza a permear todo el entorno, haciendo parecer que Ripley ya no se encuentra más en una instalación industrial, sino en las entrañas de algo orgánico, este sitio hace referencia directa al Derelicto de la película previa.

Ripley se abre paso en este laberinto orgánico con su lanzallamas. El horror permea las paredes del mismo nido ya que es imposible notar si hay un Alien acechando debido a que se confunden con el entorno. Ripley va dejando un rastro luminoso en la oscuridad gracias a las bengalas que lleva, con un *insert* se ve cuando deja caer la bengala en medio de la materia orgánica. Ripley continúa avanzando a la mitad de la oscuridad, sólo se alcanzan a reconocer unas siluetas gracias a las luces de emergencia, el bip se acelera más, la cámara se encuentra en un *medium shot* siguiendo a Ripley, persiste una iluminación fría durante toda la escena; hay un *close up* sobre Ripley la cual respira agitadamente cuando el bip se intensifica, se encuentra ya cerca de su objetivo, para llegar a donde se encuentra Newt debe descender aun más, es imposible determinar que parte es estructura orgánica y que parte del entorno fue hecha por la mano del hombre, persiste el sonido constante del vapor siseando y el resplandor de los arcos voltaicos, la cámara sigue a Ripley por el laberinto de nuevo como si la acechara.

Ripley continúa marcando su camino con bengalas hasta que el bip por fin la guía al final de su camino, sólo para encontrar el transmisor de pulsera de Newt tirado en el piso; hay un *insert* del transmisor y la cámara sube para ver en *close up* el rostro desmoronado de Ripley quien se aferra al transmisor.





La escena continua con un montaje de un *close up* a Newt quien ha sido envuelta en un capullo, la toma se abre y en el primer plano un huevo se eclosiona, en el fondo se ve a Newt quien intenta liberarse del capullo, se ve un *insert* del huevo abierto entre vapor y algo palpita dentro de él mientras sale un *Facehugger*, en un *close up* Newt grita horrorizada. Ripley escucha el grito y corre apresurada para salvar a Newt, también se ve en un *close up* hacia Ripley la premura en su rostro mientras la cámara la sigue, Newt continua gritando; sabe lo que le ocurrirá cuando la atrape el *Facehugger*. Es hasta este momento que la música de Horner regresa abruptamente.





Ripley llega corriendo hasta donde se encuentra el huevo eclosionando y le dispara al monstruo antes de que éste salga del huevo dándole muerte y se apresura a liberar a Newt, se ve una toma del fondo de la madriguera y de entre las sombras llega saltando por las paredes un Alien, hay un *close up* de Ripley disparándole y el Alien es destrozado, llegan más Aliens y Ripley les dispara a todos, la edición de esta parte es muy vertiginosa, con varios cortes entre los Aliens llegando y Ripley disparando y no se sabe en realidad a cuantos mata, Ripley libera por fin a Newt de su capullo, pero van tan sólo a la mitad del camino, falta la peor parte: Salir del infierno.



Comienzan estallidos en el complejo debido al sobrecalentamiento del reactor así como incendios a lo largo de todo el área, se ven *inserts* del exterior estallando, Ripley comienza a hacer su camino hacia afuera en medio del laberinto, una cámara al hombro la sigue viéndola por enfrente mientras todo lo de atrás comienza a estallar; Ripley carga a Newt y juntas pretenden hacer su camino fuera de la oscuridad, la fotografía continua con su aspecto lóbrego y a veces perdemos a Ripley entre las sombras o alcanzamos a ver su silueta, toda esta tensión llega a su clímax en un momento donde Ripley da una vuelta equivocada por la celeridad de su escape y se detiene, no se oye más sonido que el de su respiración,



y comienza lentamente a ver sobre su hombro, al escucharse una respiración más pesada y profunda, como la de Darth Vader que se confunde con el siseo de los gases sabe que está en presencia de algo superior, algo que no había visto y ahora se encuentra frente a ello, la toma se abre y vemos porque Ripley detiene su apresurada carrera, se encuentra rodeada de huevos y voltea muy lentamente, sólo se escucha el silbido del piloto de su lanzallamas y en un *close up* se ve a Ripley dirigiendo la mirada hacia lo más monstruoso que ha visto en su vida, hay un *insert* de un esfinter poniendo huevos y un ligero paneo subjetivo de lo que Ripley ve, mientras en contrapunto con el *close up* de Ripley y Newt quienes siguen volteando horrorizadas hay una toma contrapicada desde el punto de vista de la reina; la cámara continua su paneo y con un ligero *tilt up* se ve a la Reina Alien en todo su esplendor, majestuosa y aberrante a la vez, asquerosa e inmunda, respirando tranquila en su sitio y poco a poco se va descubriendo a sí misma, primero sacando la mandíbula con dientes transparentes y asquerosos y siseando como si fuera una serpiente¹. Esta toma es la esencia del horror cósmico en su definición: Un monstruo más allá de lo imaginable capaz de destruirlo todo, Ripley se encuentra en definitiva ante un poder superior, un monstruo más allá de lo que se puede imaginar y esto se nota tanto en la construcción cinematográfica como en la expresión de Ripley, es la primera vez en toda la película que se le ve en verdad horrorizada.

“Es de verdad enorme” –Prvt. Hudson–.



¹ En esta línea se marca de nuevo la similitud del monstruo con la serpiente o el dragón, relación simbólica con la que se representa la maldad.





En un *three shot* con la reina al fondo, se establece la relación de tamaño que tienen Ripley y Newt frente a la reina y sólo se escucha la respiración del enorme monstruo; el siseo serpentino que se había mencionado con anterioridad, literalmente Ripley siente el aliento del horror en la cara.

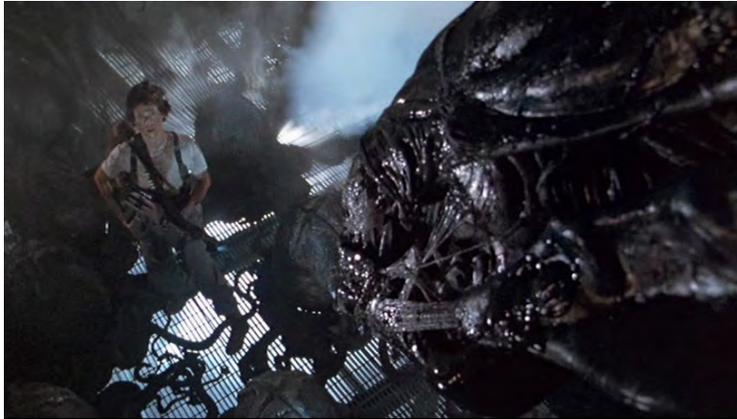


La reina se muestra ante la impotente mirada de Ripley y Newt quienes están congeladas enfrente de la horrible visión, literalmente viendo al horror a la cara y sin saber qué hacer.

Mientras tanto Aliens flanquean a la reina como si fueran guardias; en el cuadro hay mucho vapor y no se alcanzan a definir sus formas, además de la presencia de una luz trasera genera un contraluz el cual impide ver con certeza a los monstruos.

Ripley baja cuidadosamente a Newt sin quitarle atención a los Aliens que flanquean a su reina, en un *medium shot* y en una picada se ve cómo la reina observa a las dos invasoras a la mitad de su nido; la escena está llena de tensión por el encuentro inesperado con este monstruo supremo además de que toda la instalación se encuentra aún en peligro. Hay también una iluminación de tipo nadir o *Hell's light* la cual proviene del piso y no es hasta esta toma picada que se nota esta particular iluminación.





Ripley enciende su lanzallamas de forma amenazante sobre los huevos en un *medium shot*, apuntando después a los huevos para amagarlos; en el pasado los Aliens ya han demostrado inteligencia y esta no es la excepción, la reina entiende la amenaza y los guardias se retiran a una señal de la reina, Ripley y Newt comienzan a caminar hacia atrás lentamente mientras la reina las observa nuevamente en una toma picada.



Ripley y Newt salen lentamente del nido en un *fullshot*, pero un huevo eclosiona, se ve un *close up* de Ripley que voltea a ver a la reina de forma amenazante y le cumple la promesa no escrita encendiendo todo el nido en llamas y disparándole a los huevos todo lo que tiene mientras ella y Newt se abren paso a tiros entre los Aliens que las atacan; hay varios *inserts* del arma disparando y varios *close ups* de Ripley mientras dispara desenfundadamente. La reina se retuerce entre el fuego mientras todo el nido estalla por las granadas que Ripley arrojó, se ve un plano general de todo el nido en llamas mientras la reina se separa del útero gigante y comienza a perseguirlas; la película recupera su ritmo y vertiginosidad en las tomas y en la edición en este punto después del momento de gran tensión al haber encontrado a la reina, la música de Horner regresa así como la señal de alarma. Ripley intenta encontrar el camino de regreso hasta el ascensor y lo logra gracias a las señales de bengala que previamente había dejado a su paso.

Hay varias tomas con cámara al hombro mientras Ripley se abre camino hasta el ascensor. Se ven tomas de la estructura estallando interiores y exteriores debido al colapso nuclear que se avecina; sin embargo, lo que más preocupa a Ripley es escapar de la Reina Alien.



En un *close up* Ripley y Newt llegan hasta el ascensor; sin embargo, éste se tarda en llegar, mientras la voz de emergencia les informa que tienen 4 minutos para llegar a una distancia segura, mientras Ripley golpea desesperadamente los botones del ascensor, se mantienen las tomas en *close up* sobre ambas, Ripley sabe que la persigue. Hay un *close up* de la Reina Alien la cual aparece muy cerca de ambas cuando el ascensor llega milagrosamente, Ripley mantiene a raya a la reina con el lanzallamas a través de la reja del ascensor mientras la reina las embiste, aquí se nota el uso de la toma subjetiva al acercarse la reina a Ripley y Newt, así como el contrapunteo de planos entre la reina y Ripley.



El ascensor comienza a subir mientras la estructura se colapsa, se ven *close ups* de Ripley y Newt así como una toma cenital del ascensor subiendo y todo estallando debajo de él. Mientras tanto abajo llega el otro ascensor y hay un *close up* de la Reina Alien que mueve la cabeza casi como si comprendiera que debe subirse. La escena finaliza con Newt y Ripley subiendo por el ascensor, habiendo salido sanas y salvas después de enfrentar al horror.





Escena 3: Plataforma exterior

La escena abre con un *insert* de las puertas del ascensor el cual se abre y Newt y Ripley salen apresuradas, la toma se abre desde una picada para ver la plataforma de despegue vacía, Bishop se ha ido, en un *close up* Ripley lo maldice, Ripley revisa su rifle, un *insert* del rifle marca cero municiones mientras ve que el otro ascensor viene subiendo en una subjetiva, todo esto mientras la voz de emergencia dice que tienen dos minutos para alcanzar una distancia segura. El clímax de la secuencia llega mientras Ripley se encuentra contra el barandal de la plataforma cargando a Newt en un *medium shot* mientras todo a su alrededor colapsa; sin embargo, no es el temor a morir por la explosión nuclear lo que las llena de horror, sino lo que viene subiendo por el ascensor. De las puertas del ascensor se ve entre tinieblas la Reina Alien; como ya se estableció antes el Arte-Horror no sólo se construye por el temor a la muerte, sino por lo aberrante del monstruo y en este caso se cumple a la perfección el modelo.

En un *close up* Ripley le dice a Newt que se cubra los ojos pero cuando todo parece perdido Bishop aparece detrás de ellas en la nave y en una toma subjetiva de la nave desde las escaleras Ripley y Newt se suben. Una explosión envía a la nave contra la estructura y en un *insert* se ve que no se puede cerrar el tren de aterrizaje, la Reina Alien no se ve en cuadro

desde que apareció la nave, hay un *close up* de Bishop que acelera y se ve una toma de la nave que aleja lo más pronto posible, hay varios *close ups* de Bishop, Ripley y Newt cuando todo el cuadro se sobre expone, se ve un hongo nuclear mientras la nave se aleja.

En un *close up* Ripley le dice a Newt que lo lograron y se ve una toma de la nave remontando hacia el espacio terminando la secuencia. Al parecer los personajes han logrado escapar del monstruo.





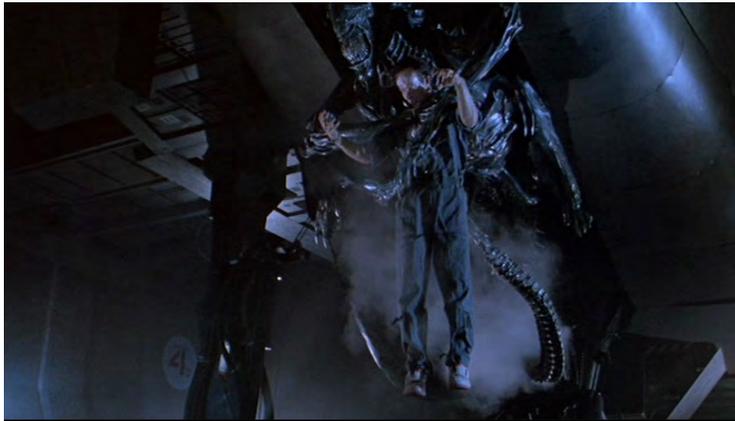
3.2.2.2 Secuencia 2: Cara a cara con el horror, duelo en el Sulaco

Esta secuencia marca una de las famosas vueltas de tuerca en el guión de James Cameron. Compuesta de una sola escena, abre con una toma general de Bishop, Ripley y Newt bajando del transporte dentro del hangar del Sulaco. Con un ligero *tilt up* y un paneo, los tres personajes quedan en un *three medium shot* mientras Ripley le dice a Bishop que hizo un buen trabajo. Al fin Ripley ha reconocido a un sintético, después de lo que pasó anteriormente con Ash. Con música tranquila de James Horner y *close ups* a ambos personajes sonriendo al parecer la pesadilla ha terminado; sin embargo, un *instert* del piso nos indica que el horror los ha perseguido hasta la seguridad del Sulaco, ya que una gota de ácido proveniente de la nave comienza a corroer la plataforma con su sonido característico llamando la atención de los personajes.

En una contrapicada que enfoca a Ripley y Bishop sorpresivamente el pecho de Bishop estalla, la cita a la famosa escena de la muerte de Kane en la primera película es clara; sin embargo, en esta ocasión no es un *Chestbuster* el que está atravesando el pecho de Bishop, entre un extraño *gore* de fluido blanco característico de los androides en esta película y estertores de dolor se ve un espolón gigante que empala a Bishop intercalado hay un *close up* de Ripley quien entre la sorpresa y la alarma empuja a Newt hacia atrás mientras Bishop es elevado, varios *close ups* de Ripley intentando ayudar hasta que en una toma más amplia se ve que es la Reina Alien quien ha empalado a Bishop la cual sale desde las tinieblas que forman el resquicio del tren de aterrizaje del transporte que no se pudo cerrar. La fotografía de esta toma es muy importante porque en primera instancia no se alcanza a distinguir exactamente qué es lo que ha empalado a Bishop, sólo vemos que es llevado a las tinieblas por un espolón; aquí es la velación del monstruo la que determina el horror; un par de garras que salen de esa oscuridad en un *close up* mientras se ve la cara de horror de Bishop al ser empalado y luego descuartizado.

En una toma más abierta las garras deshacen a Bishop como un muñeco partiéndolo en dos revelando a la reina quien sale de la oscuridad; mientras Bishop es destazado comienza de nuevo la música de Horner, estableciendo la tensión de la escena. Hay tomas tanto abiertas como *close ups* de la mitad de Bishop cayendo mientras aun salpica fluido blanco.





profundidad del espacio, podemos ver el miedo en el rostro de Ripley; sin embargo, debe reaccionar ya que Newt depende de ella, debe defender a la niña. La iluminación de esta toma es muy dramática, podemos notar dos fuentes de iluminación dura sobre Ripley una de cada lado, causando sombras fuertes en su preocupado rostro.

Hay una toma picada, punto de vista de la reina donde Ripley le dice a Newt que se vaya, pero en cuanto Newt comienza a moverse, llama la atención de la reina, se ve su reacción en un *close up*; el rostro de la reina se ve envuelto en vapor que despide el transporte dándole un aspecto aún más tenebroso, entonces Ripley llama la atención de la reina para que Newt pueda esconderse, la cámara sigue a Newt en un paneo abierto mientras se esconde en una rendija de la plataforma.



De alguna forma la Reina Alien ha hecho su camino, subiendo como polizón al Sulaco evitando perecer en la explosión nuclear del planetoi-
de y en un *fullshot* baja lentamente de su escondite en el pozo de oscuridad que genera el compartimento del tren de aterrizaje del transporte y se revela ante Ripley. La iluminación de esta escena tiene una predominante azul y luces intensas giratorias de la plataforma; sin embargo, continua una constante oscura; la plataforma no se encuentra bien iluminada logrando que la Reina Alien se confunda con la estructura metálica del Sulaco; ahora Ripley debe enfrentarse de nuevo a la reina pero esta vez no se encuentra en su nido; hay un *close up* muy significativo sobre la expresión de Ripley quien por unos segundos se queda pasmada contemplando el horror que acaba de subir a su nave desde la





Una vez que Newt se encuentra a salvo, Ripley corre y se pone a salvo detrás de una puerta blindada, la cámara la sigue y otra toma *fullshot* nos muestra a la Reina Alien en un contraluz donde sólo sobresalen los destellos de su quitinosa piel y no deja ver detalles, sólo se ve una mole de sombras, cuernos y colmillos montando en cólera persiguiendo a Ripley; hay un *close up* dentro de la puerta que muestra a Ripley pensando mientras la reina sigue azotando la puerta.

La Reina Alien intenta tirar la puerta pero ésta es demasiado fuerte aun para ella, así que regresa por Newt encolerizada como una bruja

de cuento buscándola con sus largas garras; en esta parte de la escena se ven varias tomas subjetivas de Newt por debajo de la parrilla de aterrizaje del hangar, Newt observa a la reina quien retira las parrillas persiguiendo a la niña, se intercalan tomas de lo que queda de Bishop intentando incorporarse aún sorprendido y asustado mientras observa al monstruo. La reina está a punto agarrar a Newt quien grita de desesperación y horror en un *close up* cuando se oye la pesada puerta blindada abrirse.





La batalla final

“Entonces viene la batalla climática entre Ripley operando el power-loader y la Reina Alien” (Heard, Christopher.1998. P. 111)

Un ligero *fullshot* con un ligero *tilt up* nos muestra el lento abrir de la pesada puerta y mientras va revelando a Ripley en un contraluz la cual aparece en una visión como héroe de *Western*, usando el traje montacargas o *power-loader* lista para el duelo final contra la Reina Alien, Ripley avanza lentamente operando el *power-loader* hasta quedar en un *close up* frente a la cámara.

“¡Aléjate de ella, perra!” –Ripley–.

Se ve un *close up* de la Reina Alien como si aceptara el reto de Ripley, la cual en un *medium shot* y ligeramente contrapicado abre los brazos del *power-loader* mientras comienza a avanzar con los pasos pesados del traje. Este es un trabajo de contrapunteo de campos en la edición como en los duelos del género *Western*. En una toma abierta se ve como Ripley recibe a la Reina Alien con un golpe directo en la cabeza que casi la lleva al piso haciéndola enojar aun más; esta vez Ripley ha igualado la apuesta y puede enfrentarse con el horror cara a cara. Hay otra toma abierta de un segundo golpe que Ripley asesta en la reina empujándola sobre unas cajas y una toma del detalle de la reina cayendo sobre las cajas, es la primera vez en las dos películas que vemos a un ser humano imponiéndose sobre el Alien.





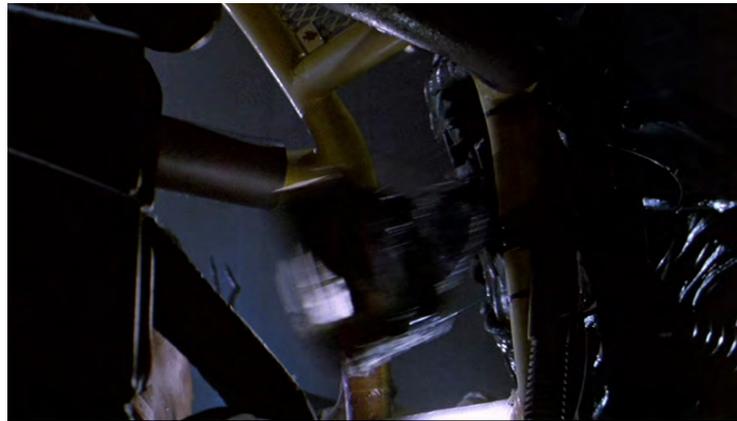
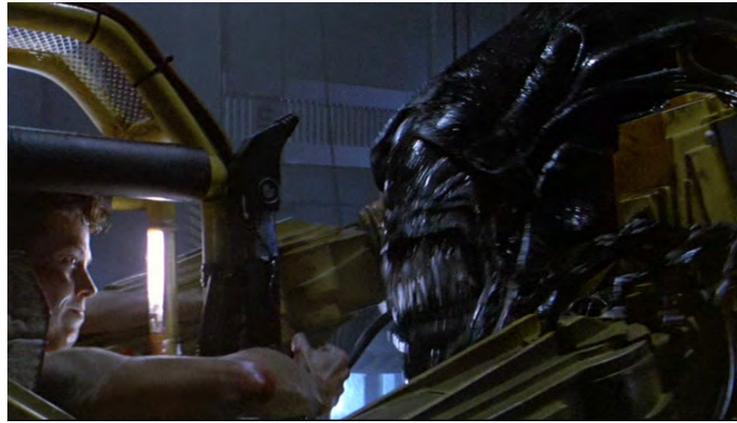
La escena del duelo se construye a partir de *close ups* de la batalla desde este punto con planos contra planos mientras la Reina Alien, madre oscura, y Ripley, quien defiende a su “hija”, luchan por la supervivencia de su respectiva raza, la edición es rápida con cada *close up* dando un ritmo vertiginoso a la escena y aumentando el ritmo dramático de la misma. Ripley logra capturar la cabeza de la reina con una de las pinzas gigantes del *power-loader* en un *two medium shot*, hay un movimiento de cámara en *wipe* alrededor de Ripley y la reina la cual trata de morder a Ripley y alcanzarla con las garras, la reina ataca con el espolón de la cola en repetidas ocasiones para intentar agujijonear a Ripley, la iluminación de toda la batalla es bastante oscura hay una iluminación que casi es un contraluz así como una luz siempre en la cara de Ripley, la iluminación oscura y la edición rápida provoca que no sepamos bien como transcurre la pelea.



“Cameron escribió y orquestó una gran pelea entre Ripley y la Reina Alien que transcurre por varios minutos y culmina con ambas cayendo al fondo de una escotilla abierta”. (Heard, Cristopher. 1998. P. 111).



La escena transcurre con la batalla entre ambas, circulándose y midiéndose en tomas más abiertas, en un *insert* Ripley abre a control remoto la escotilla interior de la nave, hay otro *insert* de la escotilla abriéndose; en un *medium shot* Ripley logra afianzar a la Reina Alien y regresan los planos cerrados a la escena, la reina intenta morder a Ripley con sus mandíbulas interiores, se ve un *insert* de los controles del *power-loader* donde Ripley activa un lanzallamas y así logra quitarse de encima a la reina a quien conduce hasta la orilla de la escotilla, en una toma nadir desde la escotilla donde se ve arriba el *power-loader* y la Reina Alien batiéndose y en un *medium shot* Ripley la deja caer. Se intercala un *close up* del rostro de Ripley gritando, pero se ve una toma de la Reina Alien aferrándose del *power-loader* provocando que ambas caigan. Cuatro tomas con edición muy rápida describen la caída de las dos combatientes al fondo de la escotilla.





En el fondo de la escotilla en una toma cenital se encuentran Ripley y la reina, la reina se encuentra atrapada por el *power-loader* que le cayó encima, agitando sus garras y su cola y rugiendo, mientras Newt sale de su escondite y le grita a Ripley, tomas cerradas de Ripley escapando del *power-loader* se intercalan al plano cenital que muestra a ambas en el fondo mientras Ripley logra llegar a la escalera de servicio, se ve un *close up* de Ripley subiendo por la escalera, en una toma *insert* la Reina Alien logra tomar a Ripley del pie jalándola hacia abajo.

Ripley activa la palanca que se encuentra en la pared y abre la escotilla al espacio exterior aún con la reina aferrada a su pie, hay una toma de la escotilla que comienza a succionar el aire de la nave y todo lo que se encuentre incluyendo a Bishop y a Newt en tomas separadas; Bishop logra aferrarse a la parrilla de aterrizaje y tomar a Newt evitando que salga despedida al vacío y a la muerte. Hay varias tomas de la compuerta mientras se abre, el *power-loader* es succionado al espacio exterior, un *insert* nos muestra que la Reina Alien sigue aferrada al pie de Ripley, no tiene intenciones de irse sola, *close ups* de Ripley aferrándose a la escalera de servicio, todo en una edición muy rápida; finalmente la Reina Alien se queda con el zapato de Ripley y es succionada al espacio exterior.





Una toma exterior de la nave nos muestra a la Reina Alien cayendo al abismo de donde salió, terminado así con su amenaza y perdiéndose en la negrura en una cita al final de la primera película. En una toma al ras del piso Ripley logra salir del pozo de la escotilla habiendo devuelto al monstruo a la oscuridad a la que pertenece y logra cerrar la escotilla; Newt corre a abrazarla y en un *medium shot* picado, Bishop le dice que no estuvo mal... para ser humana, terminando una de las escenas más grandes en la historia del cine. La heroína ha visto y combatido el mero corazón de las tinieblas, ha visto al horror cósmico a la cara y ha salido victoriosa. (Gallardo, Ximena. 2004. P. 111).

3.2.3 Los profundos ojos del abismo a través de la lente de James Cameron

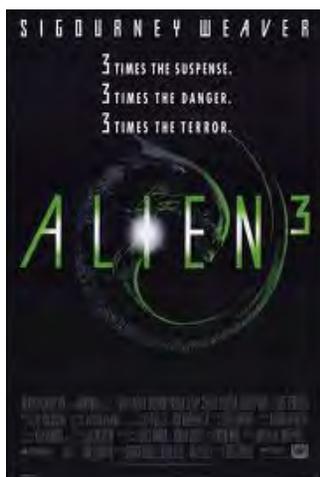
James Cameron ya había traído a la pantalla grande una lóbrega visión del futuro en *Terminator* de 1984, donde la súper computadora Skynet decide acabar con los humanos; sin embargo, deja abierta la esperanza de la raza humana al mostrar a Sarah Connor embarazada del salvador de la humanidad, recorriendo un incierto camino hacia la tormenta. En el caso de *Aliens*, *El Regreso*, es también una mujer quien ha salvado a la humanidad de la aniquilación, no por estar embarazada de un Mesías, sino por propia mano, como si fuera el padre Lancaster Merrin regresando al demonio al abismo oscuro y estéril de donde salió, sin embargo Ripley no estaba armada con fe y un crucifijo, sino con una herramienta creada por la ciencia, es la luz de la tecnología creada por la mano del hombre la que le permite a Ripley acabar con el horror y la oscuridad que representa la reina.



Sin embargo, Ripley no se encuentra a salvo de corrupción a pesar de que el último cuadro de esta película la muestra intacta en una cápsula criogénica de estasis, acaso haciendo alusión a los cuerpos immaculados de los santos en las iglesias; Ripley es preñada con un fruto oscuro durante su sueño espacial en el prólogo de la siguiente entrega a cargo de David Fincher, motivo de análisis del siguiente y último inciso.

3.3 Con la oscuridad por dentro: David Fincher y *Alien 3*

“Haz estado tanto tiempo en mi vida que no puedo recordar nada más.”
–Ellen Ripley–.



Esta línea argumental de la película *Alien 3* representa el horror cósmico, la creatura le ha robado todo a Ripley, la libertad, la familia, el trabajo, las esperanzas y los recuerdos; desde que el Nostromo descendió en ese planeta perdido a la mitad del espacio, Ripley no ha hecho más que combatir al monstruo una y otra vez, saliendo afortunada y victoriosa, sin embargo al despertar nuevamente el monstruo está presente; tanto que es parte de su vida. El monstruo es parte de la vida de Ripley al grado de permear su mismo ser, ya que en la última entrega Ripley porta una reina en su cuerpo. El fruto maligno de su vientre puede acabar con toda la vida, esta vez la teniente Ripley no tiene tanta suerte como en las entregas anteriores.

Alien 3 es una entrega infravalorada de la saga de terror ciencia ficción más influyente de la historia; (Hanson, Matt. 2006. P. 45). David

Fincher marca el tono del horror con *Alien 3* a tal grado que influye el mundo de los videojuegos con sus rapidísimos movimientos de cámara en tomas subjetivas y secuencias de horror en las sagas de *Resident Evil* y *Silent Hill* así como la misma serie de videojuegos *Alien vs Predator* que a la fecha siguen saliendo al mercado. (Hanson, Matt. 2006. P. 45).

Fincher es un visionario adelantado a su tiempo con una proyección de la saga de Alien demasiado funesta y deprimente (Hanson, Matt. 2006. P. 45), la cual es opacada por la acción de la predecesora *Aliens*, *El Regreso* de James Cameron obteniendo una terrible recepción por parte de la crítica y los fans. (Gallardo, Ximena. 2004. P. 115).

Sin embargo, la intención de Fincher nunca fue compararse ni ponerse por encima de la acción llevada a la pantalla por Cameron en la anterior entrega, sino por el contrario, Fincher regresa la franquicia a las raíces establecidas por Ridley Scott, estableciendo y confinando la acción en un infierno industrial acosado por una pesadilla. (Swallow, James. 2003. P. 34). Obteniendo una sensación más fuerte de claustrofobia al saber que este complejo industrial perdido a la mitad del espacio es además, una prisión.

Fincher no retoma ningún entorno del artista H.R. Giger, ni se basa en sus conceptos como su predecesor Cameron, por el contrario usa la claustrofobia misma del entorno de una prisión industrial generando un ambiente aun más inquietante (Hanson, Matt. 2006. P. 46), con paisajes que semejan úteros industriales en el interior de una refinería donde los presos son cazados como ratones por la bestia. Esta película fue grabada en la cúspide de la revolución digital en efectos especiales y a pesar de ello es ejemplo de la construcción en decorados y efectos físicos, animación en *stop motion*, maquetas y *mattes*; baste mencionar que el propio Cameron dirigió un año antes la fastuosa *Terminator 2, El Juicio Final* (*Terminator 2: The Judgment Day*) y nos dio a conocer un maligno exterminador hecho de mercurio: el T-1000.

3.3.1 La macabra visión de David Fincher

El nacimiento de la carrera del director David Fincher es como el nacimiento del Alien mismo; un evento acompañado de un baño de sangre y mucho dolor.



Hoy en día conocemos al prolífico director David Fincher por su oscuro trabajo en *Seven* de 1995, su interesante propuesta anárquica en *El Club de la Pelea (Fight Club)* de 1999, la construcción del suspenso en *Zodiac* del 2007 o su manejo temporal y vanguardia en efectos especiales en *El Curioso Caso de Benjamin Button (The Curious Case of Benjamin Button)* en el 2008; sin embargo, *Alien 3* fue su ópera prima; David Fincher llega a Hollywood después de pasar por MTV y ser el afamado director de videoclips como *Cold Hearted Snake* de Paula Abdul en 1989, *Express Yourself* de Madonna en el mismo año, *Janie's Got a Gun*, de Aerosmith también del mismo año o el famoso video de *Vogue* de Madonna en 1990.

El paso del cómodo mundo del videoclip a Hollywood fue una prueba total para Fincher, con la productora sobre su hombro todo el tiempo y con las restricciones de presupuesto Fincher detestó el proceso de creación de *Alien 3*, Joel Schumacher, amigo del director, incluso le indicaría que no dejara que esta experiencia le volviera a ocurrir; (Swallow, James. 2003. P. 55), aun con todo en contra, Fincher logra construir un desesperante aire de depresión a lo largo de la película con todo éxito, aire que permearía el resto de su obra filmica y que puede notarse claramente al ver su obra filmica, pertinente es hacer la llamada al inteligente y meticuloso asesino John Doe en *Seven* de 1995 o la redundante sensación de pánico en *El Cuarto del Pánico (Panic Room)* del 2002.

El último movimiento en la vida de la Teniente Ellen Ripley es llevado a la altura de sus predecesores por la oscura visión de David Fincher en su opera prima y es sin lugar a dudas una película impactante. (Swallow, James. 2003. P. 59).

3.3.2 Filmografía

- *The Social Network* (2010) (post-producción)
- *The Curious Case of Benjamin Button* (2008)
- *Zodiac* (2007)
- *George Michael: Twenty Five* (2006) (V)
- Video Hits: Paula Abdul: videos “*Straight Up*”, “*Forever Your Girl*” and “*Cold Hearted*” (2005) (Video musical)
- *Panic Room* (2002)
- *Madonna: The Video Collection 93:99* (video “*Bad Girl*”) (1999) (Video musical)

- *Fight Club* (1999)
- *Ladies & Gentlemen: The Best of George Michael* (video “*Freedom '90*”) (1999) (Video musical)
- *The Game* (1997)
- *Se7en* (1995)
- *The Best of Sting: Fields of Gold 1984-1994* (video “*Englishman In New York*”) (1994) (Video musical)
- *Aerosmith: Big Ones You Can Look at* (1994) (Video musical)
- *Dangerous: The Short Films* (video “*Who Is It*”) (1993) (Video musical)
- *Alien³* (1992)
- *Madonna: The Immaculate Collection videos* “*Express Yourself*”, “*Oh Father*” and “*Vogue*”) (1990) (Video musical)
- *Now That's What I Call Music 7* (video “*We Don't Have To Take Our Clothes Off*”) (1986) (Video musical)
- *The Beat of the Live Drum* (1985)

3.3.3 La última tentación de Ripley

“*El rango tonal es sorprendente, es como Ansel Adams*” (Swallow, James. 2003. P. 52).

David Fincher y el director de fotografía Alex Thomson están de acuerdo en hacer algo que sea oscuro, sincero y adulto, tratando de regresar la simplicidad de la primera película. Así filman *Alien 3* con una paleta de colores roja y sepia, a diferencia de la constante azul de Cameron en la película anterior, la dominante roja en *Alien 3* le da una característica de tensión y expectativa a la película, la monocromía casi color sepia favorece el ambiente viejo, desgastado y polvoso de la prisión, así como el sentimiento de claustrofobia dado también por lo opresivo de los escenarios; como se mencionó con anterioridad, el hecho de saber que se encuentran en una fundidora/prisión y la constante luz rojiza le agregan un efecto dantesco, como si Ripley se encontrara en la antesala del infierno; además la iluminación se encuentra subexpuesta, como si faltara luz en los entornos, esta sería una característica de Fincher en el resto de su filmografía, visible aun en algunas escenas en *El Curioso Caso de Benjamin Button (The Curious Case of Benjamin Button)* del 2008; es en efecto como dice James Swallow en la cita de este epígrafe, el rango tonal es como Ansel Adams, el famoso fotógrafo.



Las secuencias se eligieron de acuerdo a la actividad monstruosa, con referencia en el cuadro *Hieroglyphics* presentado en el Capítulo 1 de la presente investigación; sin embargo, la aportación de *Alien 3* no se encuentra en el rango de la biología del monstruo, sino, como se menciona anteriormente, en el regreso al horror planteado por Ridley Scott, por lo tanto la selección de secuencias de la película deja de lado la secuencia de la persecución y se centra más en la relación de Ripley con el monstruo, al final podemos ver que sus destinos se encuentran ligados; Alien es un asesino despiadado y sus víctimas se cuentan por cientos a lo largo de la trilogía, pero es a la teniente Ellen Ripley a quien le ha robado todo; el horror cósmico representado por esta bestia le ha robado la vida a la teniente al grado de que ésta ya no recuerda nada más.

Las categorías de análisis ya han sido planteadas en el primer capítulo tomando en cuenta elementos como son fotografía, iluminación, sonido, movimientos de cámara, actuación y montaje. Teniendo de esta forma las siguientes secuencias:

Secuencia 1: RIP.

Secuencia 2: El horror le respira en la cara a Ripley.

Secuencia 3: Con el corazón en tinieblas; Ripley y el scanner.

Secuencia 4: Calabozos y dragones: Has estado tanto tiempo en mi vida que ya no recuerdo nada más.

Secuencia 5: El destino de Ripley.

3.3.4 Secuencias

3.3.4.1 Secuencia 1: RIP

“De cierta forma, tenemos que racionalizarlo, aquí tenemos a esta mujer que se levanta una y otra vez a enfrentarse al mismo maldito monstruo”. (Swallow, James. 2003. P. 44).

Como bien se ilustra en la cita anterior, Ripley se despierta una y otra vez a enfrentarse a la misma bestia; esta secuencia representa el renacimiento del monstruo; en *Aliens, El Regreso*, al final queda la tranquilidad de que Ripley se ha enfrentado al horror cara a cara y ha vencido; en *Alien 3* el horror y la desesperación regresan como el estigma de Ripley que se encuentra intrínsecamente ligado a su destino; Ripley

debe enfrentar una vez más la amenaza cósmica del Alien. La secuencia es un montaje paralelo entre el funeral de Newt y Hicks en los fuegos de la fundidora y el nacimiento del *Chestburster* del Alien que se abre paso a través de Spike, el perro que tuvo la mala suerte de encontrarse con un *Facehugger* durante el rescate de Ripley. Aunque esta escena no se filmó, sólo se sugiere que ocurrió. El montaje se encuentra unido paralelamente con el discurso que el preso Dillon dice durante el funeral y el nacimiento de la bestia.

A diferencia del escueto funeral de Kane en *Alien, El Octavo Pasajero* donde nadie dice una sola palabra para despedirlo mientras se ve un *feedback* del video de la cámara de la escotilla y cómo el cuerpo de Kane es despedido al espacio por la diferencia de presión; el funeral de Newt y Hicks sí tiene una oración conducida por el guardia Andrews, la secuencia comienza con una toma abierta de la fundidora en donde preparan los cuerpos de Newt y Hicks, hay un *tilt down* con una grúa que nos muestra al cortejo fúnebre en una toma abierta. La edición de esta escena está compuesta de *cross fades* entre *close ups* de Ripley, Andrews y Clemens; se muestra al resto de los presos en *wipe* mientras Andrews reza consagrando los restos mortales a la eternidad, paralelamente hay tomas de Spike el perro, se le ve intranquilo, paseándose de un lado a otro en un sitio distinto, la iluminación de esta escena tiene un tono rojizo, el ambiente es también creado por la textura que produce el vapor de la fundidora; la música de la escena comienza muy estridente al mostrar las tomas abiertas, pero comienza a bajar el ritmo en cuanto Andrews prosigue con su oración. Se siguen intercalando tomas del perro intranquilo y hay una toma su sombra ladrando.





El preso Dillon interrumpe el ritual con una oración y mientras reza, el perro se convulsiona y nace; se incluirá a continuación el diálogo de Dillon intercalado con las imágenes que conlleva durante el montaje ya que es el discurso de Dillon el que lleva la cadencia de las imágenes. La cámara va a seguir a Dillon en un *travel*, aunque es una sola toma que termina con un *close up* de Dillon, los cortes son dados por el montaje del perro Spike, el análisis continuará toma por toma por el resto de la secuencia.



Dillon: "Why?" (contrapicada *medium shot* de Dillon por la espalda).





Dillon: *"Why are the innocent punished?"* (Close up del perro Spike convulsionándose).



Dillon: *"There aren't promises, nothing is certain"* (termina el travel en Dillon).



Dillon: *"Why the sacrifice?"* (Toma cenital del perro Spike que aulla de dolor y cae de lado).



Extreme close up del perro Spike convulsionándose.



Dillon: *"Why the pain?"*



Dillon: *"Only that some get called"* (*Wide shot* del cortejo fúnebre con Dillon en medio).



Dillon: *"Some get saved"* (Close up en Ripley mientras una lágrima recorre su rostro).



Dillon: *"We commit these bodies to the void with a glad heart"* (Close up del perfil de Dillon).



Dillon: *"She won't ever know the hardship and grief for those left behind"* (Close up del perfil Dillon).



Wide shot de los prisioneros lanzando los cuerpos embalsamados de Newt y Hicks a la fundidora, la toma incluye un fundido de close up a los ojos de Ripley mientras los cuerpos caen, la música en este punto sube el tono y el ritmo haciéndose más solemne.



Insert de la patas del perro Spike sacudiéndose violentamente en el piso.





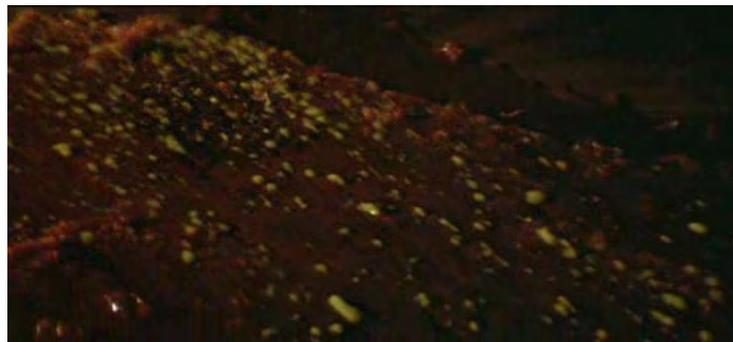
Toma cenital, los cuerpos cayendo a la fundidora.



Insert del piso salpicándose de sangre.



Dillon: "For Within each seed there is a promise of a flower" (Close up de Ripley llorando).



Insert del piso salpicado de sangre y grasa.



Insert del pecho del perro Spike estallando en sangre.



Insert del Chestbuster cayendo al piso ensangrentado.





Dillon: *"And within each death no matter how small"* (Extreme close up Ripley sangra de la nariz mientras en otro lado nace el nuevo Alien).

Esta toma sugiere lo la relación implícita entre el Alien y Ripley, Ripley no lo sabe pero lleva una reina dentro, la esencia del monstruo ha permeado por fin la suya propia con la promesa de una nueva flor dentro de la semilla maligna.



Dillon: *"There is always a new life"* (Close up del Alien recién nacido haciendo ruidos y levantándose).



Dillon: *"A new Beginning"*.



Contrapicada, close up, el Alien se levanta.



Dillon: *"Amen"* (Close up de Dillon levantando su mano).





Close up del Alien sacando la lengua dentada.



Dolly out de la carcasa de Spike, el perro muerto que es dejado atrás mientras se escucha el sonido del Alien alejarse.



Wide shot, todos dicen "Amen".



Wide Shot el Alien tiembla y se va corriendo.

Fin de la secuencia

Esta es una secuencia que juega con la retórica visual, posiblemente la secuencia más espiritual de la serie, entrelaza las solemnes palabras de Dillon durante el funeral con la perversión del nacimiento maligno del monstruo "porque en cada muerte, no importa que tan pequeña sea está la promesa de una flor, de una nueva vida y de un nuevo principio", pero la flor que nace es un monstruo despiadado lejos de toda moral y el nuevo principio es el del horror que creímos extinto en la película anterior, Dillon dice palabras reconfortantes para Ripley y su pérdida, por lo que tanto luchó en aquel rincón desolado del universo; pero no sabe que al mismo tiempo sus palabras anuncian el nacimiento de la bestia; la retórica va aun más allá porque las mismas palabras de Dillon profetizan, nuevamente sin conocimiento de causa, el nacimiento de una nueva Reina Alien del vientre de Ripley: La muerte de Ripley es la promesa de una nueva flor y de un nuevo principio para el horror cósmico.

3.3.4.2 Secuencia 2: El horror le respira en la cara a Ripley

La secuencia comienza con Ripley confinada a la enfermería, se lleva a cabo un diálogo entre Clemens y Ripley con planos contra planos en *medium shot*, Ripley parece preocupada y pregunta si hay forma de fugarse, Clemens le dice que no hay manera, una nave los abastece cada seis meses; Clemens se nota tranquilo ante la ansiedad de Ripley, la pale-

ta de colores sigue siendo ocre, casi sepia; sin embargo, la enfermería esta mejor iluminada que otras áreas de la prisión, aunque tiene cierto aire de hospital viejo, la escena transcurre sin sonido de fondo y sólo se oyen los diálogos de los personajes, Ripley se niega a contarle a Clemens lo que la aflige, en lugar de ello le dice que no se siente bien físicamente, el diálogo es interrumpido por Golic, un preso que se encuentra arrestado en la enfermería porque se le culpa por la muerte de otros internos, Golic le dice a Ripley que también va a morir y Clemens cierra la cortina para que no los interrumpa más, mientras examina a Ripley, hasta este momento todas son tomas en *medium shot* y *close up* a los personajes, con ligeras picadas a Ripley quien se encuentra sentada en una camilla y contrapicadas a Clemens con un ritmo pausado y calmado durante el diálogo, un momento íntimo entre ambos personajes, aunque sabemos que Golic está detrás de la cortina atado a su camilla escuchándolo todo.

Clemens prepara una jeringa para inyectar algo a Ripley mientras le cuenta como terminó en la prisión después de un error médico, durante la narración de la historia de Clemens se intercalan tomas de *two shots* y *close ups* de ambos personajes, Clemens se coloca de pie frente a Ripley con la jeringa en la mano y pregunta si aún confía en él como doctor, la toma es una contrapicada donde salen ambos personajes, Ripley asiente, comienza música de fondo muy tenuemente, es en cuanto la aguja penetra la piel de Ripley que comienza la secuencia de horror, primero indicada por la música que se torna más aguda e intensa.



En una toma *close up* Ripley voltea hacia un lado y hay un *insert* del instrumental donde se nota un reflejo de algo en movimiento; un *insert* de la jeringa distorsionado por un gran angular dándonos la idea de que algo no está bien mientras la música sube su intensidad.



Hay un *close up* de Golic quien mira aterrado desde su camilla, en un *close up* a Clemens una sombra se proyecta detrás de él. La música sube su intensidad con tonos agudos y caóticos, Ripley quien está viendo de frente a Clemens salta hacia atrás de su camilla aterrizada en una contrapicada que es el ángulo en que Clemens la está viendo mientras el Alien ataca a Clemens a través de la cortina.





En un *close up* el Alien toma la cabeza de Clemens a través de la cortina quien se intenta defender mientras el monstruo lo levanta limpiamente del piso en una contrapicada casi nadir y hay una toma de Golic quien se voltea en su camilla horrorizado, claramente no quiere ver lo que ocurre, a partir de este momento el ritmo de la escena es muy rápido con tomas que duran muy poco en pantalla del cráneo de Clemens

estallando y salpicando sangre así como *inserts* del instrumental médico cayendo mientras Ripley se arrincona en el piso en una esquina de la enfermería. El ritmo de las imágenes le da una vertiginosidad a la escena de la muerte de Clemens quien cae inerte y ensangrentado envuelto en la cortina mientras Ripley observa aterrada desde el piso.





En este momento el ritmo de la cinematografía cambia y se vuelve más lento, en una toma abierta Ripley se arrincona en la esquina de la enfermería sin atreverse a voltear, mientras el monstruo se acerca invasivamente a ella y a su rostro abriendo la mandíbula y oliéndola con la lengua dentada en un *close up* por demás terrorífico. Esta escena recuerda la cita usada en el Capítulo 1 de la presente tesis al respecto de Drácula: “*Cuando el Conde se acercaba a mí y sus manos me tocaban, no pude evitar estremecerme. Pudo haber sido su aliento rancio pero una horrible sensación de náusea que no pude contener me recorrió*” –Jonathan Harker–.

En este caso Ripley ni siquiera se atreve a voltear a ver al monstruo del miedo y la repugnancia que éste le causa mientras el monstruo literalmente la saborea; el horror respirándole en la cara, con el monstruo repugnante y viscoso frente a ella. Ripley nos transmite la sensación de horror en esta escena, evitando incluso respirar el aliento fétido de la bestia y estremeciéndose cuando el monstruo abre la boca a escasos centímetros de su cara; en una de las tomas más horrosas de la película. Esta escena me hace preguntarme ¿A qué olerá el aliento de la bestia? Este pensamiento me hace recular de repugnancia.

Esta vez Ripley se ve inerme e indefensa frente al monstruo como nunca la habíamos visto en las películas anteriores; el personaje jamás había estado tan indefenso ni había tenido tan cerca a la bestia, baste recordar las escenas finales de *Alien*, *El Octavo Pasajero* o *Aliens*, *El Regreso* donde



Ripley, aunque con miedo, logra deshacerse del monstruo en el abismo del espacio abierto en dos ocasiones. La escena termina con el monstruo llevándose los restos de Clemens por el respiradero y nos deja sin saber por qué no terminó con Ripley de una vez por todas. La muerte la ha mirado a la cara y la ha dejado vivir, la pregunta es ¿Por qué?.



3.3.4.3 Secuencia 3: Con el corazón en tinieblas: Ripley y el scanner

Esta secuencia se compone de una sola escena bastante corta, tiene lugar en el EEV (*Emergency Evac Vehicle*) del Sulaco y ocurre debido a la duda que tiene Ripley, ¿Por qué la bestia no la atacó en la enfermería? Ripley teme lo peor y es que tenga dentro un Alien. La cinematografía de la secuencia se lleva a cabo con planos cerrados debido a lo estrecho y pequeño del EEV, provocando ángulos de cámara muy comprometidos dando la sensación de opresión. La secuencia comienza con una toma abierta donde se ve el EEV en el exterior y al guardia Aaron buscando a Ripley, tiene un ligero *dolly out*. Dentro del vehículo, un *close up* de Ripley quien se acomoda en uno de los criotubos cuando Aaron la encuentra. Es la única escena de la película que no tiene la dominante ocre-rojiza del resto de las escenas, en el interior del EEV la iluminación es clara y con luz blanca sin pozos de oscuridad. Ripley se ve muy tensa



y se sobresalta cuando la encuentra el guardia Aaron. La escena se lleva con *close ups* de Aaron, Ripley e *inserts* del *scanner* que saca una tomografía del pecho de Ripley.



Una vez que se ha realizado el escaneo de la tomografía de Ripley se ven tomas de la pantalla del *scanner* de color azul que contrastan con el resto de la dominante cromática de la película y buscan algún tipo de tejido desconocido o de fractura en los huesos, la tomografía es borrosa y confusa en un principio pero después es clara y el *scanner* marca algo como tejido desconocido; se confirman las tenebrosas sospechas de Ripley, ahora lleva la oscuridad por dentro, ya que una Reina Alien habita en su pecho; Ripley le pregunta a Aaron el aspecto del monstruo y Aaron responde que es horroroso. Ripley pide a Aaron que congele la imagen para verlo, y en un *close up*, cierra los ojos, como dándose valor, para después voltear a ver la imagen del *scanner*.





Ripley mira fijamente el monstruo que ahora lleva dentro y se nota la desesperación en su rostro, la bestia contra la que vehementemente ha luchado ahora yace en su interior, por fin el monstruo ha permeado su misma esencia; a pesar de no ser una escena de acción como aquellas de *Aliens*, *El regreso* de lo que se habla aquí directamente es del horror cósmico, el monstruo ha trascendido las barreras físicas y ahora vive dentro de Ripley, ella sabe que ahora sólo le queda morir de manera horrible para dar a luz una reina pone huevos. El destino de Ripley ahora se encuentra atado al destino del monstruo, ¿Acaso o siempre lo ha estado? Ripley se acaba de dar cuenta de esta verdad.



3.3.4.4 Secuencia 4: Calabozos y dragones: Has estado tanto tiempo en mi vida que ya no recuerdo nada más.

“Ripley se da cuenta que su destino es enfrentar al monstruo una y otra vez perdiendo todo lo que le es importante, hasta que al final, logra destruirlo, sacrificándose a sí misma” (Swallow, James. 2003. P. 61).

Esta secuencia se compone a su vez de una sola escena donde Ripley baja al nido del monstruo “*en el sótano*” dice irónicamente ya que toda la instalación es un enorme sótano en palabras del guardia Aaron; Ripley acude al monstruo para que éste haga lo único que sabe hacer: matar.

La escena contiene una iluminación muy oscura con la predominante ocre-rojiza de toda la película; la escena abre con un *fullshot* de Ripley con la cámara desde el piso, Ripley camina por los laberínticos túneles que no tienen escapatoria hasta la guarida del Alien buscando con una lámpara de mano, hay un ligero *dolly in* con la cámara que se acerca a Ripley desde el piso dejándola en un plano americano. Luego un *close up* a Ripley la cual pregunta al monstruo dónde está cuando lo necesita y se escucha un sonido que guía los pasos de Ripley hacia la derecha.

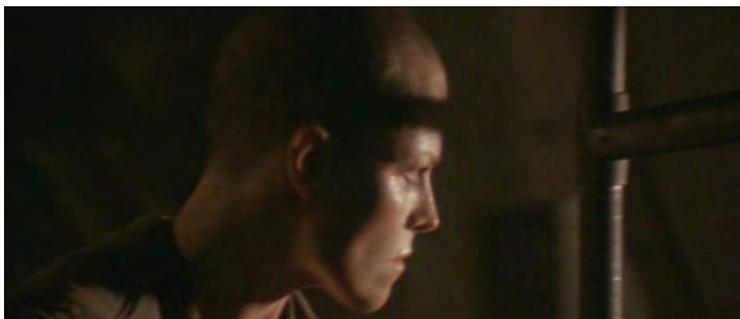


Se abre la toma y un ligero paneo a la derecha indica que Ripley ha encontrado el rastro del monstruo, también un sonido como de válvula de gas proviene de ese lugar, cabe señalar que el siseo que produce el monstruo es muy similar, como en el nido de la reina en la película anterior. Ripley se mueve hacia su izquierda hacia la entrada que se encuentra ahí.



Cambia el ángulo de cámara y vemos una toma en *medium shot* de Ripley desde el interior de la compuerta, el sitio se ve a un más oscuro que el lugar del que Ripley proviene. Hay unas tomas subjetivas de lo que Ripley ve y alumbrado con la lámpara. Todo el entorno se ve viejo y oxidado. Un sonido abrupto y un movimiento de cámara brusco vuelven a poner a Ripley en cuadro, como si fuera la toma subjetiva de algo que la está cazando. Ella continua avanzando y alumbrando el recinto, los sonidos son sus propios pasos y agua que escurre por las paredes, que puede fácilmente confundirse con la baba que el Alien secreta, como en la secuencia de *Alien, El Octavo Pasajero* donde Brett muere al buscar al gatito. En un *medium shot* Ripley le dice a la bestia que no tenga miedo pues es de la familia, mientras se arma con un tubo.





En una toma abierta Ripley se adentra cada vez más en la guarida del Alien armada sólo con su tubo y su lámpara de mano, se alternan las tomas subjetivas de Ripley alumbrando el entorno, de repente se escuchan abruptos sonidos instrumentales que son parte del *soundtrack* mientras Ripley sigue bajando a la boca del lobo; las subjetivas con cámara al hombro, lo oscuro de la escena, así como los sonidos de líquido goteando y metal crujiendo van aumentando la tensión en la escena; así mismo el hecho de que el Alien puede camuflarse con su entorno y no sabemos de dónde saldrá.



En una toma *fullshot* Ripley observa una tubería que asemeja al monstruo y de hecho lo confunde con ella, se alterna una toma subjetiva de la tubería y en un *medium shot* dice la línea: “*Has estado tanto tiempo en mi vida que no recuerdo nada más*” epíteto del presente inciso. Al igual que en la secuencia anterior, esta sola línea representa al horror cósmico, el monstruo ha consumido todo lo que Ripley es: Su familia, su trabajo, sus amores: Hicks, Newt y Clemens; sus amigos, incluso sus recuerdos, sólo se ha levantado una y otra vez a pelear contra el mismo monstruo y ahora lo lleva dentro. Ripley aprende que su destino es enfrentar al monstruo perdiendo todo aquello que le importa hasta el final.





“Haz algo por mí, es fácil, haz lo que sabes hacer” dice Ripley mientras en un *insert* ataca la tubería que cree que es el monstruo; sin embargo, no es más que una vieja tubería oxidada, el *soundtrack* de esta escena va aumentando de intensidad y ritmo, parece una cacofonía mientras Ripley sigue buscando en el entorno, aquí se intercalan planos abiertos de Ripley con tomas subjetivas de la lámpara alumbrando hasta que se revela el monstruo en un *close up* contrapicado a Ripley; el monstruo se encuentra acechándola desde el techo y desciende enfrente de ella, mientras Ripley gime de terror.



El monstruo manda la pantalla a negro quedando enfrente de la cámara y finalizando la escena; la bestia se niega a acabar con Ripley ya que sabe que dentro de ella se encuentra su futuro.

3.3.4.5 Secuencia 5: El destino de Ripley

Larry (Ferguson) y yo (David Fincher) decidimos que esto es lo que Ripley está condenada a hacer. Ella está condenada a combatir esta cosa hasta que termine con ella”. –David Fincher– (Swallow, James. 2003. P. 44).

Esta es la secuencia final de la trilogía y es considerada también el final de la franquicia (Swallow, James. 2003. P. 59), ya que marca los últimos momentos en la vida de Ripley. La secuencia se compone de una escena que ocurre justo después de que se ha logrado derrotar al monstruo en la fundidora y llega el equipo de la compañía Weyland-Yutani a intentar recuperar a la Reina Alien del vientre de Ripley. La dominante cromática es rojiza, y da una apariencia dantesca a la escena, como si ocurriera a la orilla del infierno; la escena abre con un *tilt up* donde un equipo de la Weyland-Yutani sube por las escaleras hasta la plataforma de la fundidora.

En un *two full shot* Morse ayuda a Ripley cuando son interceptados por el quipo médico de la Weyland-Yutani, Aaron intenta convencer a Ripley de que están ahí para ayudarle.





En un *close up* Bishop se descubre e intenta convencer a Ripley de que no es un androide, sino humano y le pueden extraer al Alien para que tenga una vida y recupere todo lo que el monstruo le robó, los diálogos están representados por campos contra campos de los personajes, primero con tomas más abiertas y después se van cerrando sobre Bishop y Ripley enfatizando lo dramático del enfrentamiento y la propuesta, ésta es la última tentación de Ripley.

Mientras Bishop y Ripley discuten, hay un *medium shot* de Morse quien se sube a la plataforma y Ripley se va alejando con él, Ripley se sube también a la plataforma y le cierra la reja en la cara a Bishop, ya antes ha sido engañada por un Bishop. Morse manipula la plataforma para alejarla y en una toma *close up* vemos cómo uno de los guardias de la Weyland-Yutani le dispara en la rodilla a Morse.





En un *medium two shot* Ripley le ayuda a levantarse a Morse y le pide su ayuda, mientras tanto vemos un *medium shot* de Aaron, inmediatamente un *insert* de cómo Aaron toma una herramienta y ataca a Bishop por la espalda y vemos varias tomas donde le disparan, Aaron cae varios metros por la plataforma hasta que queda en un *close up* ensangrentado en el piso.



En un *extreme fullshot* la plataforma que opera Morse se sigue alejando hasta ponerse sobre la fundidora, mientras Bishop grita impotente desde la reja, hay varias tomas de Ripley colocándose en la orilla sobre la fundidora desde varios puntos de vista mientras el desesperado Bishop intenta aún disuadirla; la música nos va preparando aumentando la tensión antes del momento final de la vida de Ripley.





En un *close up* Bishop observa a través de la reja mientras en *fullshot* Ripley abre los brazos y se deja caer de espaldas hacia los fuegos de la fundidora, en un *tilt down* contrapicado Bishop grita desesperado por la pérdida de su preciosa Reina Alien mientras Ripley cae al fuego.

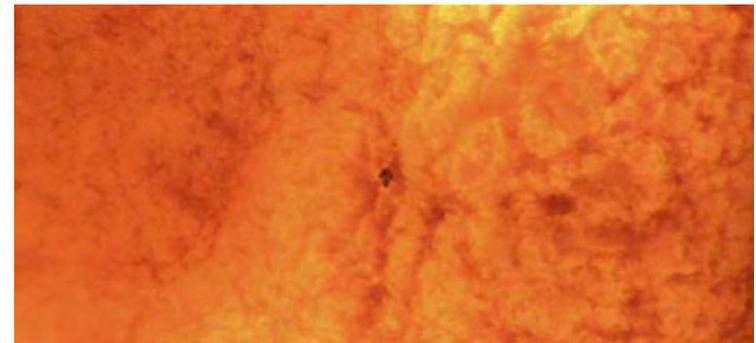


“Cualquier cosa que pase, ella estará en paz al final” –David Fincher– (Swallow, James. 2003. P. 55).

En un *close up* vemos a Ripley con una expresión tranquila con el fuego de fondo mientras cae, sabiendo que termina con el horror cósmico representado por la reina que lleva en su pecho.



Mientras la reina nace, Ripley la toma con sus manos, no se ve el sufrimiento ni el horror de *Alien*, *El Octavo Pasajero* cuando nace la creatura del pecho de Kane, por el contrario, Ripley se ve tranquila al llevarse a la oscuridad consigo; en un *close up* se ve a la reina debatirse en las manos de Ripley quien la presiona contra su pecho mientras caen hasta que ambas desaparecen en las llamas.



Al final el destino de Ripley estaba ligado profundamente al destino del monstruo y con su muerte Ripley acaba con la maldad cósmica del Alien; la escena final representa una batalla entre sus instintos maternos y asesinos,;sin embargo, es llevada a un nivel más personal que el final de *Aliens*, *El Regreso*, donde termina siendo la heroína, en este caso da un paso más allá y toma el papel de mártir al sacrificarse por acabar con la bestia y salvar a la raza humana de este monstruo sin límites, a diferencia de las películas anteriores donde la oscuridad absoluta se traga al monstruo, en esta película, la luz consume a Ripley y al monstruo por igual; *Alien 3* le es fiel a la verdadera naturaleza del monstruo, sin compromisos, cruda y retadora. (Swallow, James. 2003. P. 61).

3.3.5 El sagrado corazón de Ripley

Ripley da su vida para salvar a la humanidad de la oscuridad absoluta que el monstruo representa; un monstruo sin ilusiones de moral y sin una conciencia humana. Sumerge al monstruo que es la encarnación de



las tinieblas en un pozo de luz absoluta representado por la fundidora, acabando para siempre con su malignidad; sin embargo, Ripley no se podía ir limpia como en las dos ocasiones anteriores; en esta ocasión el deshacerse del monstruo le costó la propia vida, costo que Ripley asume como su destino.

Ripley termina efectivamente con la representante del horror cósmico, una bestia salida de lo profundo del espacio, hecha de pesadillas y maldad, el deshacerse de algo tan absoluto necesariamente le tiene que costar la vida.

Fincher termina de una manera bellísima con esta escena la trilogía que trajo a este monstruo tan único a la pantalla, dejando un epílogo donde la instalación carcelaria es clausurada y se escucha la voz en *off* con la que Ripley se despidiera en la primera película, mismas con las que yo concluyo el presente trabajo de investigación: “*Esta es la teniente Ripley, única sobreviviente del Nostromo, despidiéndose*”. –Teniente Ellen Ripley–.



Conclusiones

Es paradójico pensar que algo que produce emociones tan negativas y desagradables, sensaciones físicas como náuseas, escalofríos, estremecimientos, sea algo digno de verse, incluso de estudiarse; sin embargo, el horror llama nuestra atención con curiosidad y fascinación, tal vez se deba a que en el fondo todavía queremos creer en monstruos y queremos que nos asusten, por lo tanto consumimos productos de horror.

Sabemos de antemano que lo que estamos viendo en pantalla en una película de horror es falso, no hay zombis que quieran comernos vivos, ni demonios que nos quieran poseer, ni asesinos con máscaras de hockey que por más que les disparemos simplemente no se caen, además no importa que tan rápido corramos, este asesino con su andar lento siempre acorta la distancia; no hay nada más lejano de la realidad. Sin embargo, la emoción que estos monstruos producen en nosotros es verdadera, no fingimos estar horrorizados ante ellos, nuestros gritos, nuestras náuseas, nuestro horror al estar enfrente de lo monstruoso y lo sobrenatural es real.

Hace poco asistí a la proyección de la película *Actividad Paranormal (Paranormal Activity)* dirigida por Oren Peli en el 2007; si bien las premisas narrativas de la película son malas, lo cual causa que la historia en general esté mal contada, el final es estremecedor, tanto que junto a mí una muchacha dio el alarido más agudo y sonoro que he escuchado en una sala de cine, este grito no fue bajo ninguna circunstancia fingido, la chica de verdad gritaba de horror a garganta pelada temiendo por su vida. Esta es la manifestación concreta de lo que Noël Carrol llama Arte-Horror, la chica sabía que iba a ver una película de horror que trataba de algo sobrenatural, aun bajo esta advertencia, la construcción filmica logró generarle una emoción tan grande que no pudo acallar tal expresión de horror; cabe señalar que en dicha película ni siquiera aparece el monstruo en cuadro.

Finalmente cuando vamos al cine queremos ver una anécdota en pantalla, la cual nos producirá una emoción, como las películas románticas, películas hechas con el fin expreso de hacernos sentir la emoción de amor o ternura. El horror de la misma forma está hecho para hacernos sentir miedo, un miedo a lo sobrenatural, a lo que creemos imposible, a

todo aquello que vaya en contra de nuestro sentido común. El horror debe ser sorpresivo e impactante, pero sobre todo aberrante y peligroso, características condensadas en el monstruo.

Lo que es cierto para el horror es doblemente cierto para el horror cósmico, un horror no sólo aberrante y peligroso, sino absoluto. El género de horror en la historia del cine es gigantesco, “monstruoso” en el número de películas que existen. Sin embargo, la cantidad de películas que tratan sobre el horror cósmico son sólo un puñado; ninguna película de la calidad de manufactura de la trilogía de *Alien* lleva a la pantalla grande al horror cósmico de esta manera. Por esta particular característica fue elegida esta trilogía. El monstruo que protagoniza la trilogía es como ningún otro en la historia del cine.

Cada una de las tres películas que tratan sobre esta aberración encontrada en lo profundo de las tinieblas marcó tanto al género de horror como a sus directores, después de ser enfrentados a una monstruosidad tan absoluta y a la tarea titánica de llevarla a la pantalla.

Es claro que después de *Alien*, *El Octavo Pasajero* el cine se tomó más serio el horror, los monstruos dejaron de ser sólo botargas con cierres visibles y movimientos graciosos, los directores se preocuparon más por crear atmósferas horroríficas que por poner a los monstruos en cuadro, esto llega a su máxima expresión en 1999 cuando llega a pantallas *La Bruja de Blair (Blair Witch Project)* dirigida por Daniel Myrick; película que cambia la visión del horror cuando deja fuera de cuadro al monstruo durante toda la cinta: Jamás vemos a la bruja de Blair en toda la película, sin embargo, las salas de cine eran un hervidero de náuseas, gritos y emociones.

Originalmente la hipótesis primaria de la presente investigación suponía un paralelo entre las emociones de la víctima del producto de horror y las emociones de la audiencia; sin embargo, después del presente estudio queda inválida la hipótesis, no son emociones paralelas con la víctima ante el monstruo, es la presencia misma del monstruo la que causa la emoción de horror.

Después de lo expuesto llego a la siguiente conclusión: No es la imagen del monstruo lo que nos horroriza sino saber que el monstruo se encuentra presente, aunque no sea visible. Es la misma idea de estar en



presencia de algo tan aberrante, que va en contra de todo lo que creemos y además peligroso, lo que nos llena de horror.

Alien va más allá de sólo ser un monstruo que asesina, la verdadera preocupación de la Teniente Ellen Ripley no es únicamente la posibilidad de que Alien la mate y se la coma, va mucho más allá, la sola existencia de este monstruo significa la aniquilación de la raza humana, de todo lo que conocemos; es por eso que esta bestia vive hasta en las pesadillas de la Teniente Ripley. Después de que el monstruo le ha robado todo, tal vez Ripley hubiera deseado haber muerto en el *Nostromo*. Así se hubiera ahorrado todo el sufrimiento, angustia, desesperación y horror que le sobrevienen en las otras dos entregas.

Me viene a la mente una de las escenas de *Alien 3*, analizada en el Capítulo 3 de la presente investigación; cuando la creatura asesina a Clemens y después acorrala a Ripley en una esquina olisqueándola, respirándole en la cara, así como la expresión de horror, asco y repulsión que tiene Ripley, me hace preguntarme: ¿A qué olerá el aliento de esta creatura? Sólo de pensar en ese rancio y picante aliento a muerto, sangre y ácido se me revuelve el estómago, es este el tipo de emociones que el horror causa y el que una película que de antemano sabemos es de horror, logre sembrar la semilla para que estas emociones florezcan es lo realmente valioso del género.

Considero valiosa la propia investigación del horror como objeto para el campo de la comunicación, debido a la cantidad ínfima de trabajos teóricos que existen al respecto, de no ser por el texto de Noël Carroll en el que se centra el presente trabajo, no existen más trabajos teóricos ni de análisis, lo tenebroso del tema es igualmente válido para su teoría, debido a que la investigación sobre el horror se encuentra igualmente en tinieblas, lo cual, es paradójico con lo popular del género; baste asistir a las salas cinematográficas en temporada de muertos y ver que se encuentran atiborradas.

Citaré una frase de *El Navío Fantasma*, cómic contenido en la obra *Watchmen* de Allan Moore de 1987, para dar por concluida la presente investigación: “Ya he visto demasiado horror... ¡ya he tragado demasiado horror!”.



Bibliografía

1. Bordwell, David. Estudios Cinematográficos. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, UNAM. Número 11, enero-marzo de 1998, pp 4-23.
2. Buckland, Warren. Cognitive Semiotics of Film, The. Cambridge University Press. Inglaterra. 2000.
3. Carrol, Noël. Philosophy of Horror. Edit. Routledge. USA. 1990.
4. Gallardo, Ximena. Alien Woman, The making of Lt. Ellen Ripley. Edit. Continuum. USA. 2004.
5. Giger, H.R. Necronomicón. Edit. Morpheus Int. Inglaterra. 1977.
6. Giger, H.R. Giger's Alien. Edit. Morpheus Int. Inglaterra. 1977.
7. Hanson, Matt. End of celluloid, The. Hanson, Matt. Edit. Rotovisión. Suiza. 2004.
8. Hanson, Matt. Cine Digital, escenarios de ciencia ficción. Edit. Oceano. España. 2006.
9. Heard, Cristopher. Dreaming Aloud, the life and films of James Cameron. Edit. Doubleday. Canadá. 1998.
10. Hutchings, Peter. Horror film, The. Edit. Pearson. Inglaterra. 2004.
11. Knapp, Lawrence. Ridley Scott Interviews. Edit. Mississipi. USA. 2005.
12. Lazo, Norma. Horror en el Cine y la Literatura, El. Edit. Paidós. México. 2004.
13. Müller, Jürgen. Mejor del cine de los 70, Lo. Edit Taschen. Inglaterra. 2006.
14. Müller, Jürgen. Mejor del cine de los 80, Lo. Edit Taschen. Inglaterra. 2005.
15. Penner, Jonathan. Horror Cinema, Penner, Jonathan. Edit. Taschen. USA. 2009.
16. Scanlon, Paul. Book of Alien, The. Scanlon, Paul. Titan Books. Inglaterra. 1993.
17. Schneider, Steven Jay. 1001 movies you must see before die. Edit Barrons. Inglaterra. 2003.
18. Swallow, James. Dark Eye, The Films of David Fincher. Edit Reynolds & Hearn. Inglaterra. 2003.



Filmografía

- *12 en el Patíbulo (Dirty Dozen)*
Robert Aldrich
1967
- *2001 Odisea del Espacio (2001: A Space Odyssey)*
Kubrik, Stanley
1964
- *Actividad Paranormal (Paranormal Activity)*
Peli, Oren
2007
- *Alien, El Octavo Pasajero (Alien)*
Scott, Ridley
1979
- *Aliens, El Regreso (Aliens)*
Cameron, James
1986
- *Alien 3*
Fincher, David
1992
- *Alien, La Resurrección (Alien Resurrection)*
Jeunet, Jean- Pierre
1997
- *Alien vs Depredador (Alien vs Predator)*
Anderson, Paul W.S.
2004
- *Alien vs Depredador 2 (Alien vs Predator 2: Requiem)*
Strause, Colin
2007
- *Amarga Pesadilla (Deliverance)*
Boorman, John
1972
- *Apocalipsis Ahora (Apocalypse Now)*
Coppola, Francis Ford
1979
- *Avatar*
Cameron, James
2009
- *Bala de Plata (Silver Bullet)*
Attias, Daniel
1985
- *El Bebé de Rosemary (Rosemary's Baby)*
Polansky, Roman
1968
- *Bladerunner*
Scott, Ridley
1982
- *Bruja de Blair, La (Blair Witch Project)*
Myrick, Daniel
1999
- *Caída del Halcón Negro, La (BlackHawk Down)*
Scott, Ridley
2001
- *Caminé con un Zombi (I Walked With a Zombie)*
Torneur, Jaques
1943
- *Candyman*
Rose, Bernard
1992



- *Cat People*
Torneur, Jaques
1942
- *Club de la Pelea, El (Fight Club)*
Fincher, David
1999
- *Cosa del Otro Mundo, La (The Thing from Another World)*
Nyby, Christian
1951
- *Cuarto del Pánico, El (Panic Room)*
Fincher, David
2002
- *Curioso Caso de Benjamin Button, El (The Curious Case of Benjamin Button)*
Fincher, David
2008
- *Darkstar*
Carpenter, John
1974
- *Duelistas (Duelists)*
Scott, Ridley
1977
- *Dr. Strangelove o Como Aprendí a no Preocuparme y Amar la Bomba (Dr. Strangelove or How I Stop Worrying and Love the Bomb)*
Kubrik, Stanley
1954
- *Drácula (Dracula)*
Fisher, Terence
1958
- *Drácula (Dracula)*
Coppola, Francis Ford
1994
- *E.T.*
Spielberg, Steven
1981
- *Encuentros Cercanos del Tercer Tipo (Close Encounters of the Third Kind)*
Spielberg, Steven
1977
- *Enjambre (The Swarm)*
Allen, Irwin
1978
- *Entrevista con el Vampiro (Interview with the Vampire)*
Jordan, Neil
1944
- *Epidemia (Outbreak)*
Petersen, Wolfgang
1995
- *Especies (Species)*
Donaldson, Roger
1995
- *Especies 2 (Species 2)*
Medak, Peter
1998
- *Especies 3 (Species 3)*
Turner, Brad
2004
- *Exorcista, El (The Exorcist)*
Friedkin, William
1973



- *Exterminador, El (Terminator)*
Cameron, James
1984
- *Final de los Tiempos, El (The Happening)*
Shyamalan, M. Night
2008
- *Frankenstein*
Branagh, Kenneth
1994
- *Guerra de las Galaxias, La (Starwars)*
Lucas, George
1977
- *Gladiador (Gladiator)*
Scott, Ridley
2000
- *Hannibal*
Scott, Ridley
2001
- *Hombre Lobo, El (Wolfman)*
Johnston, Joe
2010
- *Huésped maldito (Resident Evil)*
Anderson, Paul W.S.
2002
- *Inframundo (Underworld)*
Wiseman, Len
2003
- *Juegos Diabólicos (Poltergeist)*
Hooper, Tobe
1982
- *Maldición de Frankenstein, La (The Curse of Frankenstein)*
Fisher, Terence
1957
- *Maldición del Hombre Lobo, La (Curse of the Werewolf)*
Fisher, Terence
1961
- *Mancha Voraz, La (The Blob)*
Irving S. Yeaworth
1958
- *Masacre de Texas, La (The Texas Chain Saw Massacre)*
Hooper, Tobe
1974
- *Metropolis*
Lang, Fritz
1927
- *Momia, La (The Mummy)*
Fisher, Terence
1959
- *Momia, La (The Mummy)*
Sommers, Stephen
1999
- *Monstruo de la Laguna Negra, El (Creature from the Black Lagoon)*
Arnold, Jack
1954
- *Mosca, La (The Fly)*
David Cronenberg
1986
- *Noche de los Muertos Vivientes, La (Night of the Living Dead)*
Romero, George A.
1979



- *Pesadilla en la Calle del Infierno (Nightmare on Elm Street)*
Craven, Wes
1984
- *Profecía, La (The Omen)*
Donner, Richard
1976
- *Psicosis (Psycho)*
Hitchcock, Alfred
1960
- *Red de Mentiras (Body of lies)*
Scott, Ridley
2008
- *Resplandor, El (The Shinning)*
Kubrik, Stanley
1980
- *Secreto del Abismo, El (Secret of the Abyss)*
Cameron, James
1989
- *Séptima Víctima, La (The Seventh Victim)*
Robson, Mark
1943
- *Seven*
Fincher, David
1995
- *Silencio de los Inocentes, El (Silence of the Lambs)*
Demme, Jonathan
1991
- *Silent Hill*
Gans, Cristophe
2006
- *Sobrenatural (The Mist)*
Darabont, Frank
2007
- *Terminator 2: El Juicio Final (Terminator 2: Judgement Day)*
Cameron, James
1991
- *Tiburón (Jaws)*
Spielberg, Steven
1975
- *Ventana Indiscreta, La (The Rear Window)*
Hitchcock, Alfred
1954
- *Vértigo (Vertigo)*
Hitchcock, Alfred
1958
- *Vino del Espacio Exterior (It came from Outer Space)*
Arnold, Jack
1953
- *Zodiac*
Fincher, David
2007

