

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



**“A veces para crear, uno debe primero destruir”
La estética de lo orgánico en el cine: Cambios y
continuidades del universo que comparten *Alien*
y *Prometheus* de Ridley Scott**

**Tesis para optar el Título de Licenciada en Comunicación
Audiovisual que presenta la Bachiller:**

PATRICIA GISELE DÍAZ MURILLO

**NOMBRE DEL ASESOR:
GABRIEL CALDERÓN CHUQUITAYPE**

LIMA, 2015

Agradecimientos

Siempre quise hacer mi tesis. Sin embargo, la vida no siempre te da lo que quieres en el instante que quieres. Estoy agradecida de haberla hecho en este momento, pues creo que ha sido el mejor. Finalmente, la vida en verdad es sabia.

No obstante, este trabajo académico no hubiera visto la luz de no ser por un grupo de personas que no permitieron que lo dejara de lado en ningún momento... A pesar del trabajo, a pesar de las juergas, a pesar de los viajes, a pesar del estrés...

Mi agradecimiento especial a Susana Pastor, Rosario Peirano y Rocío Trigos, quienes en distintos momentos antes y durante este proceso me hicieron la pregunta: Patty, ¿Y tu tesis?... Y se dieron el tiempo para conversar conmigo al respecto. De igual manera, a Pedro Salvatori, quien contribuyó desde aquel curso de Cine en Estudios Generales Letras a que mi interés por el análisis de este arte creciera, y se dio un tiempo para conversar seriamente conmigo sobre mis pretensiones de realizar un trabajo académico sobre *Alien*, haciéndome pisar tierra y brindándome los primeros libros que leer. También quiero agradecer a Melvin Ledgard, quien con su pasión por el cine avivó en mí el entusiasmo para llevar a cabo esta tarea.

Una mención muy especial y mi agradecimiento infinito a Gabriel Calderón, mi asesor de tesis, quien puso orden en mi cabeza y me hizo ver las cosas con claridad. Por sus

insistentes preguntas, puntos de vista, recomendaciones y largas conversaciones. Por el tiempo libre que invirtió en mi investigación, durante el ciclo lectivo y durante las vacaciones.

No puedo dejar de agradecer a mis amigos y cómplices de vida: Kent Salas, por haber tomado siempre con entusiasmo cualquier disparate que se me ocurriera investigar, regalarme libros sobre ello y darme la contra toda la vida; Lucero Medina, por siempre estar dispuesta a escucharme, a prestarme sus notas, a discutir incansablemente y a estar horas de horas vigilando una impresora; y a Giovanna Fernández por su infinita impaciencia y siempre recordarme que haga lo que yo quiera.

También agradezco a todos aquellos amigos y colegas que pusieron un granito de arena en la realización de esta investigación, aportando algún dato, recomendando alguna lectura o enviándome algún link de internet.

Finalmente, quiero agradecer al amor más grande que he conocido, mi familia:

A Lydia, mi mamá, quien desde pequeña me inculcó el amor al cine y es la mujer más inteligente y hábil que conozco. No importa cuán difícil sea, ella siempre puede hacerlo; A José, mi papá, pues siempre ha estado ahí para mí y nunca dejó de luchar, sin importar lo que hubiera que hacer; A Celeste, mi hermanita, por llegar a hacerme compañía, hacerme reír y haberse convertido en una de las personas con quien más disfruto conversar y discutir; A José Luis y Epifanía, mis tíos, por estar siempre conmigo en las buenas, en las malas, en las muy malas y en las imposibles; A Chiquita, por bancarse las madrugadas incansable “leyendo y escribiendo” conmigo, con infinitos lengüetazos, movidas de cola y pancitas; y finalmente, a Albina, mi abuelita, por su gran amor y porque siempre me decía que quería que yo sea todo lo que ella no pudo ser.

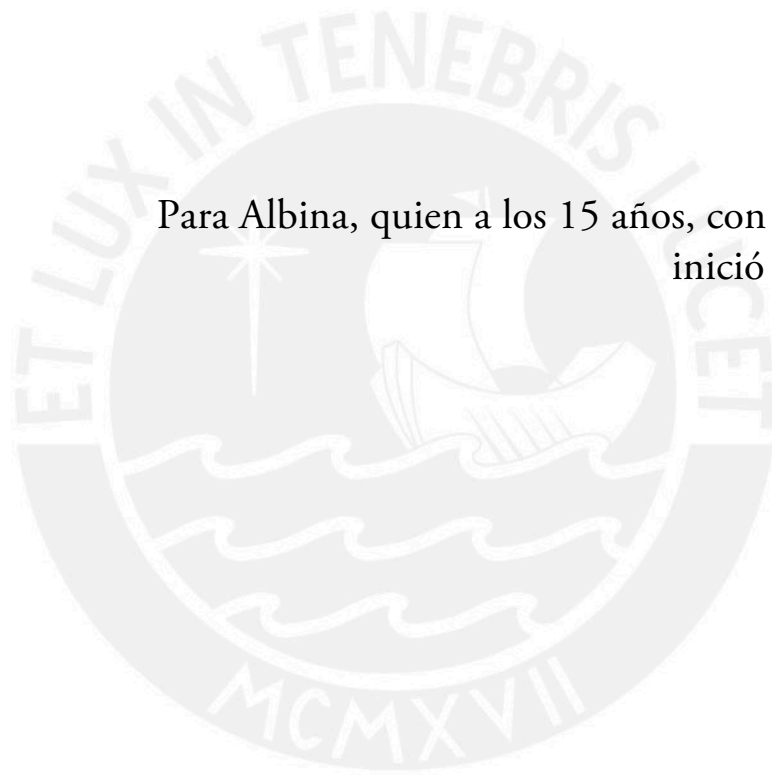


*Todo me sirve,
nada se pierde,
yo lo transformo...*

Gustavo Cerati



Para mi familia.



Para Albina, quien a los 15 años, con su terquedad,
inició esta aventura.

Índice

Introducción	i
I. Capítulo 1: Planteamiento de la investigación:	
Objetivos, hipótesis y justificación.	1
<i>1.1 Planteamiento de la investigación</i>	<i>2</i>
<i>1.2 Objetivos de la investigación</i>	<i>8</i>
<i>1.2.1. Objetivo general</i>	<i>8</i>
<i>1.2.1 Objetivos específicos</i>	<i>8</i>
<i>1.3 Hipótesis</i>	<i>8</i>
<i>1.3.1. Hipótesis general</i>	<i>8</i>
<i>1.3.1. Hipótesis específicas</i>	<i>9</i>
<i>1.4 Justificación</i>	<i>9</i>
II. Capítulo 2: Marco Teórico	12
<i>2.1 La estética</i>	<i>13</i>
<i>2.2 La dirección de arte</i>	<i>17</i>
<i>2.3 La dirección de fotografía</i>	<i>21</i>
<i>2.4 Lo orgánico</i>	<i>25</i>
<i>2.5 El cine de Ciencia ficción</i>	<i>31</i>
<i>2.5.1 En los setentas</i>	<i>35</i>
<i>2.5.2 En el siglo XXI</i>	<i>37</i>
<i>2.6 El cine de Terror</i>	<i>43</i>
<i>2.5.1 En los setentas</i>	<i>47</i>
<i>2.5.2 En el siglo XXI</i>	<i>51</i>
<i>2.7 Los efectos especiales en el cine</i>	<i>55</i>
<i>2.7.1 En los setentas</i>	<i>58</i>
<i>2.7.2 En el siglo XXI</i>	<i>62</i>

III. Capítulo 3: Metodología	67
3.1 <i>Tipo de investigación</i>	68
3.2 <i>Método de investigación</i>	69
3.3 <i>Unidades de observación</i>	69
3.3.1 <i>Ficha técnica de las unidades de análisis</i>	70
3.4 <i>Técnicas de recojo de información</i>	71
3.4.1 <i>Selección de variables</i>	71
3.4.2 <i>Herramientas para recoger la información</i>	75
3.5 <i>Procesamiento de la información</i>	76
IV. Capítulo 4: Características de la estética de lo orgánico en <i>Alien</i> y en <i>Prometheus</i>	77
4.1 <i>La estética de lo orgánico</i>	79
4.1.1 <i>Colores</i>	79
4.1.2 <i>Texturas</i>	80
4.1.3 <i>Formas</i>	81
4.1.4 <i>Ciclo</i>	82
4.1.5 <i>Luz</i>	83
4.1.6 <i>Encuadres</i>	83
4.2 <i>ALIEN (Ridley Scott, 1979)</i>	83
4.2.1 <i>En la dirección de arte</i>	84
4.2.1.1 <i>Nave Terrestre (NOSTROMO)</i>	84
4.2.1.2 <i>Planeta alienígena (LV 426)</i>	91
4.2.1.3 <i>Nave alienígena</i>	92
4.2.1.4 <i>Silo</i>	97
4.2.1.5 <i>Alienígena “Space Jockey”</i>	99
4.2.1.6 <i>Organismo alienígena – Tipos</i>	101
4.2.1.6.1 <i>Facehugger</i>	102
4.2.1.6.2 <i>Chestburster</i>	103

4.2.1.6.3 Alien	106
4.2.1.7 Desarrollo del organismo alienígena	110
4.2.1.7.1 Fecundación	110
4.2.1.7.2 Incubación	111
4.2.1.7.3 Nacimiento	111
4.2.1.7.4 Madurez	111
4.2.1.8 Relación simbiótica Organismo alienígena-Humano: Periodo de incubación	111
4.2.1.8.1 Fecundación	111
4.2.1.9 Alumbramiento humano del organismo alienígena	113
4.2.1.10 Ataques del organismo alienígena a humanos	115
4.2.1.10.1 No explícito	115
4.2.1.11 Androide	115
4.2.1.11.1 Ash	115
4.2.2 En la dirección de fotografía	117
4.2.2.1 Vista inicial del Nostromo. Recorrido por la nave. Despertar de la tripulación. Primera reunión.	118
4.2.2.2 Aterrizaje del Nostromo en el planeta LV 426	123
4.2.2.3 Exploración del planeta, descubrimiento del Derelict. Ingreso y exploración de la estructura. Descubrimiento del Space Jockey	128
4.2.2.4 Kane ingresa al silo de huevos. 1er ataque	137
4.2.2.5 Kane despierta del coma. Última cena. Kane se descompone. Nacimiento del Chestbuster.	145
4.2.2.6 Ataques del Alien a Brett, Dallas, Parker y Lambert	154
4.2.2.6.1 Brett	155
4.2.2.6.2 Dallas	165
4.2.2.6.3 Parker y Lambert	175
4.2.2.7 Los últimos momentos del Nostromo	186

4.2.2.8 Ripley descubre a la criatura en el módulo de escape Narcissus. Enfrentamiento final.	190
<i>4.3 PROMETHEUS (Ridley Scott, 2012)</i>	196
4.3.1 En la dirección de arte	196
4.3.1.1 Nave Terrestre (PROMETHEUS)	196
4.3.1.2 Planeta alienígena (LV 223)	202
4.3.1.3 Nave alienígena (Juggernaut)	203
4.3.1.4 La Cámara de las Ampollas	212
4.3.1.5 Los Ingenieros	215
4.3.1.6 Organismo alienígena – Tipos	217
4.3.1.6.1 Hammerpede	217
4.3.1.6.2 Trilobite embrión	220
4.3.1.6.3 Trilobite maduro	220
4.3.1.6.4 Deacon	223
4.3.1.7 Desarrollo del organismo alienígena	224
4.3.1.7.1 Fecundación	224
4.3.1.7.2 Incubación	225
4.3.1.7.3 Nacimiento	226
4.3.1.7.4 Madurez	227
4.3.1.8 Relación simbiótica organismo alienígena-humano:	
periodo de incubación	227
4.3.1.8.1 Por fecundación	227
4.3.1.8.2 Por intoxicación	228
4.3.1.9 Alumbramiento humano del organismo alienígena	229
4.3.1.9.1 Natural	229
4.3.1.9.2 Quirúrgico	230
4.3.1.10 Ataques del organismo alienígena a humanos	231
4.3.1.10.1 Explícito	231
4.3.1.11 Androide	232
4.3.1.11.1 David	232

4.3.2 En la Dirección de Fotografía	234
4.3.2.1 Vista inicial del Prometheus. Recorrido por la nave. Despertar de la tripulación. Desayuno.	234
4.3.2.2 Aterrizaje del Prometheus en el planeta LV 223	241
4.3.2.3 El equipo explora el domo. Descubrimiento de la cámara de ampollas y del cuerpo alienígena.	244
4.3.2.4 Fifield y Milburn vuelven a la cámara de ampollas. 1er ataque.	254
4.3.2.5 Shaw descubre su embarazo. Busca el MedPod. Se auto-practica un procedimiento quirúrgico para retirar a la criatura de su cuerpo.	260
4.3.2.6 Ataque de Fifield mutado a la tripulación del Prometheus.	270
4.3.2.7 Últimos momentos del Prometheus	273
4.3.2.8 Shaw en el módulo de Vickers. Enfrentamiento final.	284
4.4 Cambios y continuidades en la estética de lo orgánico entre <i>Alien</i> y <i>Prometheus</i>	290
V. Capítulo 5: La ciencia ficción, el terror y la estética de lo orgánico en <i>Alien</i> y <i>Prometheus</i>: Discursos generados a partir de la representación estética.	307
VI. Capítulo 6: Conclusiones finales	324
VII. Capítulo 7: Bibliografía	332
VIII. Anexos	343



Introducción

El cine siempre me hipnotiza. Desde pequeña tuve una enorme facilidad para entregarme a la convención y dejarme llevar por aquello que veo en la pantalla, sin mayores pretensiones. Tal vez es un hábito heredado de mi abuela, a quien le encantaban las películas del cine de oro mexicano, o heredado de mis padres, que eran asiduos al cine de desastre de los setenta y al cine de terror. En realidad, es difícil saber. Lo único seguro es que lo disfruto mucho.

Mi gusto por el terror y la ciencia ficción empezó temprano. Cuando nació mi hermana menor, mi mamá me regaló un televisor de 9 pulgadas, pequeñísimo, en el que podía ver la programación hasta muy tarde. Siempre sintonizaba *Última función* del canal 2. Obviamente, no tenía permitido ver televisión hasta tarde, pero ¿Quién se iba a dar cuenta?. En teoría, yo estaba “bien dormida”. Mi mamá me acostaba a las 8 de la noche. Aquella *Última función* empezaba a la medianoche. La matemática en este caso es bastante simple.

En esa *Última función* conocí a Bryan de Palma, David Cronenberg, Stanley Kubrick, Ridley Scott... Tremenda última función.

No puedo recordar exactamente cuándo fue la primera vez que vi *Alien*. Quizás porque la vi por partes, y aunque resulte curioso, por una cuestión de suerte, la escena del Chestburster la vi recién a los dieciséis años. Me dolió el pecho una semana.

Sin embargo, en ese tiempo no tenía la capacidad de darme cuenta de la connotación que esta película carga. Simplemente no tenía la madurez para verla de esa manera.

Con el paso del tiempo ese universo me fascinó, al punto de leer críticas y estudios con las innumerables interpretaciones que se hacen del monstruo, el androide, la nave, la tripulación y las relaciones. Encuentro estos temas sumamente interesantes para discutir. Así decido unir materias que me interesan con el fin de realizar una investigación más formal. Mi tesis era la ocasión perfecta.

Con la convicción de que la dirección de arte es fundamental para la realización cinematográfica y de que en nuestro medio falta muchísimo qué aprender, qué aplicar y qué explorar en esta área, es que me animo a analizar el mundo de *Alien* desde lo estético, que está ligado ampliamente a la dirección de arte y que es armoniosamente complementado por otra área igualmente importante y pertinente en el estudio de lo estético, como es la dirección de fotografía.

Sin embargo, ya existen infinidad de investigaciones sobre este film ¿Qué podría encontrar de nuevo? En el 2012, el mismo Ridley Scott me abrió una oportunidad.

Después de 33 años, Scott decide volver al mundo que nos presentó en el año 1979 y, según él, resolver temas que quedaron pendientes en esa ocasión¹. Es así que surge *Prometheus*, un film que no es una secuela, ni una precuela al pie de la letra, pero que comparte el mismo universo de *Alien*, llevándolo un poco más allá de lo que hasta entonces había ocurrido en la Saga.

La aparición de este nuevo film a cargo del mismo Scott trajo consigo un sinnúmero de interrogantes, no sólo más, sino de miles de fans de la saga alrededor del mundo, casi

¹ The Furious Gods: Making Prometheus (2012)

todos preguntándose cuál sería la novedad esta vez, y la mayoría (al parecer) asumiendo que se vería más de los populares xenomorfos (tal como se llamó a las criaturas de este universo desde *Aliens*, segunda película de la franquicia dirigida por James Cameron en 1986). La expectativa fue grande.

Prometheus se estrenó el 30 mayo de 2012 (en Estados Unidos el 8 de junio del mismo año), en medio de una gran controversia. Los fans más “puristas” se sentían sumamente decepcionados pues el film se distanciaba de todo lo que hasta ahora se había visto, abordando temas mucho más ambiciosos (para algunos, hasta pretenciosos), convirtiéndose en una propuesta nueva con respecto al film original.

Sin embargo, *Prometheus* no está completamente divorciado de *Alien*. Existen elementos característicos que se han mantenido en el tiempo; no obstante la forma en que presentan ha variado estéticamente hablando. Más interesante aún, estos cambios empiezan en lo estético, pero devienen en discursos que nos son familiares y contemporáneos. Es en esta estética y en su evolución que se basa este trabajo.

Debido a características evidentes reconocidas de primera mano, se decidió llamar a esta estética “de lo orgánico”. Uno de nuestros objetivos es definirla y poder señalar sus características específicas.

Con este fin, se seleccionaron una serie de variables que son pertinentes a las características estéticas aparentes de aquello que llamamos “orgánico”.

Luego, se realizó el análisis de ambos films desde la perspectiva de la dirección de arte y la dirección de fotografía, debido a que estas áreas se ocupan de los aspectos estéticos en una obra cinematográfica. Se seleccionaron unidades de observación pertinentes a estas áreas y, en la medida de lo posible, equivalentes en ambos films para poder realizar posteriormente la comparación.

Una vez seleccionadas las unidades de observación, se realizó el análisis descriptivo de cada una de ellas, tomando en cuenta, además, las características estéticas aparentes que se seleccionaron para “lo orgánico”.

Terminado el análisis descriptivo de ambos films, se identificaron las continuidades y los cambios que presentan estas películas con respecto a su manejo de lo orgánico.

Luego, a partir de lo descriptivo, se realizó un análisis de contenido de los cambios y continuidades de esta estética, para así poder identificar discursos originados en base a la representación de lo orgánico y ubicarlos dentro del contexto sociocultural en el que vivimos. Debido a que ambos films poseen características que los colocan dentro de los géneros cinematográficos de ciencia ficción y terror, funcionan perfectamente para transmitir ideas o discursos a partir de la realidad y el contexto social en el que se producen. De otro lado, indagaremos un poco sobre las posibles causas de la hibridación de géneros en el caso de estas películas, y si esta hibridación funciona de la misma manera en ambos films.

Finalmente, ensayamos una definición más amplia que hemos denominado “estética de lo orgánico”.

Es mi deseo que esta investigación motive a otros a continuar estudios en el campo de lo estético, pero, sobre todo, ampliar las posibilidades de investigación, aplicación y exploración, en nuestro medio, de las áreas de dirección de arte y dirección de fotografía. Que aquellos interesados en su desarrollo, no se queden en la mera imitación de la realidad, sino que se atrevan a replantear y cuestionar el mundo que los rodea y proponer otros completamente nuevos. Que divaguen en el universo de posibilidades que la imaginación y la realidad, combinadas, nos ofrecen. Que se atrevan, a través del arte de estas dos áreas y a la exploración de las posibilidades que ofrecen la ciencia ficción y el terror, a plantear ideas transgresoras, o simplemente, ideas.



I. CAPÍTULO 1

**Planteamiento de la investigación:
Objetivos, hipótesis y justificación**

1.1 Planteamiento de la investigación

El siguiente estudio tiene como objetivo identificar cambios y continuidades en la representación de lo orgánico en las películas *Alien* (1979) y *Prometheus* (2012), ambas del director británico Ridley Scott, en la forma que es presentada al espectador pero desde una perspectiva estética, elemento que a su vez permitirá conocer un poco la forma cómo se plantea artísticamente y audiovisualmente el género ciencia ficción y terror, no solo como géneros definidos sino en su posible hibridación. Además, se determinarán las características que ubican a estas películas dentro del híbrido de géneros ciencia ficción – terror y se comprobará si ambas, del mismo modo, se pueden considerar pertenecientes a esta categoría.

Para ello, este estudio se centrará en el análisis de la dirección de arte y aspectos de la dirección de fotografía que apoyan a la dirección de arte de ambos films, ya que estas áreas de realización audiovisual son las que crean la atmósfera de una película y se preocupan por los aspectos estéticos.

A finales de la década de los sesenta se dio una renovación temática y estilística del cine de ciencia ficción. Ésta llegó de la mano de Stanley Kubrick y su *2001: A Space Odyssey* (1968), la que significó un gran impacto para la realización de películas de este género a producirse en años venideros. Posteriormente, hacia finales de la década de los setenta, la ciencia ficción en Hollywood toma el camino de la espectacularidad y los efectos especiales, optando así por narrar aventuras fantásticas llenas de una épica optimista y complaciente (Vizcarra 2003: 92 - 93). Claros ejemplos de esto son *Encuentros cercanos del tercer tipo* (Steven Spielberg, 1977) o *Star Wars* (George Lucas, 1977).

Dentro de este contexto, se da la producción de *Alien* de Ridley Scott. Este film supuso un cambio en términos de narración visual y estética de lo hasta entonces visto en el género de ciencia ficción. Tomando deliberadamente elementos propios del género de terror, *Alien* nos muestra un futuro oscuro, con espacios reducidos, sensaciones claustrofóbicas y un monstruo que dista mucho de aquellos con apariencia de insecto y ojos saltones (Bugged Eyed Monster), tan típicos de las clásicas películas de serie B del género.

Si bien la temática base de *Alien* (monstruo alienígena atacando seres humanos o invadiendo sus espacios) ya había sido tocada previamente en otras producciones desde la década del 50, es relevante mencionar que es la convergencia con otras temáticas aunadas a ésta principal lo que hace de esta película un objeto interesante de estudio. Sin embargo, lo que nos resulta más interesante aún, es la atmósfera lograda en el film gracias a la forma en que la historia se ha trabajado visualmente.

Para exponer nuestro punto, es pertinente en esta parte señalar la definición que ofrece la Real Academia de la Lengua Española para la palabra **orgánico**: “Dicho de un cuerpo: Que está con disposición o aptitud para vivir”.

El artista responsable de la creación del mundo de *Alien* es el sueco H.R. Giger. Sus diseños producen asociaciones del tono estético general del film con el funcionamiento de nuestro propio organismo. La creatividad de Giger radica en su capacidad para reunir

fuentes de inspiración que se encuentran en nuestras entrañas físicas y psíquicas, tales como fluidos, órganos y huesos (Carrasco-Molina 2012: 63).

El mundo diseñado para *Alien* está lleno de detalles que nos remiten al tema de la reproducción, gestación y nacimiento de una manera transgresora. Nunca antes se habían ofrecido referencias visuales tan específicas en pantalla de cómo evoluciona un monstruo. La crudeza y la precisión científica, obviamente exagerada en aras de construir una historia de ciencia ficción, contribuyen sin duda al impacto que causó el film en su momento (Arenas 2005: 413).

Esta estética tan explícita sobre el desarrollo del monstruo, el ambiente del que está rodeado, y la atmósfera en la que los personajes humanos se desenvuelven en el film es la que hemos denominado *estética de lo orgánico*.

El suceso de *Alien* fue tal que se dio inicio a una de las franquicias con más permanencia en el cine de nuestros días. También es importante mencionar que *Alien* ha sido referente inmediato para una serie de películas que se han producido posteriormente, las cuales han seguido su estilo visual o estructura temática, reinventándola una y otra vez con resultados de todo tipo.

Todas ellas se remiten a lo orgánico como una forma de generar repulsión y sobre todo temor a lo desconocido, teniendo esto último matices diversos: temor a organismos alienígenas, temor a lo que estos organismos pueden hacer al medio ambiente y, sobre todo, temor a lo que pueden ocasionar al propio organismo humano. Esta temática ha sido recurrente en el cine de ciencia ficción y de terror desde entonces, convirtiéndose en fuente inagotable para historias de diversa índole y calidad.

Han pasado más de tres décadas desde el estreno de *Alien*. Durante varios años se especuló sobre la posible realización de una precuela de este film, la cual trataría sobre los orígenes de las criaturas alienígenas. Sin embargo, a medida que iba tomando forma, el proyecto siguió su propio rumbo y finalmente comparte, en términos de historia, solo algunos referentes de *Alien*. Ridley Scott dijo:

"Mientras que *Alien* fue ciertamente el punto de partida para este proyecto, de entre el proceso creativo evolucionó una nueva, grandiosa mitología y universo en la cual esta historia original tiene lugar. El fan incisivo reconocerá cadenas de ADN de *Alien*, por así decir, pero las ideas abordadas en esta película son únicas, grandes y provocativas"(Warner 2011: 1).

En febrero de 2011, Scott sostuvo que la película en proyecto no era una precuela de *Alien* (Bamigboye 2011: 1). Finalmente, en Junio del 2012 se estrenó el film *Prometheus*, también dirigido por Scott.

La premisa de *Prometheus* parte de la búsqueda de la verdad. La curiosidad científica y real del ser humano de saber cuáles son sus orígenes. Es así como nos aproxima a los Ingenieros, seres superiores, quienes supuestamente son los responsables de la existencia de vida en el planeta Tierra. Y es así como empieza la conexión con el universo de *Alien*: en la generación de vida.

En *Prometheus*, la curiosidad científica es la que desencadena los hechos. Se da el proceso de incubación, nacimiento prematuro y desarrollo de una criatura, sin embargo este hecho se desarrolla dentro de un contexto donde se mezclan un instinto humano básico (como la sexualidad) y el uso de la tecnología. Por otro lado, lo desconocido esta encarnado por la cultura de los ingenieros. El temor se genera a partir del encuentro con ellos y el descubrimiento de la posibilidad de que planean un fin trágico para la humanidad, tal como parecen asumirlo los personajes humanos. Lo orgánico aquí se refleja no solo en el ciclo de vida de una criatura alienígena, sino también en cómo este ambiente y tecnología de los ingenieros afecta, física y psicológicamente, a los humanos involucrados.

En *Prometheus* encontramos aspectos de género, creación y humanidad:

Prometheus articula estos conceptos a través de los personajes y sus acciones en la narrativa, y los deconstruye para crear un

medio efectivo de aplicación a la lectura del film. Primero, está el espectro género/sexualidad; segundo, los procesos de nacimiento, creación, transformación, destrucción y muerte; y tercero, lo monstruoso o grotesco, por lo tanto humano, a través de lo divino, lo parecido a dios y lo sublime. (McFadden 2012: 3)

Es la representación estos procesos, (el espectro género/sexualidad, nacimiento, creación, transformación, destrucción y muerte) los que encajan dentro de lo que hemos denominado *estética de lo orgánico*.

Esta estética será el objeto de este estudio. Consideramos que ella es el ADN al que se refiere Scott cuando afirma que *Alien* y *Prometheus* comparten un mismo universo.

En vista que estamos tomando como punto de partida lo estético y el estilo visual de ambos films, este trabajo se centrará en el análisis de la dirección de arte y elementos de dirección de fotografía relacionados con la dirección de arte, ya que por medio de estas áreas se logra la creación y construcción de ambientes y atmósferas en la realización de películas. Los medios que utiliza la dirección de arte para construir el universo de una película, son la creación de locaciones y/o escenografía, utilería, vestuario y maquillaje, todos ellos, siguiendo cuidadosamente los lineamientos de la historia narrada. La dirección de arte enfatiza aspectos como la época, el lugar, los estados de ánimo, la personalidad de los personajes, entre otros. Es en estos aspectos donde radica su importancia para este estudio.

De otro lado, la dirección de fotografía complementa la atmósfera creada por la dirección de arte, utilizando planos, angulaciones y movimientos de cámara e iluminación que acentúan el sentido que se le quiere dar a la representación.

Analizaremos lo que se logra con respecto a la representación de lo orgánico y los cambios y continuidades que presenta el autor (Ridley Scott) con respecto a su obra original. Además, determinaremos cómo encajan estas representaciones dentro del híbrido ciencia ficción-terror en ambos casos.

Por otro lado, desde el punto de vista estético analizaremos cómo la representación de lo orgánico ha ido evolucionando a través del tiempo y cómo ha cambiado su aceptación en el espectador. Cómo aquello que resulta visceral y repulsivo puede ser motivo de atracción y causar placer en oposición a los signos que convencionalmente nos resultan estéticamente atractivos.

No se hará un análisis del guión de las películas, pero sí se tomarán referencias de lo que sucede en ambas historias para establecer situaciones y así poder mostrar diferencias y continuidades en la forma en las que son representadas visualmente.

Se tomará en cuenta el contexto socio-cultural en que ambas películas aparecieron, para realizar la comparación y determinar el impacto de dichas representaciones en el imaginario de la audiencia en sus respectivas fechas de estreno.

Entonces, esta investigación tiene como objetivo identificar las características de la estética de lo orgánico, analizar su evolución y continuidad en el tiempo de película a película y su posible repercusión en el imaginario del espectador.

Esto nos lleva a plantear unas primeras preguntas eje:

¿Qué características presenta la *estética de lo orgánico*? ¿Ha acaso ha evolucionado en su representación con el paso del tiempo? Y, ¿a qué responde esta posible evolución?

De estas preguntas generales se derivan otras interrogantes como:

1. ¿Qué características presentan la dirección de arte y fotografía en *Alien* y en *Prometheus* que definen la estética de lo orgánico?
2. ¿Qué cambios y continuidades se presentan entre *Alien* y *Prometheus* en términos de la *estética de lo orgánico* y cuál es su significación y dependencia del contexto sociocultural en el que se realizaron?

3. ¿Cuáles son los discursos audiovisuales que se construyen a partir de la representación de lo orgánico en estos films?

1.2 Objetivos de la investigación

1.2.1. Objetivo general

Establecer las características de la estética de lo orgánico en términos de estilo visual en las películas *Alien* (1979) y *Prometheus* (2012), ambas del director Ridley Scott, a través del análisis de la dirección de arte y la dirección de fotografía de ambos films, para así identificar cambios y continuidades en la forma en que es presentada al espectador y establecer las posibles causas de esta evolución.

1.2.2. Objetivos específicos

- a) Identificar las características de la dirección de arte y de la dirección de fotografía que ayudan a definir la “*estética de lo orgánico*”
- b) Analizar los cambios y continuidades que presentan *Alien* y *Prometheus* desde la perspectiva de la “*estética de lo orgánico*” y señalar su significación. Determinar el significado de estos planteamientos visuales dentro del contexto sociocultural en que ambas películas han sido realizadas.
- c) Identificar y señalar los discursos audiovisuales que se generan a partir de la representación de la estética de lo orgánico.

1.3 Hipótesis

1.3.1. Hipótesis general

Se han producido cambios en la forma en que es representada la estética de lo orgánico en la película *Prometheus* en contraste con la película *Alien* debido a cambios en el contexto sociocultural al momento de su realización. Esto ha generado a su vez la

inversión de prioridad del híbrido de géneros ciencia ficción-terror en que ambas se ubican, lo que se distingue por la manera en que se han planteado la dirección de arte y de fotografía, las mismas que se ven afectadas por las posibilidades tecnológicas tan amplias que hoy en día pueden aprovechar estas áreas de la realización audiovisual.

1.3.2. Hipótesis específicas

- a) Existen cambios de naturaleza técnica y de diseño en las características de la dirección de arte y la dirección de fotografía de ambas películas respondiendo a las necesidades del híbrido de géneros cinematográficos en que se ubican ambos films.
- b) La *estética de lo orgánico* presenta características específicas que son comunes y que encontramos en ambas películas a pesar de la diferencia de contexto de ambas historias, como la explicitud gráfica y grotesca.
- c) El contexto sociocultural en el que se realizaron ambas películas ha influido en el planteamiento visual de la *estética de lo orgánico* en cada una de estas pues las necesidades del público evolucionaron. La sensibilidad del público con respecto a este tipo de productos ha cambiado de manera que existe una mayor disposición por consumir filmes que manejen esta estética de manera más audaz cada vez.

1.4 Justificación

Alien marcó un hito en cuanto a la realización de películas de este tipo. Por ello se convirtió en referente inmediato para la realización de films de esta naturaleza, estética que es usada hasta nuestros días. Jorge Riera nombra a *Alien* como una de las obras cumbre de la ciencia ficción y fundamental para concebir el cine de terror moderno (Riera 1997: 34).

Sin embargo, la estética se va moviendo, adaptando y evolucionando con el paso del tiempo. Al ser *Alien* un importante precedente para la realización de películas de terror y ciencia ficción en nuestro tiempo, consideramos relevante señalar las continuidades y los cambios que presenta su estética original, en términos de estilo visual, para contar la historia de la más reciente obra de Ridley Scott, *Prometheus*, treinta y tres años después, así como para comprobar cómo encajan estos cambios dentro de los géneros de ciencia ficción y terror en los que se define *Alien* y corroborar si *Prometheus* se puede definir en ambos géneros de la misma forma o en sus propios términos.

Se eligió el híbrido ciencia ficción – terror ya que estos géneros nos aproximan a entender lo que sucede en el contexto sociocultural en el que producciones de esta naturaleza se realizan.

Asimismo, la ciencia ficción es un género poco explorado en el cine peruano. Este estudio podría motivar la generación de historias con miras a desarrollarse en el mercado nacional y ampliar su oferta. Lo mismo ocurre con el género de terror, que si bien ha sido tocado por algunos realizadores nacionales, aún no llega a ser tomado en cuenta con fuerza en el medio.

Además, resulta importante un abordaje analítico de lo que es la dirección de arte de un film, ya que por medio de este, otros realizadores pueden reconocer la relevancia de esta rama dentro de la producción de una película, en términos de creación de sentido y coherencia con la historia narrada. Consideramos que esto es relevante, sobre todo en un medio como el peruano, donde la producción cinematográfica está en crecimiento y es básico hacer énfasis en la calidad de los productos generados. Esto se conseguirá no solo preocupándose por la creación de buenos guiones, sino con propuestas de dirección de arte sólidas y novedosas, que se complementen armoniosamente con la dirección de fotografía, reforzando la fortaleza del guión y su connotación.

Por otro lado, siempre resulta interesante analizar el trabajo de un realizador como Ridley Scott, cuyos aportes al género de ciencia ficción son sumamente valiosos para el cine moderno. Sus obras han significado el desarrollo de innumerables trabajos de

investigación y promueven el constante debate entre los entendidos y aficionados a este género, manteniéndolo vigente.

Finalmente, son muy pocas las tesis realizadas alrededor de los géneros de ciencia ficción y terror en el Perú, por lo que un trabajo de este tipo sería un aporte para desarrollo del cine nacional, contribuyendo al posible entendimiento de nuestra sociedad a través de estos géneros y estimulando a realizadores a apostar por realizar producciones dentro de los parámetros de éstos. El potencial es grande.





II. CAPÍTULO 2

Marco Teórico

2.1 La estética

El concepto de estética ha ido evolucionando desde el momento de su aparición, por ello, es difícil otorgarle una definición concreta. Usualmente cuando alguien dice que “algo es estético”, está emitiendo un juicio de valor, otorgándole atributos de belleza a aquello a lo que se refiere. Pero además de a la belleza, la estética también se ha visto relacionada con la filosofía y al arte, ampliándose su definición o cambiándola a través del tiempo. Jaques Aumont señala que un hecho notable es que en un inicio, el término estética se utilizó para hablar principalmente sobre la sensación (Aumont 1998: 145).

En la “Ética a Nicómaco”, Aristóteles distingue tres formas en que los seres humanos se relacionan con el mundo: La *theoria* (actitud contemplativa del devenir del mundo de la que sólo se quiere extraer una legalidad que ayude a situarse en él), la *praxis* (la actividad inmanente, acción que es fin en sí misma) y la *poiesis*. Esta última es la que nos parece más interesante, ya que se refiere a la creación de objetos que sensibilicen formas posibles pero aún no existentes tanto de vivir como de pensar la vida o el mundo. En ese sentido, Mateu Cabbot señala que lo estético es el ámbito de la creación simbólica, y más precisamente, de la creación de nuevos signos (Cabbot 2005: 2).

La creación de nuevos signos es uno de los aspectos pertinentes para los fines de este estudio.

Otro apunte de Cabbot señala que la producción estética ha servido para crear ficciones, imágenes, simulacros, nuevas realidades al margen y más allá del mundo “físico”, con rasgos de verosimilitud, como la posibilidad de ser mundo alternativo:

En este sentido el cine puede ser un creador de mundos, con lo cual cumpliría con la tarea de creación estética; y esta creación de mundos puede ser la creación de formas de vida, la creación de modos de ver o la modificación de la percepción habitual en nuestro mundo, muchas veces ligada a la autoconservación de la especie (ya no a nivel natural, sino social, de mantenimiento de la homogeneidad y cohesión social en nuestras sociedades desarrolladas). Así, toda forma artística o ficcional o productiva será estética en cuanto cree estas nuevas maneras o modos de ver o vivir mundo (lo cual significa, a la postre, crear nuevos mundos), porque en eso consiste la experiencia estética desde el texto seminal de Aristóteles. (Cabbot 2005: 4)

Para la realización cinematográfica, una parte fundamental del proceso es la dirección de arte, que es el área encargada de la ambientación y realización de las locaciones, vestuario, maquillaje y utilería de acuerdo a los requerimientos del guion de una película. Las películas que son objeto de este estudio se ubican dentro del híbrido ciencia ficción/terror, los cuales necesitan un especial cuidado en esta área, pues se debe recrear el universo en el que se desarrolla la historia, es por ello que este proceso encaja perfectamente dentro de lo que se denomina producción estética.

En esta parte, es necesario volver al concepto de estética en sí. Umberto Eco (2007) señala dos vertientes principales en la estética: Lo bello y lo feo. Dentro de estas vertientes, se ubican aspectos como lo sublime, lo trágico, lo cómico y lo grotesco. Para los fines de este estudio, nos ocuparemos de lo feo y lo grotesco.

Lo feo casi siempre se ha definido en oposición a lo bello. Muchos identifican lo bello con aquello que tiene armonía y proporción, mientras que lo feo es todo lo que escapa a esas características. Karl Rosenkranz ponía como ejemplo los miembros de un organismo animal, los cuales están dispuestos en armonía y en relación recíproca en cuanto a su posición y cantidad; sin embargo, si este organismo tuviera un miembro adicional en alguna posición distinta a la que debería, "... está en contradicción con su forma original y la afea" (Rosenkranz 1992: 32).

Sin embargo no hay consenso sobre esta idea de desproporción en cuanto a lo feo. Herbert Read (1965) ha señalado que existe la posibilidad de que una cosa fea sea proporcionada y se adecúe perfectamente a cualquier uso. Incluso sugiere que la fealdad es bastante compatible con la idea de lo sublime. En ese sentido, señala que la fealdad puede conciliarse con la delectación de la sublimidad, "La fealdad es el aspecto físico de ciertos objetos terroríficos que inspiran miedo o terror si son reales, pero deleite si son simulados" (Read 1965: 42).

Esta afirmación es sumamente interesante para los fines de este trabajo, ya que nuestro estudio se encargará del análisis de dos películas que se encuentran situadas dentro del híbrido ciencia ficción/terror a las cuales ubicamos dentro de una estética que hemos denominado "de lo orgánico" la cual presenta infinidad de imágenes que encajan dentro de los cánones de fealdad.

No obstante, Read llama la atención sobre aquellas modalidades que hacen sublimar el objeto representado a pesar de su fealdad. Pone como ejemplo una pintura del cuerpo crucificado de Cristo ejecutada con maestría tal que el espectador queda absorto ante la factura en lugar de reaccionar frente al horror del objeto en sí. El artista ha logrado crear una "distancia" estética entre la realidad y nuestra percepción.

Por definición, todas las obras de arte, literarias, plásticas o musicales, deben incorporar un principio estético, y pudiera ser que este factor, la "distancia", se halle siempre presente en una obra artística en mayor o menor grado. (Read 1965: 44)

En ese sentido, se pueden distinguir dos formas de aproximación artística a la fealdad: la primera, es la descrita líneas arriba, que representa al objeto objetivamente y con maestría, aceptando su fea realidad y elevándolo al plano de la aceptación; la segunda es aquella que constituye una deformación de la realidad, es decir, que la deformación se encuentra en la visión del artista que con su arte crea una fealdad inexistente en la naturaleza, pero que de igual manera tiene cualidades positivas que inspiran emociones de terror y deleite: “... una caricatura grotesca” (Read 1965: 45).

Una de las concepciones de fealdad que se ha manejado a través del tiempo es aquella ligada con la deformidad y la falta de conformación. La calidad de lo disforme, lo defectuoso, lo grotesco era originalmente la concepción griega de fealdad, aunque esto no era considerado necesariamente antiestético.

Según Adolfo Sánchez Vásquez en *Invitación a la Estética* (1992), siempre se encuentra algo extraño dentro de la naturaleza de lo grotesco, algo antinatural, fantástico o irreal que guarda alguna relación con la realidad a través de la combinación de hechos reales con panoramas irreales produciendo una desnaturalización de lo real, “En lo grotesco encontramos cierta destrucción del orden normal, de las relaciones habituales, pero siempre de lo irreal creado con materiales reales” (Sánchez Vásquez 1992: 148).

Lo grotesco rompe con los órdenes establecidos de lo que “debería ser”. Sin embargo, esto no excluye que produzca cierta atracción. Según Basáñez (1998), lo grotesco ofrece otra versión que es una perversión de lo real, y aunque es racionalmente dudosa, visto desde el plano sensible pudiera resultar objeto de cierto interés y hasta atractiva:

... provoca pues, una mezcla de sensaciones contradictorias que oscilan entre el rechazo de lo absurdo por la razón o de lo repugnante por los sentidos, y el interés propio de la curiosidad intelectual o científica, o la atracción o simpatía suscitada por su rareza, excepcionalidad o carga humorística. (Basáñez 2002: 1-2)

Retomando la posición de Sánchez Vásquez sobre la creación de lo irreal a base de materiales reales, podemos decir que estas creaciones podrían originarse a partir de la exploración del cuerpo y su corrupción. Barrios Lara (2000) afirma que las estructuras subversivas del orden personal, social y biológico se relacionan con los modos en que se simboliza lo grotesco. Estas estructuras manifiestan “*aspectos corruptibles y transgresores de las sensaciones y emociones corporales y psicológicas primarias del ser humano*” (Barrios Lara 2000: 10). Esto conlleva a que aquellas obras cuyo contenido expone aspectos vinculados a lo grotesco generen incomodidad y hasta perturbación en el espectador debido al manejo transgresor de la corporeidad y la organicidad. Tal es la conclusión que rescatamos de Andrea Garay cuando afirma que es apto para representar lo grotesco todo aquello que gira alrededor de la organicidad y la temporalidad (Garay 2010: 17). Este punto es relevante para nuestro trabajo, ya que lo que se llevará a cabo es el análisis de un tipo de estética a la que hemos denominado “de lo orgánico”.

En vista que la estética se ocupa del ámbito de la apariencia, resulta pertinente repasar aspectos de la producción de un film que se ocupan del look de una película. Uno de las áreas que se ocupa de ello es la dirección de arte.

2.2 La dirección de arte

Un área importante en la realización cinematográfica y muy poco estudiada en nuestro medio, es la dirección de arte. Gracias a ella, es posible ver una película y ubicarnos por unos momentos en un tiempo distinto, sea pasado o futuro, en un país que no es el nuestro, o incluso un lugar fuera del planeta. Es posible sumergirse en estilos de vida muy diferentes al nuestro. En la dirección de arte se conjugan un número de recursos que ayudan a ubicar y narrar una historia, un guion, visualmente. Esta área de la realización cinematográfica ha sido fundamental para el desarrollo de la industria y de la forma en que se hacen películas.

Según Michael Rizzo, el trabajo se divide en dos partes: el diseño y la de construcción del diseño. Un director de arte es como un encargado de diseño (Rizzo 2005: 3). Su trabajo es crear el mundo en el que se desarrollará la historia, y hacerlo verosímil. Las dos partes del trabajo que hemos descrito se conocen en la actualidad como diseño de producción. Hay una controversia constante entre lo que implica ser un diseñador de producción y un director de arte; sin embargo, la diferencia no es complicada y mucho menos excluyente.

La aparición del director artístico como un puesto clave desde el punto de vista creativo y organizativo se produjo en los primeros tiempos del cine mudo, cuando las películas todavía acusaban una gran influencia del teatro. El director artístico típico era un escenógrafo, y los primeros platós eran poco más que unos fondos pintados y algunos muebles (Katz 2002: 7).

Históricamente, “todos los diseñadores de producción son directores de arte, y al principio, no existían los diseñadores de producción, sólo habían directores de arte” (Rizzo 2005: 6). La primera vez que se usó el término director de arte fue en 1916, para referirse al trabajo de Wilfred Buckland, al lado del director Cecil B. De Mille. Su experiencia previa en el teatro contribuyó a crear una estética particular en las películas producidas en ese tiempo. Él fue el primero en concebir la importancia de la creación de grandes escenarios afianzados con una iluminación controlada.

Sin embargo, a medida que el tiempo fue avanzando las necesidades de producción fueron cambiando. Es así, que William Cameron Menzies establece nuevos estándares visuales al crear esquemas y storyboards detallados para la producción de la épica *Gone with the wind*, insistiendo categóricamente en que estos sean utilizados como guías en la filmación. Es así, que el productor David O. Selznick decide compensar el esfuerzo y meticulosidad de Menzies en el desarrollo visual del concepto otorgándole el título de diseñador de producción.

En la actualidad, en la mayoría de casos, la dirección de arte está a cargo de dos personas: el diseñador de producción y el director artístico. El primero es el creador de los diseños, mientras que el segundo se encarga de supervisar la realización del arte que el diseñador creó. Sus funciones se complementan. Es importante que ambos trabajen en sincronía para poder transformar el guion de la película en un concepto visual y este, a su vez, en escenarios reales meticulosamente fabricados, poseedores, además, de significación.

Por ello, es importante enfatizar que la dirección de arte no se limita a decorar los escenarios donde se filma una película de manera arbitraria. Estos decorados responden a una serie de requerimientos. El método consiste en desarrollar una concepción visual a partir de aspectos temáticos, emocionales y psicológicos que posee el guion. Elecciones estéticas como la utilería, la masa y volumen de los decorados, las fuentes de luz, las locaciones, los colores, telas y texturas de los decorados, entre otros, deben armonizar entre sí para poder evocar una atmósfera adecuada a la historia y los personajes (Ettedgui 1999: 9). Allan Starski afirma: “Las historias cinematográficas, incluso aquellas basadas en hechos reales, son ficciones. La responsabilidad del diseñador consiste en hacer creer al público que el artificio que está viendo es real” (Ettedgui 1999: 10).

Desde el punto de vista estético, Marcel Martin nos dice que los decorados se construyen por una intención de simbolismo, por un deseo de estilización y de significación: “Natural o artificial, el decorado cumple casi siempre una función de contrapunto con tonalidad moral o psicológica de la acción” (Martin 1992: 73).

En ese sentido, podría decirse que la dirección de arte busca crear metáforas visuales. Es así que objetos comunes pueden ir más allá de su significación convencional y crear nuevos sentidos y simbolismos en la narrativa cinematográfica, tal como afirma Vincent Lo Brutto:

Una metáfora visual puede actuar a nivel subconsciente, mientras que el espectador sigue consciente trama, desarrollo de personajes y el aspecto

físico del diseño. Estas metáforas visuales subconscientes trabajan en otro nivel, presentando sutiles capas de imágenes poéticas que puede impartir ideas, conceptos y significado en la narrativa. (Lo Brutto 2002: 25)

Por lo tanto la dirección de arte trabaja en dos niveles: el real, que implica la creación física de los escenarios y su percepción por parte del público, y el poético, que comunica más a un nivel subconsciente, psicológico y emocional. Para alcanzar la significación poética, se vale de recursos como la arquitectura, el color, el espacio, las texturas y las relaciones espaciales (Lo Brutto 2002: 25).

Entonces, la dirección de arte no se queda en la mera representación física, sino busca impactar a la audiencia de una manera más profunda. Busca crear atmósfera y generar sensaciones. Para completar esta tarea de manera efectiva, es necesario un proceso de investigación. Este se inicia con la lectura e interpretación visual del guion para luego continuar con una investigación sobre los temas que aparecen en él. La idea no es recrear espacios sumamente fieles a la realidad, sino escoger aspectos relevantes que contribuyan a la creación de sentido en el film, que lo hagan verosímil y que creen la atmósfera adecuada. Al respecto, Christopher Hobbs dijo:

Uno nunca debe buscar recrear un período — uno debe intentar reinventarlo. La función principal del diseño en la película es opinar y mejorar lo que se encuentra en la historia. Es un medio teatral. Un detalle revelador de cómo un set o una locación pueden bastar para evocar un período entero. (Ettedgui 1999: 33)

Es así, que podemos decir que la dirección de arte contribuye a la construcción de la atmósfera de un film y a la construcción de sentido. Que no se apega a la realidad tal cual, pues esto no es requisito para la verosimilitud. Que interpreta el guion cinematográfico y construye un espacio físico verosímil, por medio de materiales u objetos seleccionados en base a una investigación. Por lo tanto, es capaz no sólo de

recrear otros periodos de la historia, sino también espacios y tiempos totalmente nuevos e inexistentes en la realidad teniendo como punto de partida objetos y materiales reales.

Por esta razón, la dirección de arte es un área relevante para nuestra investigación. Por medio de ella es posible analizar aspectos estéticos de una película y comprender el sentido que adquieren en el marco de la narrativa del film.

La dirección de arte está presente en todo tipo producción cinematográfica; sin embargo, se podría afirmar que dos de los géneros cinematográficos que exigen un trabajo de dirección de arte evidente son la ciencia ficción y el terror. Estos son los géneros en los que se mueven las películas objeto de esta investigación.

Debemos señalar en este punto que otra de las áreas de producción cinematográfica que contribuye a la creación del look y de sentido en un film, en conjunto con la dirección de arte, es la dirección de fotografía, la cual pasamos a revisar a continuación.

2.3 La dirección de fotografía

El objetivo principal de la dirección de fotografía es crear la atmósfera visual de una película y esto lo logra a través de la composición del encuadre, movimientos de cámara y el manejo y control de la luz. Se piensa en un look y un estilo visual que contribuya de la mejor manera en la narración y sentido de la historia del film (Lo Brutto 2002: 15). Se trate de una locación construida o un exterior, el director de fotografía realizará juicios que pueden afectar materialmente la forma en que el público percibirá e interpretará el mensaje del guion (Wheeler 2005: 3)

En los inicios del cine, el mismo director de la película se encargaba de operar la cámara y la única fuente de iluminación era la luz solar. Pero a medida que fue avanzando el tiempo, el oficio de hacer películas se volvió más sofisticado y se empezaron a utilizar más tiros de cámara y locaciones. Fue así que surgió una nueva generación de especialistas en operar la cámara (es decir, camarógrafos), y se añadió la

iluminación artificial, “empezando una era de iluminación creativa que podía cambiar el ambiente y el look de una película completamente” (Goodridge y Grierson 2012: 8).

Como se mencionó anteriormente, la composición en el encuadre y los movimientos de cámara son fundamentales en la dirección de fotografía. Marcel Martin señala que el nacimiento del cine como arte se origina el día en que los realizadores cinematográficos tuvieron la idea de desplazar el visor durante una misma escena, naciendo así los planos y movimientos de cámara. Entonces, la cámara dejó su función pasiva y pasó a tener un rol fundamental en la expresividad de las tomas (Martin 1992: 36).

Fue así que el encuadre pasó a tener una gran importancia. Es el modo en que el realizador organiza el fragmento de realidad que se ve frente al lente. Si bien el cine se inició con encuadre fijos que emulaban un espectáculo teatral, poco a poco los realizadores notaron que se podían dejar algunos elementos de la acción fuera de encuadre, que se podía mostrar sólo un detalle significativo o simbólico, que se podía componer de manera poco natural, que se podía modificar el punto de vista del espectador y también jugar con la tercera dimensión del espacio para lograr efectos dramáticos (Martin 1992: 41-42).

Los encuadres se desglosan en planos. El plano es la unidad de medida de una película. Es la toma¹ válida que se incluye en el film. La planificación de una narración no se trata tan sólo de dividirla en fragmentos arbitrarios y utilizar cualquier tipo de plano. Los planos están a la orden de la expresión y la narración, en esto se basa el lenguaje cinematográfico (Borràs y Colomer 1977: 37).

Existen diferentes tipos de planos. Su elección está condicionada por la claridad del relato. Es necesaria una adecuación entre el tamaño del plano y su contenido material, por un lado, y su contenido dramático, por el otro (Martin 1992: 43).

¹ El término *Toma* se utiliza para referirse al pedazo de película que se imprime o se graba a partir de que una cámara empieza el registro hasta el corte.

Además, debemos mencionar las angulaciones. Como la cámara puede ocupar cualquier punto de vista, puede producir una inclinación del eje óptico sobre el horizonte que modifica el punto de vista normal del espectador, lo que permite establecer diferentes angulaciones, como el picado y el contrapicado (Borràs y Colomer 1977: 40). Las angulaciones de cámara son capaces de otorgar un significado psicológico y expresivo, como superioridad en el caso del contrapicado y empequeñecimiento en el caso del picado. Una mención especial tiene plano inclinado (conocido también como aberrante) que puede denotar inestabilidad, por ejemplo.

Para completar lo concerniente a la cámara, debemos hablar de los movimientos. Existen varios tipos de movimientos; sin embargo, en esta parte, hablaremos de movimientos en términos de expresión. La cámara puede acompañar a un personaje u objeto en movimiento. Además, es capaz de crear un movimiento ilusorio en un objeto estático. La cámara también puede describir un espacio o una acción con contenido material o dramático único. Por otro lado, define las relaciones espaciales entre los elementos de la acción (ya sea una sencilla relación de coexistencia espacial o una introducción a la sensación de una potencial amenaza). Finalmente, puede remarcar la importancia dramática de un personaje u objeto, expresar subjetivamente la visión de un personaje y expresar su tensión mental (Borràs y Colomer 1977: 51-52).

Finalmente, hablaremos de la iluminación. La luz cinematográfica, según Jesús Borràs y Antoni Colomer, es un factor artificial de manipulación de la realidad para la potenciación artística de la imagen (Borràs y Colomer 1977: 73). Ésta posee grandes poderes expresivos; por ello, la incorporación de aspectos fotográficos a una historia es fundamental, ya que así se potencian sus valores de sugestión.

Al respecto, Bordwell y Thompson dicen:

Gran parte del impacto de una imagen se debe a la manipulación de la iluminación. En el cine, la iluminación es algo más que la luz que nos permite ver la acción. Las zonas más claras y oscuras del fotograma contribuyen a crear la composición global de cada plano dirigen nuestra

atención hacia determinados objetos y acciones. (Bordwell y Thompson 1995: 152)

La función principal de la luz es iluminar la escena, pero también puede determinar diferencias de tono, contorno, forma, color, textura y profundidad. Es capaz de producir relaciones en la composición y dar equilibrio, armonía y contraste. Produce el ambiente, la atmósfera y la continuidad visual. Es la fuerza visual clave y por ello el motivo central de la composición visual (Ward 1995: 97).

Tal como asegura Marcel Martin, la iluminación constituye un factor decisivo en la creación de expresividad en la imagen. No obstante, asegura que su importancia no es apreciada en su valor, y que su papel frente a espectador pasa inadvertido, debido a que no se manifiesta de manera directa, ya que su contribución especial es la de crear “atmósfera” y éste, dice, es un elemento que es difícil de analizar (Martin 1992: 63). Al respecto, Goodridge y Grierson manifiestan que tal vez ese es el punto de una buena cinematografía²: Que no se pueda notar. Ésta influye, guía y mueve a nivel subconsciente (Goodridge y Grierson 2012: 9).

Hemos visto que todo lo que concierne a la dirección de fotografía es importante en términos de expresividad y connotación. En ese sentido, podemos agregar que resulta fundamental que la dirección de fotografía trabaje en concordancia con la dirección de arte. Existen muchos elementos que son de común interés (tono, contorno, forma, color, textura) y las decisiones con respecto a estos elementos deben tomarse en conjunto. Por otro lado, resulta evidente, que la dirección de fotografía tiene la capacidad de potenciar e intensificar la significación de los objetos y locaciones creados por el departamento de diseño y dirección de arte, gracias al manejo técnico de la cámara y la luz. Al respecto, podemos citar aquí lo dicho por Goodridge y Grierson:

Mientras ellos³ podían hablar de tipos de lentes y otras jergas técnicas, un sentimiento prevalente fue que, al final, tales discusiones deben ser el

² Término con el que también se hace referencia a la dirección de fotografía.

³ Refiriéndose a los directores de fotografía.

respaldo a una intuitiva respuesta emocional al material y a las interpretaciones. Tal vez ningún otro trabajo en el rodaje de una película está tan uniformemente dividido entre lo técnico y lo creativo como la dirección de fotografía (Goodridge y Grierson 2012: 9).

En ese sentido, la dirección de fotografía es relevante para nuestra investigación. Es importante analizarla en función a la dirección de arte y establecer su contribución a la significación y definición de la estética de lo orgánico. Pero para ello, ambas áreas deben de pasar por un proceso de investigación para rescatar aquellos elementos que denoten mejor aquello que se quiere representar. En nuestro caso, el objeto de estudio es la estética de lo orgánico, por lo que es pertinente preguntarse en este punto, ¿qué es lo orgánico?

2.4 Lo orgánico

Tratar de dar una definición de lo orgánico es una tarea complicada pues su significado es entendido instintivamente. Por ello, cuando se busca información sobre una definición formal, lo que se encuentra está más orientado a su uso como adjetivo que califica temas diversos, cuyo significado se sobreentiende o se da por hecho. Por esta razón, vemos necesario empezar desde lo más básico.

La Real Academia de la Lengua Española ofrece las siguientes definiciones para la palabra *orgánico*:

1. adj. Dicho de un cuerpo: Que está con disposición o aptitud para vivir.
2. adj. Que tiene armonía y consonancia.
3. adj. Que atañe a la constitución de corporaciones o entidades colectivas o a sus funciones o ejercicios.
4. adj. Med. Dicho de un síntoma o de un trastorno: Que indica una alteración patológica de los órganos que va acompañada de lesiones visibles y relativamente duraderas. Se opone a funcional.
5. adj. Quím. Dicho de una sustancia: Que tiene como componente

constante el carbono, en combinación con otros elementos, principalmente hidrógeno, oxígeno y nitrógeno. (Drae 2001)

Word Reference señala que los sinónimos para orgánico son *viviente*, *vivo* y *biológico* (Espasa-Calpe 2005).

Para fines de este estudio, tomaremos las dos primeras acepciones de la palabra. Empezando específicamente por la primera acepción, se puede deducir que cuando nos referimos a orgánico, estamos hablando de algo que presenta características inherentes a una entidad que vive o que tiene vida. Entonces, esto nos lleva a hablar concretamente del ser vivo.

Sin embargo, tampoco es tarea fácil definir “vida” o “ser vivo”. Tal como aseguran Audesirk, Audesirk y Byers en *Biología, La vida en la tierra*: “La vida es una cualidad intangible que desafía una simple definición” (Audesirk et al. 2008: 11). Sin embargo, se pueden describir una serie de características que en conjunto se encontrarán en los seres vivos:

- Están compuestos de células que tienen una estructura compleja y organizada
- Responden a los estímulos de su ambiente
- Mantienen activamente su compleja estructura y su ambiente interno (homeostasis)
- Obtienen y usan materiales y energía de su ambiente, y los convierten en diferentes formas
- Crecen
- Se reproducen utilizando un patrón molecular de DNA
- En general, tienen la capacidad de evolucionar (íbid.)

De todas estas características, consideraremos aquellas que están relacionadas a la apariencia, que es de lo que se ocupa la estética, la dirección de arte y la dirección de fotografía, aspectos de la realización cinematográfica que son objetos de este estudio.

En otras palabras, se tomarán en cuenta aspectos vinculados al desarrollo y ciclo de vida de un ser vivo, en cuanto sean evidentes y perceptibles a simple vista. Sin embargo, se tendrán en cuenta el resto de características, pues completan el complejo universo de lo que “lo orgánico” implica, en cuanto a su desarrollo en los films a analizar.

En vista de que hablamos de seres vivos, tomaremos como referencia a los animales, los cuales encajan dentro de esta denominación. Nos referiremos a esos aspectos que se relacionan con su apariencia y funcionamiento. Es decir, hablaremos un poco de su anatomía y fisiología. Para empezar, es pertinente citar nuevamente a Audesirk, Audesirk y Byers, “El cuerpo animal es una exquisita expresión de la elegancia con la que la evolución ha vinculado la forma con la función. Todos los sistemas del cuerpo animal operan en concierto para mantener la vida” (ibid.)

El cuerpo animal está compuesto de sistemas que tienen uno o más órganos, y éstos, a la vez, se componen de tejidos. Un tejido es un conjunto de células y de material extracelular que forman una unidad estructural y funcional, especializándose en realizar una tarea específica. Los tejidos animales son los epiteliales (membranas que cubren superficies externas e internas), conectivos (como la dermis, huesos, cartílagos, sangre, entre otros), musculares (que producen movimiento mediante contracciones) y nerviosos (generan y conducen señales eléctricas). Los órganos incluyen usualmente dos tipos de tejidos que trabajan juntos. Los sistemas de órganos de los animales son el digestivo, urinario, inmunitario, respiratorio, circulatorio/linfático, nervioso, muscular, esquelético, endocrino y reproductor (ibid.)

Nos ocuparemos del sistema reproductor, el cual es pertinente para nuestro estudio.

Los animales se pueden reproducir de dos maneras: sexual o asexualmente. En la reproducción sexual participan dos progenitores distintos, se unen y producen un descendiente genéticamente diferente de cualquiera de los progenitores. Por otro lado, la reproducción asexual puede ser hasta de tres formas distintas y produce descendientes genéticamente idénticos al progenitor (ibid.)

En el caso de las películas que analizaremos, se produce una clara alusión a la forma de reproducción sexual, pero distorsionada debido a la naturaleza de los progenitores y a la manera en que se produce la fecundación. Sin embargo, en lo básico comparte aspectos característicos a este proceso.

Por otro lado, también se identifica una relación evidente de parasitismo; es decir, se da una relación simbiótica en la que un organismo, comúnmente más pequeño que su huésped, se beneficia alimentándose de éste, resultando el último dañado por esa relación (íbid: 450).

Finalmente, también es importante hablar sobre el desarrollo de un ser vivo, pues es parte de su ciclo de vida. Los animales pueden experimentar dos tipos de desarrollo: directo e indirecto. El primero se refiere a un animal recién nacido que es sexualmente inmaduro y se asemeja a un adulto, pero en miniatura. El segundo, el indirecto, es el que es pertinente para nuestro estudio, ya que según la descripción del proceso, los huevos originan larvas, las cuales se desarrollan a través de una etapa de alimentación y luego sufren una metamorfosis para volverse adultos adquiriendo formas corporales notablemente diferentes (íbid: 855). Este último proceso es también evidente en las películas a analizar. Las formas corporales adquiridas son parte de lo que describimos como estética de lo orgánico.

Habiendo encontrado este número de procesos como inherentes a un ser vivo, y además, siendo estos procesos de simple percepción visual y dotados de características físicas únicas ligadas a su apariencia, podemos decir que son aplicables a la naturaleza orgánica, y, por lo tanto, pertinentes a este estudio.

Debido a la naturaleza de nuestro análisis, nos vemos obligados a extendernos un poco más en lo orgánico y su aplicación.

Siendo lo orgánico un término tan complejo, ha sido adoptado por otras disciplinas para desarrollar sus potencialidades. Para fines de nuestro trabajo, nos referiremos específicamente a una de estas disciplinas, la arquitectura.

Existe una filosofía del diseño arquitectónico llamada arquitectura orgánica que se deriva del funcionalismo. Ella fomenta la armonía entre la naturaleza y el hábitat humano. Lo que busca es que la construcción se integre al sitio para que se transforme en una composición correlacionada y se adapte a su entorno. El término arquitectura orgánica fue creado por Frank Lloyd Wright (1867-1959) quien a pesar de defender inicialmente la idea de su maestro, el arquitecto Louis Sullivan, “*la forma sigue a la función*”, continuó desarrollando esta idea hasta llegar a una conclusión propia: “*la forma y la función son una*”.

Sin embargo, tal como asegura César A. Cruz, un modo muy útil de entender la arquitectura orgánica que Wright plantea es pensando en ella en el sentido de “natural”, ya que al parecer, para Wright “natural” y “orgánico” eran sinónimos y podían usarse indistintamente. En ese sentido, la arquitectura orgánica es una extensión de la naturaleza y sus principios (Cruz, 2012) El mismo Wright explica el significado que para él tiene el uso del término “orgánico”:

... bueno ahora, podría ser usado en un sentido biológico y te lo perderías. Usamos la palabra en un sentido espiritual. Llevamos la palabra del reino de lo corporal al reino de lo espiritual. Aquello es orgánico en cuanto es una entidad en la cual la parte es al todo como el todo es a la parte, lo cual es la condición de la vida en todo, incluso físicamente. Espiritualmente, es lo mismo. Sólo en tanto la cosa esté completa como un todo y tenga la unidad como parte del todo, tanto como el todo lo es a la parte, tienes entonces una entidad orgánica. Esa es la forma en que la palabra orgánico es usada por mi en conexión con la arquitectura. La arquitectura orgánica es una cosa del espíritu así que es un asunto espiritual.⁴

Sin embargo, no todos los exponentes de esta filosofía arquitectónica se quedaron en el mero sentido espiritual del término. Antonio Gaudí observó el medio que lo rodeaba y

⁴ Frank Lloyd Wright, May 20, 1949; extraído del discurso reimpresso en: *Truth Against the World*, Patrick J. Meehan, Ed. (John Wiley & Sons, Inc., 1987).

aprendió del entorno natural de tal manera que sus obras están pobladas de referencias botánicas y animales. Su sistema constructivo se basaba en la observación del entorno natural donde hallaba estructuras que eran funcionalmente perfectas, además de formas estéticamente bellas. Los cuatro tipos de superficies que definió basándose en la teoría de la geometría reglada fueron extraídos directamente de referentes encontrados en la naturaleza. Según Bassegoda Nonell, por ejemplo, la inspiración para el helicoides viene de la forma del tronco del eucalipto y para el hiperboloide, la forma del fémur (Merino 2002). Otra forma a mencionar definida por Gaudí es el paraboloides hiperbólico, el cual tiene la forma que adoptan los tendones entre los dedos de la mano.

Esta manera de representar lo orgánico en la arquitectura es relevante para los fines de este estudio, en términos de diseño y dirección de arte, ya que estas áreas se encargan de crear y construir las locaciones y escenarios en un film.

Debemos mencionar, además, que Antonio Gaudí se ubica dentro de la corriente artística denominada Art Nouveau, que tiene como una de sus características su inspiración en la naturaleza, ella es fuente de ideas para los diseños, en especial fauna y flora. Definitivamente, un antecedente importante para la representación de lo orgánico, que es objeto de este estudio.

Volviendo a la arquitectura orgánica, ésta se sigue desarrollando y cuenta con una gran cantidad de seguidores en la actualidad, aunque no se puede hablar un movimiento definido (al parecer, una constante en todo lo que se refiere a lo orgánico). David Pearson en su libro *New Organic Architecture, The breaking wave*, habla de las nuevas tendencias en lo orgánico, mencionando la arquitectura sostenible:

La arquitectura “verde” o sostenible está evolucionando rápidamente, también, pero hay un peligro que, en lugar de ser vanguardia de una nueva, arquitectura holística, se enfrasque en cuestiones de alta tecnología y ahorro de energía. Algunos proyectos de eco-arquitectura van más allá de estos parámetros para explorar el mundo más profundo de la expresión espiritual y la forma orgánica donde la maravilla y la

belleza sensual del mundo natural son combinados con las necesidades prácticas esenciales de la economía, eficiencia, y conservación. Lo que viene ahora, como rompiendo la ola, es una nueva arquitectura que expresa la unión de inspiración orgánica y el verdadero diseño sostenible. (Pearson 2001)

Esta arquitectura sostenible es perfectamente aplicable a nuestro estudio debido a que representa un punto clave en la evolución de la estética de un film a otro. Una evolución en la representación de lo orgánico. Esta evolución responde directamente al contexto social y cultural en el que nos vemos sumergidos en estos días.

En este momento, es necesario hacer una revisión de los géneros cinematográficos que son objeto de este estudio. Empezaremos revisando el género de ciencia ficción.

2.5 El cine de Ciencia ficción

Hablar del género de ciencia ficción es una tarea complicada. Cuando se intenta encontrar una definición, es común encontrarse con una serie de opiniones encontradas respecto a lo qué es o a lo que no es. Algunos se refieren a él de manera romántica, a nuestro parecer, como en el caso de Francisco Vega en el libro de Guzmán Urrero, *El cine de ciencia ficción*, en el que lo describe como un género que ha brindado ejemplos de fantasía en cuya cualidad predictiva:

“...reside ese encanto tecnológico que, más allá del puro efecto especial, hace soñar a los espectadores con un improbable mañana de paisajes y personajes aún más improbables o en un presente con alguno de sus parámetros alterado por un elemento fuera de tiempo o lugar” (Urrero 1994: prefacio)

En la introducción del mismo libro, Urrero cita a Jack Williamson quien afirma que la ciencia ficción “maneja futuros hipotéticos. En pocas palabras podríamos definirla

como la exploración imaginativa de las posibilidades científicas” (Urrero 1994: Introducción).

Existe una tendencia entre muchos entendidos a definir este género en términos de “ciencia”. Joan Bassa y Ramon Freixas llaman la atención al respecto haciendo la siguiente pregunta:

¿Dónde florece la ciencia en las diversas aventuras de las mutantes tortugas ninja, o en los viajes fantásticos (así y ya en el título) de Meliès? (Bassa y Freixas, 1993: 22)

Es así que emprenden una travesía para tratar de definir el género al margen de su relación con la ciencia. Su punto de partida es la definición de brinda Jacques Goimard en la que indica que la ciencia ficción es un género que implica un cambio de verosímil, desempeñando además un función mítica (Bassa y Freixas, 1993: 24). Si bien el cambio de verosímil también se da en géneros como el fantástico, explican que Goimard encuentra la diferencia específica de uno y otro en el carácter mágico del fantástico frente al mítico-religioso de la ciencia ficción. Sin embargo, no están de acuerdo con situar a lo mítico como tratamiento pilar del género pues aseguran que lo mítico no tendría por qué estar presente en toda la obra durante todo su desarrollo. Para ellos, lo que caracteriza a la ciencia ficción es su tratamiento mítico de la ciencia, lo cual es muy distinto a afirmar que todo el género cumple esa función mítica:

“Basta con que éste se produzca, por muy poco o nulamente científica que sea la ficción (...) para que tengamos un producto genérico” (Bassa y Freixas, 1993: 25)

Finalmente proponen una definición basada en tres elementos: lo verosímil (aquello que se parece a lo verdadero sin serlo), el mito (factor que potencia a lo verosímil convirtiendo en coherente y creíble lo imposible) y la ciencia (que por su condición mítica, hace verosímil cualquier especulación por más descabellada que está sea) (Bassa y Freixas, 1993: 27-31).

Por otro lado, la ciencia ficción es un género propicio para el simbolismo. Adam Roberts señala que estos símbolos se despliegan, usualmente, dentro de un discurso materialista y racionalizado, más que de la 'ciencia' y 'pseudo-ciencia', siendo el punto de todo esto, conectar la exploración del encuentro con lo diferente a nuestra experiencia de estar en el mundo. Cita a Gwyneth Jones quien argumenta que lo que es necesario en la ciencia ficción es un activo proceso de traslación “Pero no hay nada como construir un mundo, o reconocer un mundo construido, para enseñarte a ver tu propio mundo como una construcción” (Roberts 2000: 181).

De esta manera, la ciencia ficción se convierte en una especie de espejo en el cuál es posible reflejar razonamientos ligados a diferentes ámbitos de la vida cotidiana humana. Hace posible la transmisión de ideas o formas de ver el mundo. Visto de esta perspectiva, es pertinente lo que señala M. Keith Booker:

La ciencia ficción en su conjunto es distintiva en su capacidad de llevar a los espectadores hacia una nueva configuración de la que potencialmente pueden ganar nuevas perspectivas sobre su propio mundo (Booker 2010: xi)

La ciencia ficción hace populares los relativismos que retan las ideologías de gran parte de la cultura humana. Al enfrentarnos a “lo diferente” nos da la oportunidad de hacernos los más variados cuestionamientos y abrirnos al mundo de las posibilidades. Citando a Roberts “nos hace pensar” (Roberts 2000: 183). Esto hace que sea capaz de jugar con temas diversos que pasan por ámbitos como la política o la filosofía, y que lo haga de una manera sumamente atractiva para el público. Pone, al alcance de todos, la oportunidad de razonar sobre diversos temas y especular sobre las infinitas posibilidades que estos ofrecen. Todo esto, en el marco de nuestra cotidianeidad.

Según Peter Lev, las películas de ciencia ficción, como construcciones removidas de la realidad del día a día, son un vehículo privilegiado para la presentación de ideologías:

Como esta menos preocupada que otros géneros por la superficie estructural de la realidad social, la ciencia ficción puede prestar mayor atención a la profunda estructura de lo que es y lo que debe ser. En la práctica, esto significa que las películas de ciencia ficción abrazan vívidamente posiciones ideológicas y que comparar películas de ciencia ficción de una misma era se convierte en un análisis de visiones sociales en conflicto. Esas visiones no pueden; sin embargo, ser reducidas a un simple mensaje discursivo. En cambio, toda la producción semiótica de un film (imágenes, sonidos, texturas, relaciones) son portadores de ideologías. (Lev 2000: 165)

Todos estos razonamientos nos llevan a concluir que la ciencia ficción es el género idóneo para la exposición de ideas y formas de ver el mundo, valiéndose de diferentes medios, entre ellos, el estético.

Nos resulta sumamente interesante también, su relación con el simbolismo, expuesto como la conexión del encuentro con lo “diferente” y nuestra experiencia del mundo. Las películas objeto de este estudio, cuentan con gran cantidad de imágenes y referencias que podemos identificar o relacionar con conceptos transgresores relacionados a temas como sexualidad, reproducción y generación de vida. Estas representaciones de ideas transgresoras encajan en lo que sería la creación de símbolos.

Volviendo al ámbito estético, las texturas, los colores, las formas, todo ello contribuye a la representación y a la idea de “mundo” que se dibuja dentro de cada producción cinematográfica de ciencia ficción. Todas estas formas estéticas, en conjunto, trabajan para convertirse en transmisoras de maneras de pensar, estilos de vida y ensayan hipótesis sobre sociedades ideales o apocalípticas. En ese sentido, la ciencia ficción es un género relevante para la exposición de la estética de lo orgánico, su definición, importancia y evolución ubicada en los contextos históricos, sociales y culturales en los que se produjeron cada una de las películas objeto de este estudio.

A continuación haremos una revisión del género en los años setenta y en el siglo XXI, periodos en el que se produjeron las películas que analizaremos. De esta manera las contextualizamos con miras a un análisis posterior.

2.5.1 En los setentas

A finales de los años sesenta, Norteamérica se encontraba en medio de una fascinación por la conquista del espacio como consecuencia de las misiones exitosas de la NASA como la llegada del hombre a la luna y las misiones del Apolo entre los años 1967 y 1972. Todo esto, en contraste con la sombría realidad de los conflictos con el sudeste asiático. Es en medio de este panorama que irrumpe en el escenario cinematográfico *Night of the living dead* de George A. Romero. Película de culto que significó dejar de lado el tratamiento mágico del zombi (como parte de la cultura de magia negra haitiana) para pasar a ser resultado de accidentes radioactivos y experimentos científicos. Como dice Guzman Urrero, “*Insinúan referencias cercanas al espectador del momento, más alejado del goticismo clásico que de los reportajes más sangrantes*” (Urrero 1994: 130).

Los años setenta representan una renovación estilística en el género de ciencia ficción. En esta década se marca un hito en cuanto al desarrollo del diseño visual y de los efectos especiales en este género. Las temáticas van por caminos tan distintos como el optimismo aventurero por un lado y la crítica social por otro.

Ricardo Bedoya e Isaac León Frías cuentan en *Los Fantasmas de Norteamérica, Géneros y sub-géneros de los 70 (III)*, que las óperas espaciales tuvieron un relanzamiento en esta década. Afirman que lo primero que caracteriza a estas películas son sus rasgos de aventura, lo cual identifican como un tipo de ciencia ficción afín con un proyecto épico y triunfalista (Bedoya y León Frías 1980: 60-66).

Ambos críticos afirman que la operas espaciales son una respuesta optimista a lo depresivo del horror que usualmente domina el terreno de la ciencia ficción. Analizan el caso de *Star Wars* (1977) en términos de lo que representa en el entorno social y

político de esa época, diciendo que los enemigos y amenazas que se presentan en su universo provienen de enemigos de la misma especie, lo cual metaforiza la existencia de “poderes políticos dictatoriales y totalitarios de características expansivas e imperialistas. En ello, hay una clara proyección al futuro de la ideología liberal norteamericana” (ibíd.: 61).

De otro lado, Peter Lev cita a Dale Pollock, quien afirma en la biografía que escribió de Lucas, que la intención del director era presentar valores positivos a la audiencia ya que en los 70's la religión en su forma tradicional estaba pasada de moda y la estructura familiar desintegrándose, entonces no había un anclaje moral a la vista. Lucas quería recrear la sensación de protección que él sintió cuando niño, creciendo en los 50's (Lev 2000: 167). Lo cierto es que la cinta de Lucas sólo representa el comienzo de una serie de diversas propuestas (por ende, modos de ver las cosas) en la década.

Una cinta que va por un camino distinto al de *Star Wars* es *Close encounters of the third kind* (Steven Spielberg, 1975). Bedoya y León Frías aseguran que la película es un llamado ecumenista y de propuesta para una coexistencia pacífica, con la presentación de un final pacífico tras la crisis. De esta manera, dicen, representan a su estilo, el inicio de la era “Carter” (ibíd.:62).

La película parte de una premisa totalmente distinta a *Star Wars*, pues el escenario se ubica en la Tierra, en un pueblo pequeño como tantos en Norteamérica. Spielberg retoma un enfoque clásico en el cine de ciencia ficción de los 50's como es la visita de seres alienígenas a la Tierra. Sin embargo, aquí los extraterrestres no vienen a conquistar e invadir nuestro planeta. El quiebre de *Close encounters* es presentarnos unos alienígenas pacíficos, que quieren establecer contacto con nosotros, de una manera celestial y casi religiosa en la icónica escena final del film.

Sin embargo, la película no se divorcia de mostrar los típicos conflictos familiares que se pueden presentar bajo situaciones extremas (en el caso de este film, una visita extraterrestre). Al respecto, Lester D. Friedman afirma que este tipo de situación extraordinaria permite explorar con más libertad los temas cotidianos:

Criaturas fantásticas (como extraterrestres, fantasmas o duendes) intervenidas en la vida ordinaria, o diversas formas de vida enfrentadas por seres humanos en galaxias muy, muy lejanas, se convierten en representantes de "el otro cultural" permitiendo a los cineastas explorar los dilemas actuales de diferencias étnicas, raciales, sexuales y de género, liberados de los confines típicamente asociados con la vida cotidiana. (Friedman 2006: 11)

Las dos películas que hemos citado son un referente importante para la realización de uno de los films que analizamos en este estudio: *Alien*.

A su vez, *Alien* vendría a ser el referente de un estilo distinto de hacer películas de ciencia ficción, cuyo impacto se mide hasta nuestros días. No es novedad que el interés de Scott en hacer ciencia ficción nace de la ventana de posibilidades que vislumbró, en términos de realización, al ver *Star Wars*. De otro lado, el tema de lo cotidiano mezclado con el ámbito de encuentros con alienígenas que propone Spielberg, de alguna manera es influencia para ese look tan cotidiano que presenta *Alien*. Es curioso observar como tres filmes con enfoques tan distintos, poseen ciertos links compartidos, y además, representan tres formas distintas de ver el mundo en ese tiempo. Debido a estos films, los setentas se han convertido en la segunda edad de oro de la ciencia ficción en el cine.

2.5.2 En el siglo XXI

El nuevo milenio ubica a la ciencia ficción cinematográfica frente a un desarrollo de la tecnología de efectos especiales inminente. Durante toda la década los noventa, la técnica digital se fue perfeccionando y empezó a ser parte promedio de producciones cinematográficas de todo tipo. Sin embargo, como la ciencia ficción presupone la mayoría de veces escenarios que escapan a la realidad, su asociación al uso y desarrollo de efectos especiales es inevitable.

Temáticamente, el inicio del milenio se encuentra con la realización de secuelas de franquicias establecidas desde hace tiempo como *Star Trek*, *Terminator* o la misma *Alien*, así como el nacimiento de una nueva propuesta estilo *cyberpunk* con aires filosóficos como es *The Matrix* (1999). También se dio la creación de una nueva trilogía en el universo de *Star Wars*, lo que significó el uso de cámaras digitales por primera vez, prescindiendo totalmente del uso de película. Todas estas producciones presentan un uso evidente de efectos especiales digitales y CGI (Computer Generated Imagery).

Para algunos entendidos, el uso excesivo de efectos especiales afecta los contenidos temáticos de estas producciones (ampliaremos este punto en la parte dedicada a efectos especiales). Tal es la opinión de M. Keith Booker:

A la larga, estos avances tecnológicos pueden ser un buen augurio para el futuro del cine de ciencia ficción, aunque a corto plazo, pareciera que se ha llevado énfasis a la acción y a los efectos especiales a expensas de exploraciones serias y profundas de temas serios. (Booker 2010: 15)

Sin embargo, el avance tecnológico permite la realización de historias de ciencia ficción que, en otro tiempo, hubieran sido imposibles o extremadamente difíciles de hacer. Un ejemplo obvio de esto es *A.I. Artificial Intelligence* (Steven Spielberg, 2001). Este proyecto fue concebido por Stanley Kubrick desde la década del setenta. Durante años trabajó en el desarrollo de la historia y finalmente, demoró su realización debido a que consideraba que no podría representar al protagonista de la historia, el niño-mecha David (el cual es un androide) con realismo suficiente por medios digitales. Kubrick consideraba que este personaje no podía ser interpretado por un niño actor debido a lo demandante del rol, por ello su visión era recrear a David digitalmente. Lamentablemente, Kubrick falleció antes de que el proyecto viera la luz. Steven Spielberg dirigió el film y, si bien optó por un niño actor para encarnar a David (Haley Joel Osment), usó efectos especiales y visuales en la composición del film que incluso fueron premiados por la Academia.

Volviendo a las temáticas en el nuevo milenio, el ataque al WTC es un hito en la historia contemporánea que ha influenciado el estilo y los contenidos de las producciones cinematográficas en los últimos años. Christian Cornea hace un análisis del impacto de este hecho sobre la forma en que se perciben las películas de ciencia ficción. Cornea cita a Steven Keane, quien en su estudio *Disaster movies: The cinema of catastrophe* (2001) afirma que repetidas escenas de destrucción en las películas nacieron de tiempos de inminente crisis (Cornea 2007: 263).

Ella señala que los constantes conflictos entre oriente y occidente definitivamente afectaron el imaginario de las películas de ciencia ficción, mostrando una violencia evidente. Sin embargo, un hecho inevitable a partir de las imágenes difundidas del 9/11 fue, en primer lugar, que el público evocara lo visto en las pantallas de cine unos años antes en el film de ciencia ficción *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996), en el cual alienígenas destruyen violentamente lugares y edificios representativos para los norteamericanos, en especial la Casa Blanca y el Capitolio. Cornea afirma que se operó un mecanismo por el cual la ciencia ficción ya no representaba el clásico *what if* (con una traducción aproximada a “Y si...” ó “Qué sería si...”) sino que se convirtió en *What's next*, lit. “Qué sigue” (Cornea 2007: 263).

Cornea explica que la usual función de alivio y seguridad que brinda la ciencia ficción (aquella de ver cosas que sabes aún no son posibles desde la seguridad de la butaca de cine) quedó resquebrajada a partir del 9/11: el balance entre la fantasía y la realidad se trastornó. Cita el trabajo de Slavoj Žižek, quien, desde el psicoanálisis Lacaniano, explica que lo que llamamos realidad es lo construido y el mundo simbólico, el cual conocemos a través de las imágenes que vemos en televisión o cine. En ese sentido, para Žižek, lo que pasó el 9/11 fue una aparición fantasmal en las pantallas que entró en nuestra realidad, es decir, no es que la realidad entrara en nuestra imagen, la imagen entró y destruyó nuestra realidad (Žižek 2002: 16).

Una consecuencia de los hechos del 9/11 en la industria de cine norteamericana fue la censura de cierto tipo de imágenes en los films, lo que significó incluso modificar

algunas películas que ya estaban listas para estrenarse. A partir del 9/11, la ciencia ficción dejó de mostrar explosiones al estilo de *Independence Day* por un buen tiempo.

En cambio, las pantallas de cine se llenaron de otros géneros como épicas de guerra, históricas o bíblicas. Además, empiezan a proliferar las sagas fantásticas como *Lord of the Rings* (Peter Jackson, 2001-2003) o *Harry Potter* (2001-2011). En todas ellas, el despliegue de efectos especiales es impresionante. En resumen, las producciones se concentran en el pasado y en la fantasía de mundos que no existen. Todo hace pensar que estas producciones representan “un escape de la realidad” del hoy en medio del contexto en el que se encontraba Norteamérica luego del 9/11.

La ciencia ficción empieza a tomar un rumbo distinto y acorde a las problemáticas que empiezan a surgir alrededor del mundo. Aparecen films donde se llama la atención sobre el calentamiento global y el medioambiente, los virus y epidemias. *The day after tomorrow* (Roland Emmerich, 2004) marcó el retorno al género del director de *Independence Day*, pero esta vez, la devastación está a cargo de la naturaleza, teniendo como responsable mayor al hombre, que afecta su medioambiente debido a malos manejos en su cuidado.

Sin embargo, el mayor exponente de mensaje ecológico de los últimos tiempos, además de su increíble despliegue de efectos especiales y visuales, es *Avatar* (James Cameron, 2009). El fin posee una gran belleza visual y expone temas como el abuso en la explotación de recursos naturales (reflejados en la Pandora alienígena de la película) y la preocupación y responsabilidad que todos deben asumir para cuidar el entorno ambiental y vivir en armonía con él. *Avatar* significó un gran avance en el género en términos técnicos, y a tal vez, a diferencia de muchas producciones que abusan en el despliegue de efectos y uso de tecnología 3D, en su caso queda totalmente justificado.

Sin embargo, las preocupaciones también ocupan un escenario en la Tierra. Así tenemos *28 days later* (Danny Boyle, 2002), producción inglesa donde el principal problema es causado por un virus que prolifera por accidente a partir de la intervención de activistas que protegen a los animales en un laboratorio donde se hacen pruebas en monos. El

virus causa una especie de rabia aumentada a la N potencia, volviendo a los contagiados en zombis rabiosos en cuestión de segundos. Una visión apocalíptica realizada modestamente, sin el gran despliegue hollywoodense, pero de una forma muy efectiva.

Este film nos advierte y cuestiona sobre los peligros en las prácticas científicas. También es una llamada de atención sobre la falta de ética en ciertas prácticas científicas (en el caso específico del film, el uso de animales en pruebas de laboratorio). Sin embargo, queda clarísimo que la falta de información, ese “secretismo” con el que se manejan los experimentos científicos es el principal peligro ante el manejo y contención de epidemias. Cosa que sufrimos en la actualidad, día a día, a costo de miles de vidas.

Por otro lado, al encontrarnos en medio de una vorágine de desarrollo tecnológico, empiezan a surgir los cuestionamientos en base a su uso y rol en el destino de la humanidad. La saga *Matrix* de los Wachowski, presenta un futuro donde la tecnología afecta enormemente a los seres humanos, al punto de provocar cambios en lo que significa ser un ser humano. Los límites entre la humanidad y la tecnología se vuelven difusos, confundiendo la realidad con el mundo virtual con apariencia de realidad que ha creado la *matrix*.

La advertencia sobre los límites de la tecnología es evidente. Daniel Dinello hace una conexión entre el miedo a los virus y el miedo a la tecnología:

El miedo a los virus se ha convertido también en un poderoso mensaje para la tecnofobia (...) Tal como se muestra en la ciencia ficción, el virus de la tecnología es la máquina satánica, el exterminador de la humanidad, y la fuente de muerte en una tecno-apocalipsis. Como una infección viral, la tecnología se desarrolla como una fuerza autónoma e invasiva, que se expande y sacia su peligroso potencial floreciendo en el medio social de sustento corporativo, militar y religioso. (Dinello 2005: 247)

Cada vez se van haciendo más evidentes temas de este tipo. Lo que le espera a la

humanidad es cada vez más incierto si continua ese desarrollo tecnológico y científico descuidado y desmedido a cargo de gobiernos o grandes corporaciones. El abuso de poder es siempre de rigor en este tipo de escenarios. Propuestas interesantes y pesimistas como *District 9* (Neill Blomkamp, 2009) o *Moon* (Duncan Jones, 2009) que cuestionan los manejos gubernamentales o corporativos para la consecución de recursos tecnológicos a costa de la vida misma (de humanos, alienígenas o clones, según sea el caso) e incluso el relanzamiento de la franquicia de *Planet of the Apes* con la precuela *The Rise of the Planet of the Apes* (Rupert Wyatt, 2011) donde nuevamente la experimentación científica es la madre de todos los problemas.

No podemos dejar de mencionar nuevamente que el avance tecnológico ha permitido que podamos “ver” en pantalla cosas que antes sólo eran terreno de la imaginación. Tal es, por ejemplo, el caso de la representación del cuerpo. La tecnología ha permitido forzar sus límites y distorsionarlos. Stacey Abbott comenta al respecto que la tecnología hoy nos permite ver el cuerpo de manera muy distinta a años anteriores: “A través de la tecnología digital, los límites del cuerpo ahora pueden ser cruzados para ganar acceso a los misterios anatómicos que se ocultan en él” (Abbott 2006: 98).

Todo lo expuesto resulta sumamente interesante y relevante en el marco de la producción de la segunda película objeto de este estudio, *Prometheus*. Si bien su realización estuvo rodeada de gran expectativa por parte de los fans, fieles a la mitología de estos alienígenas, *Prometheus* toma un camino un poco distinto a lo esperado y se embarca en temas creacionales, de ciencia y medioambientales. La estética de lo orgánico no se pierde, muestra una evolución en cuanto a su abordaje, un giro provocador y desafiante para el contexto en el que vivimos. Además, en términos visuales, la tecnología actual permite otro tipo de aproximación a esta estética, la cual analizaremos más adelante.

A continuación, revisaremos el otro género cinematográfico que es pertinente para nuestro estudio, ya que ambos films no sólo presentan características relacionadas con la ciencia ficción, sino también aquellas que se relacionan al cine de terror.

2.6 El cine de Terror

Las películas de terror siempre han sido objeto de fascinación de un gran sector del público cinéfilo. Existe una predilección por vernos envueltos en esa experiencia adrenalínica que nos produce el miedo. Estar expuestos a situaciones límite sin realmente estarlo. El género de terror está dotado de características especiales que permiten una conexión íntima con el espectador.

Varios teóricos coinciden en señalar que el cine es el medio idóneo para la representación de lo horrible y lo terrorífico. Ivan Butler (1970) habla, por ejemplo, del poder de la cámara para adentrarse bajo la superficie de aquello que es normal y seguro en apariencia, de cómo es capaz de dirigirse individualmente a los espectadores y del efecto hipnótico que tiene en el espectador el ritual de ver una película, debido a la naturaleza de ese ritual (ver la película en medio de la oscuridad, con la pantalla al fondo que refleja luz y con los espectadores ubicados desde una posición algo inferior, refiriéndose a las butacas de una sala de cine).

Debido a esta condición onírica que, según Carlos Losilla, conjuga hábilmente oscuridad, formas fantasmales y fantasías inconscientes, es que el cine se ha asociado con las sensaciones de terror prácticamente desde sus inicios (Losilla 1993: 25). Pero ¿qué es aquello que hace que el género sea tan atractivo a la audiencia? Resulta evidente que hay algo en las películas de terror que hace que tengan un público cautivo y que éste se incremente cada vez más. Es innegable que desde sus inicios, ha atraído a una gran cantidad de personas a las salas cinematográficas.

Según James Iaccino, la teoría psicoanalítica de los arquetipos de Carl Jung podría ayudar a entender este fenómeno. En ella, Jung señala que todos los seres humanos han heredado un conjunto de imágenes que están contenidas en el inconsciente colectivo. La mayor parte del tiempo, estas imágenes (arquetipos) permanecen ocultas en lo profundo del inconsciente. Sin embargo, en algún momento significativo en la vida del individuo, éstas pueden expresarse a través de la religión, el arte, la filosofía, la literatura y en los últimos tiempos, el cine. A su vez, Jung señala que el arquetipo más poderoso y más

peligroso es el de la sombra, el cual contiene todo el comportamiento inaceptable de la humanidad, los deseos reprimidos y los impulsos bestiales. Lo que quiere decir, entonces, que la naturaleza humana está compuesta de dos facetas: La persona común y corriente expuesta diariamente, y la sombra, que es aquella faceta que el individuo esconde y no muestra a los demás.

Iaccino continúa explicando que Carol Pearson etiqueta aquella sombra de Jung como el Destructor de la humanidad. Según ella, mientras las personas se desviven promoviendo la vida y tratan de hacer del mundo un mejor lugar para vivir, absolutamente todos tienen un deseo por la muerte, que puede terminar hiriéndolos a ellos mismos y a la gente que los rodea. Asegura que hasta el individuo más saludable puede hacer o decir cosas que hieran a otras personas, y que al final, el Destructor nos convierte en villanos cuando nos rehusamos a reconocer y hacernos responsables del daño que hacemos.

Según Iaccino, de acuerdo a esta descripción del Destructor, resulta natural que a la humanidad se dibuje a las películas de terror:

Cada aspecto de la muerte que la psique trata de mantener oculta del yo consciente es representado en la pantalla. Y aunque la mayoría de los actos de destrucción cinematográfica son formas bastante extremas y exageradas de la realidad cotidiana, las personas aún están obligadas a examinarlos por ninguna otra razón que recordarse a sí mismos que llevan consigo esta naturaleza mortal. (Iaccino 2003: 427)

Por otro lado, Barbara Creed asegura que ver el film de horror significa “un deseo no sólo por placer perverso (confrontando imágenes enfermizas horribles, que se completan con el deseo/terror por lo indiferenciado) pero también un deseo, habiendo tenido el placer de la perversidad, de vomitar, echar, expulsar lo vil (desde la seguridad del asiento del espectador) (Creed 1986: 71).

Es así que, podríamos decir que el terror, de alguna manera permite al ser humano vivir experiencias que no desea enfrentar en la realidad. Otra posible explicación por la

preferencia de este género, según Penner, Schneider y Duncan está ligada a que el cine se inventó poco después de la revolución industrial, una época en que la esperanza de vida llegaba a los 40 años y cualquier cosa podía matarnos. La muerte era algo cercano. Sin embargo, en nuestros días, la tecnología evoluciona a pasos agigantados y esta situación se ha revertido:

Necesitamos la muerte en nuestras vidas cotidianas puesto que es una parte esencial de la vida humana. Por eso el cine y el terror han crecido de la mano. Porque a medida que la tecnología nos ha permitido vivir durante más tiempo y ha suprimido la crudeza de la muerte de nuestras vidas cotidianas, también nos ha permitido reproducir la muerte en la pantalla y hacerlo con un realismo extraordinario. (Penner, Schneider y Duncan 2012: 17)

Lo cierto es que, además de ser importante tratar de descubrir que es aquello que nos atrae del cine de terror (aspecto sumamente relevante para justificar algunos puntos en el análisis de las películas objeto de este estudio), también es necesario establecer ciertas características propias del género.

Carlos Losilla propone una aproximación a partir de la puesta en escena (aquello que regula la producción del desarrollo narrativo del terror) y las estructuras arquetípicas (lo que despliega su iconografía mítica) (Losilla 1993: 45), asegurando que la pertenencia o no de un film al cine de terror es resultado de sus posibilidades combinatorias.

De esta manera, explica que en principio, de la estructura arquetípica del terror se desprende una iconografía que gira en torno a la antigüedad, la religión, la naturaleza y los impulsos inconscientes. Así, en un mundo dominado por la tecnología y la ciencia, todos estos conceptos se ven reducidos a dos categorías básicas más relacionadas con los efectos del miedo que con el miedo mismo: lo transgresor y lo oculto.

Lo transgresor está relacionado a la negación absoluta de los supuestos privilegios de lo contemporáneo, es decir, los avances tecnológicos y descubrimientos científicos. En ese

sentido, todo queda inservible y nada puede hacer frente a los poderes del mal ancestral. Además, también se relaciona a la negación de las normas sociales y estéticas, como por ejemplo, cuando hay un monstruo que presenta deformidades y cuyo comportamiento escapa a aquello que reconocemos como normal.

En cuanto a lo oculto, se refiere a la potencialidad del mal, visto como subterráneo y latente, capaz de emerger desde las profundidades en el momento menos esperado, en medio de un estado plácido y tranquilo. Losilla señala que esta última categoría ya no sería parte de la estructura arquetípica, sino que pasa de frente, debido a sus características, al dominio de la puesta en escena. Entonces, la puesta en escena del cine de terror se dedica a destacar el carácter oculto de lo filmado. Así, tanto el clasicismo de los años 30 con sus luces y sombras como lo explícito de las mutilaciones en una película gore constituyen “una plasmación estética adecuada – y en sintonía con su época- del objeto referencial que constituye el centro neurálgico del cine de terror: los misterios que se ocultan tras el concepto de normalidad (...) que ofrecen los mecanismos reproductores del cine” (Losilla 1993: 53-54).

En ese sentido, lo oculto resulta fundamental para definir el cine de terror como género. Este concepto es aplicable a varios aspectos, desde aquellos ligados con el inconsciente (perfectamente aplicable a las teorías de Freud y Jung), pasando por los ejes temáticos de las películas (como lo oculto en las intenciones de personajes siniestros) hasta la puesta en escena siempre dispuesta a ocultar información al espectador en aras de un impacto mayor e inesperado.

Es así que Losilla define el género de terror a partir de la utilización autónoma de las estructuras arquetípicas y la puesta en escena en la que los roles principales son representados por lo transgresor y lo oculto (Losilla 1993: 54).

Coincidimos plenamente con Losilla cuando señala que para comprender el cine de terror es necesario analizar la evolución del género tanto como la evolución de los temores inconscientes representados en la pantalla. Además, esta es una manera de tratar de alcanzar un entendimiento del contexto social-histórico-cultural que rodea la

aparición de nuevas tendencias y estilos dentro de este género. Es así, que rescatamos lo señalado por Roberto Cueto (Navarro 2010: 54) cuando afirma que “la historia del cine de terror es la constante subversión de los límites de lo mostrable en determinados contextos sociales”.

Siguiendo la misma lógica que con el género de ciencia ficción, haremos una revisión del género ubicada en el tiempo, en específico dentro de la década del 70 y en el nuevo milenio, periodos en que, como ya hemos señalado, fueron producidas las películas objeto de este estudio.

2.6.1 En los setenta

Durante mucho tiempo, Hollywood tuvo un cine de terror que en la mayoría de casos mantenía el origen de los miedos muy lejos de territorio norteamericano, salvo puntuales excepciones. Tal como apunta Tonio Alarcon citando a Robin Wood (Navarro 2010: 285) desde los años 30, el terror siempre fue externo a los americanos, quienes podían ser atacados de manera física por él, pero ellos permanecer moralmente incontaminados, al menos superficialmente. En la mayoría de casos eran las víctimas de circunstancias extraordinarias y adversas. Sin embargo, esto cambio a puertas de la década del 70, una época llena de conflictos para los sociedad norteamericana.

Los norteamericanos se vieron obligados a afrontar cambios radicales originados a partir de hechos ocurridos desde la década del 60: el asesinato del Presidente Kennedy (1963), la guerra de Vietnam, los asesinatos de Martin Luther King y el senador Robert F. Kennedy, todo ello contribuyó a destruir la promesa de sociedad ideal hecha a una generación criada en la creencia del sueño americano.

Es así que empieza una especie de descomposición de la institución familiar. Esta ya no es concebida como algo dentro de los cánones de “normalidad” necesariamente. Según Robin Wood (Wood 1979: 207), los motivos recurrentes en el cine de los años 60 (El monstruo como psicópata, la venganza de la naturaleza, el satanismo, la maldad infantil y el canibalismo) tienen un eje que los unifica: la familia. Desde esta perspectiva, señala

Carlos Losilla, el fracaso del modelo social se ve reflejado en el tema de las fuerzas del mal invadiendo a la humanidad, la cual es incapaz de mantener en pie las estructuras vigentes, dejando libres a las fuerzas del inconsciente.

En este periodo, abundan las propuestas en las que el mal triunfa al final, lo que nos deja el mensaje de que las estructuras sociales y la condición humana están condenadas al desastre, totalmente indefensas frente al mal, resultado de la deformación de los propios temores (Losilla 1993: 145). Es así que aparecen títulos como *Night of the living dead* (George A. Romero, 1968), *The hills have eyes* (Wes Craven, 1977), la icónica *The Texas chainsaw massacre* (Tobe Hopper, 1974), entre otros.

Según Antonio José Navarro, existe un periodo cronológicamente definido (1968-1980) en el que aparece una expresión del cine de terror en Norteamérica llamada American Gothic, poseedora de una sensibilidad particular y expresión genuina. Las películas mencionadas líneas arriba se ubican dentro de esta expresión. En ella, abundan el miedo, la brutalidad rústica, los sujetos perturbados (conscientes de su maldad) y la ejecución violenta y cruda, "... el horror se oculta en los parajes más idílicos, rasgados por la intromisión de elementos exógenos, despedazados por una inevitable explosión de violencia" (Navarro 2010: 90).

Lo que todos estos títulos tienen en común, es que en ellos vemos (a diferencia de años anteriores) un anclaje en lo real. Lo que hicieron los directores de los años 70 fue trasladar todos los miedos que antes se ubicaban en las costumbres ancestrales (de preferencia foráneas), a aquellos habitantes que pertenecen a la Norteamérica más profunda. Es así que los castillos se ven reemplazados por las casas rústicas de madera ubicadas en el campo, que albergan a pueblerinos desquiciados y sociópatas (Navarro 2010: 90).

Nos hemos referido en específico al American Gothic, ya que este es una variante del terror gótico, el cual tiene características relevantes para una de las películas objeto de este estudio en términos de puesta en escena. Las películas góticas operan distorsionando el entorno cotidiano, originando un sentimiento de paranoia ante el

espacio que se habita. Le confieren una especial importancia al elemento ambiental y buscan la forma de mostrar de manera cada vez más evidente un elemento transgresor que amenace el orden establecido (Navarro 2010: 54).

Pensamos que ese elemento ambiental que señala lo gótico y que se refleja en el castillo, primero, pasando por la casa rústica después, puede trasladarse perfectamente a un entorno futurista representado, en este caso, por una nave espacial.

Por otro lado, una de las características que presentan la mayoría de películas de terror de este periodo, es la explicitud gráfica. La década del 70 fue testigo del florecimiento del subgénero del cine de terror llamado Gore, caracterizado por la explicitud, la violencia y exceso de sangre. Para algunos de los nuevos realizadores, las formas estilísticas del gore se daban perfectas para representar, de manera muy particular, los cambios sociales que sucedían a su alrededor, “La denuncia, la parábola social y las significaciones múltiples se iban a apoderar del género para intelectualizarlo en la medida en que fuera posible” (Valencia 1996: 34).

Es así que títulos como *Night of the living dead* son tan elocuentes mostrando personajes (en este caso, los zombis) que son una perfecta metáfora de una sociedad apática, en la que el hombre es el peor enemigo de sí mismo, atacando y “devorando” a sus semejantes.

Además, los realizadores notaron que las emociones fuertes eran el mejor medio de acercarse a la audiencia y generar interés en la industria a un bajo costo. De esta manera el *splatter*⁵ empieza a captar más adeptos. La mejor muestra de ello es el caso de *The Texas Chainsaw Massacre*, reconocida como pieza de culto debido a su manejo de la atmósfera. No hay un uso excesivo de sangre, pero sí se generan un clima asfíxante y un ambiente insano.

Luego, la industria de Hollywood empezó a invertir en la realización de películas en la línea establecida por los filmes de presupuesto modesto. Se valieron de recursos

⁵ Nombre con el que también se conoce al cine Gore.

similares pero con una producción mucho más cuidada. Tal es el caso de *The Exorcist* (William Friedkin, 1973) y *The Omen* (Richard Donner, 1975). En ellas también se puede apreciar explicitud gráfica y violencia. Hacia finales de los 70, la explotación de esta veta se hace más evidente con la aparición de filmes independientes que empiezan a ser respaldados por las grandes distribuidoras, tal es el caso de *Halloween* (John Carpenter, 1978) y *Friday The 13th* (Sean S. Cunningham, 1980).

Diversos realizadores se dedicaron a explorar el género durante la década del 70. Sin embargo hay un caso especial que merece nuestra atención por la naturaleza de sus temas, David Cronenberg.

Cronenberg es un realizador con una mirada muy particular hacia los temas vinculados con la carne, sus malformaciones y las implicancias psicológicas que éstas conllevan. Casi toda su filmografía está plasmada de estas características. Uno de sus primeros ensayos sobre el tema es *Shivers* (1974), una cinta que combina biología, malformaciones, sexo y muerte planteando una metáfora sexual sobre la época hippie (Valencia 1996: 42). En esta etapa de su carrera, los films de Cronenberg muestran los riesgos de experimentar con el cuerpo y la ciencia y como esto puede afectar el orden social establecido. Lo mismo se hace evidente en su cinta *Rabid* (1977). Esta línea que los entendidos han denominado “body horror” no se queda en la mera expresión física de la enfermedad y el desastre, sino también abarca la transformación psicológica que sufren los personajes como consecuencia de esa exposición. Al respecto, Cronenberg ha dicho: “... de hecho, cuando miro a una persona, veo esta vorágine de lo orgánico, con lo químico y caos de electrones; volatilidad, inestabilidad, brillantez; y la habilidad para cambiar y transformar y transmutar”.⁶

Para Cronenberg, el cuerpo siempre manifiesta nuestros desajustes emocionales y psicológicos. Su fascinación es la relación que hay entre lo físico y lo psíquico.

⁶ (Gordon, Bette. "David Cronenberg". En: "BOMB Magazine", Winter, 1989. Recuperado Julio 25, 2011)

Consideramos que estos aspectos del cine de terror en los 70 son relevantes pues muestran un precedente interesante para la estética de lo orgánico. El uso de la atmósfera para provocar sensaciones, la violencia, la explicitud gráfica, la experimentación con el cuerpo (por ende, con lo orgánico), y ese grado de afectación psicológica que ejerce tanto en los personajes en pantalla como en el espectador, resultan determinantes para redondear la idea de lo orgánico en las películas analizadas, tanto en cómo afectan al espectador como en el análisis del contexto social que esta representación implica.

2.6.2 En el siglo XXI

En el nuevo milenio, el cine de terror mantiene su estatus como uno de los géneros preferidos por las audiencias a nivel mundial. Aún es posible ver grandes cantidades que fanáticos del género acudiendo a las salas de cine en busca de emociones fuertes. Como es de esperarse, se han dado cambios tanto en la forma como en el mensaje, y como siempre, éstos están conectados con lo que ocurre en el contexto socio-histórico-cultural.

Tal como afirma Ian Conrich en *Horror zone, The cultural experience of contemporary horror cinema*, las épocas donde proliferan este tipo de producciones son, usualmente, periodos de exigencia económica, política y moral (Conrich 2010: 13).

Podemos abordar el cine de terror del nuevo milenio desde dos perspectivas: el contenido —es decir, los temas que trata, cómo son abordados y su impacto en el espectador— y la forma en que funciona la industria en estos días.

Desde la perspectiva del contenido, es necesario dar una mirada al panorama que precede la producción de estas películas. Definitivamente se dieron una serie de acontecimientos que afectaron el imaginario norteamericano y global: ataques terroristas en diferentes partes del mundo (siendo el más impactante el del World Trade Center el que es recordado como el 9/11), creación de armas de destrucción masiva y además la aparición de enfermedades virales epidémicas (la gripe aviar), pandémicas (la

gripe porcina) y raras en su tipo (las vacas locas). Todos esto aparece en el marco de una sociedad que en la cual el acceso a la información es cada vez más abierto, donde es prácticamente imposible mantenerse al margen de lo que ocurre mundialmente. Es así, que cambios estilísticos se empiezan a operar en la producción de películas de horror.

En la sociedad global post 9/11, hay un incremento dentro de los fims de terror en la carnografía. Una inquietante obsesión con asaltar el cuerpo de manera prolongada e inventiva, y una ansiedad en las representaciones de la conducta humana, donde pocos son de confianza en una sociedad distópica. (Conrich 2010: 13)

Durante este periodo, la industria opta por realizar remakes de películas realizadas en la década del 70. Si bien estas películas son hitos de referencia y representaron en su momento un gran impacto por su contenido visual, la carga gráfica y violenta es mucho más intensa en las versiones del nuevo milenio:

Los remakes de estas películas son más gore y más brutales que sus predecesoras. Sea esto un intento por apaciguar a los fans del género con nuevos shocks y efectos especiales, o simplemente presentar algo más que sólo la misma película otra vez. La sangre es más realista, el diseño de sonido más cáustico y cacofónico y las víctimas son a menudo cascarones sin rostro configuradas sólo para ser cortadas por el asesino. (Smith 2013: 79)

Además de los *remakes*, una manifestación más clara de este fenómeno se da con la aparición del “Torture Porn”. Este subgénero es similar al *slasher*; sin embargo, hay una diferencia: lo único importante para el *plot* de la historia es el maltrato del cuerpo. Todos los eventos que se llevan a cabo en la narrativa persiguen este fin. Casi no ocurre identificación con los personajes, pues sus historias tienen poca importancia para los objetivos finales. El cuerpo es violentado de formas inimaginables y bastante gráficas y ese es el único fin que se persigue. Ejemplo de esta corriente son películas como *Hostel* y *Hostel II* (Eli Roth) y hasta la saga *Saw* (2004-2010).

De acuerdo a Mathew Boyd Smith, la extremada explicitud y violencia en este tipo de films es una respuesta directa al material gráfico al que la sociedad se vio expuesta como resultado del contexto político del momento (las decapitaciones ejecutadas por el Al-qaeda, por ejemplo), gracias a la facilidad para acceder a cualquier tipo de información procedente de cualquier parte del mundo. Esto, según Smith, permitiría que este tipo de propuesta tenga resonancia en el público espectador.

Por otro lado, las epidemias y enfermedades aparecidas en los últimos años también son fuente de inspiración para las películas de terror del nuevo milenio. Este caso es particularmente elocuente en las sagas zombis.

Aquí entran a tallar dos aspectos: el primero está relacionado a las epidemias, enfermedades virales y el manejo de información sobre ellas; el segundo se relaciona la “seguridad” vista desde dos flancos: la que nos brinda la experimentación con la ciencia y la que nos brindan las instituciones gubernamentales. Nicole Birch-Bayley afirma:

Este cambio estilístico en las películas de zombis sugiere que la forma en que la sociedad interpreta las tensiones políticas y sociales, tales como ansiedad global sobre el terrorismo y la enfermedad, habían cambiado desde el comienzo del nuevo milenio; los espectadores ahora veían películas zombi experimentando una intensidad que no sólo fue el producto de una manifestación del milenio de la cultura popular, sino también el resultado de un cambio en los medios globales. (Birch-Bayley 2012: 1138)

Así, se encuentran propuestas que nos muestran el resultado de un mal manejo en cuanto a la investigación científica de enfermedades epidémicas que desembocan en una crisis global como *28 days later* (Danny Boyle, 2002) donde, además, se muestra el potencial peligro del aislamiento, lo cual resulta intimidante para una generación que cada vez se acostumbra a más a estar “conectada” todo el tiempo. Un aspecto distinto se rescata en *Diary of the dead* (George A. Romero, 2007) donde parte de la angustia gira en torno las múltiples versiones de lo que ocurre por parte de los medios más que en los

hechos. Birch-Bayley asegura que existe una preocupación por quedar “inmunes” ante tanta violencia y que esta sea aceptada como natural, resultado de la exposición continua a este tipo de imágenes todo el tiempo.

Por otro lado, desde el punto de vista de la producción, hay una abundante aparición de remakes y secuelas, con títulos que provienen de diferentes momentos de la historia del cine de terror, tales como *Drácula*, *Frankenstein*, *The Texas chainsaw massacre* o *The Hills have eyes*. Además, los estudios se empezaron a interesar por películas de origen asiático, las cuales han tenido sus adaptaciones norteamericanas. Ejemplo de esto son *The Ring* (1998), *The Grudge* (2002) o *Shutter* (2004).

Todo esto pareciera indicar que el cine de terror pasa por una etapa en la cual se encuentra saturado y repetitivo, sin esperanzas de avanzar hacia algún lugar. Sin embargo, tal como apunta Ian Conrich, sería injusto asumir esta posición dejando de lado la naturaleza heterogénea del terror contemporáneo y la forma en que se ha desarrollado en un fenómeno global multimediático en los últimos 30 años, “El cine de terror contemporáneo provee una experiencia transcultural, una que demuestra la llamativa presencia del género globalmente y los niveles de influencia y crossovers entre diferentes formas nacionales e identidades” (Conrich 2010: 1).

Sin embargo, sí existe una preocupación general por la falta de originalidad y lo repetitivo del material, lo cual se refleja en una calidad ínfima comparada a producciones de décadas anteriores. Tal como lo expresa Scott Tobias:

Me parece que el género ha llegado a un momento de crisis creativa. El J-horror (cine de terror japonés) está muriendo, Hollywood se está quedando sin referentes de los años 70's y 80's de horror que rehacer y seguramente en algún momento, las franquicias Saw y Final destination perderán su novedad.⁷

⁷ TOBIAS, Scott
2006 Crosstalk: The State of Horror Cinema
<<http://www.avclub.com/article/crosstalk-the-state-of-horror-cinema-1620>>

Una respuesta optimista a este fenómeno la brinda Stephen Hantke cuando afirma que tal crisis de la que todo el mundo habla no existe, ya que en varios momentos de la historia del cine de terror se han dado fenómenos parecidos. Las secuelas se han dado en diferentes épocas y algunas resultan de mejor calidad que sus antecesoras (un ejemplo clásico es *Franksteins's Bride*) y con los remakes ha ocurrido lo mismo (un ejemplo exitoso es *The invasión of the body snatchers* de 1978). Lo que ocurre en la actualidad, según Hantke es una manifestación de las prácticas de la industria (Hantke 2010: XVI)

Nuestra posición frente a esta afirmación final es un poco escéptica. Coincidimos en pensar que es cierto que la industria funciona de esa manera; sin embargo, sí creemos que hay un descuido en cuanto a la temática y la narrativa de la mayoría del reciente material producido en Hollywood, resultado tal vez, de presiones financieras en el medio.

Este es el panorama general del cine de terror en el nuevo milenio. Nos resulta interesante este paseo por lo que ocurre en el género en estos días ya que es pertinente para nuestro estudio el enfoque sobre el rol de la ciencia y la investigación en el desarrollo de los eventos y sus monumentales consecuencias. Vivimos en una época donde es constante preocupación la aparición de enfermedades, la contaminación y el deterioro del planeta. La ciencia y otras disciplinas trabajan constantemente para buscar curas y soluciones a estos problemas. Todas estas preocupaciones se manejan en una de las películas objeto de este estudio y resulta interesante en términos de la evolución de la estética de lo orgánico. De otro lado, también es pertinente el hecho de la supuesta crisis del género de terror, ya que esto contribuye a explicar, también, la evolución de lo orgánico manejada desde el punto de vista de los géneros cinematográficos.

2.7 Los efectos especiales en el cine

La historia de los efectos especiales en casi tan antigua como la historia misma del cine. La búsqueda por hacer el artificio lucir como realidad ha sido constante generación tras

generación. Esto ha hecho posible la evolución de este arte con sorprendentes resultados a medida que avanza el tiempo. Tal como afirmó Ray Harryhausen, “Es fascinante ver cómo cada generación ha construido a partir de los logros de la que le precede. Cada nueva película suma a la gran herencia de los efectos especiales, y cada una es influenciada por sus predecesores” (Rickitt 2007: 6).

Diferentes técnicas se han ido creando, desarrollando y perfeccionando para poder narrar la “realidad” que se presenta en la pantalla. En los últimos años, lo que resulta más importante es lograr realismo dentro de la realidad de una narración cinematográfica, sea cual sea la naturaleza de esta narración. Jae Hyung Ryu en su investigación *The Cinema of Special Effects Attractions and Its Representation of Reality: The Comparison between the Early Tricks and Digital Effects* nos dice al respecto que el desarrollo tecnológico nos permite mejorar diversos aspectos técnicos relacionados a la realización de películas, lo que significa que mientras estas mejoras persistan, más formas de representar la realidad existirán (Ryu 2004: 2).

Si bien en un inicio, la generación de efectos especiales perseguía mostrar un espectáculo, en estos días, ese espectáculo pretende transportarnos a diferentes realidades y hacerlas verosímiles al espectador, a pesar de estar él consciente que se encuentra frente a una ficción. Esto se puede entender explicando primero lo concerniente al cine de atracción que expone Tom Gunning, que se dio en la etapa inicial del cine, “Un cine que muestra su visibilidad, dispuesto a romper un mundo ficticio cerrado en sí mismo por una oportunidad de solicitar la atención del espectador” (Strauven 2006: 64).

Esto quiere decir que lo más importante en ese entonces era llamar la atención del espectador sorprendiéndolo con algún medio o artificio que rompiera, precisamente, aquella ilusión de realidad de la película, convirtiendo así la exhibición cinematográfica en un show a modo de un acto de magia. El mismo hecho de exhibir la película por medio de unas máquinas totalmente nuevas, hacían del cine un espectáculo en sí mismo, incluso al margen de la narrativa del film.

Sin embargo, en la actualidad, con la llegada de lo digital y el gran avance de los efectos especiales, lo que se busca es que el espectador se vea inmerso en la narrativa del film, más que dejarla de lado:

Las escenas mágicas y los trucos simples de los primeras películas servían para “alienar” a las audiencias de la narrativa; sin embargo, los efectos digitales de Hollywood (...) funcionan como un catalizador de perfecta empatía. (Ryu 2004: 3)

Ryu afirma que la realidad de los efectos digitales tiene un carácter de hiperrealidad, debido a que no tiene referentes en el mundo real (Ryu 2004: 12).

Sin embargo, esto sólo contribuye a enfatizar la representación de la narración, sobre todo en películas de ciencia ficción. Pone como ejemplo la escena de *Matrix Revolutions* (Andy y Lana Wachowski, 2003) en la que se produce la muerte de Trinity. Se supone que todo esto ocurre a una gran velocidad, imposible de percibir para un ser humano promedio (he aquí una manifestación de la hiperrealidad). El recurso de la cámara lenta es utilizado precisamente para enfatizar esa velocidad imposible en el mundo real, así como la visibilidad de las trayectorias de las balas y los cuerpos, “los efectos digitales (...) crean otro mundo distinto, separado del mundo existente en el cual vivimos (...) el mundo digital, creando su propio tiempo y espacio, ayuda a la diégesis a ser realmente representada” (Ryu 2004: 24).

En ese sentido, son relevantes para nuestro estudio aquellos recursos en términos de efectos especiales que hacen que las películas que analizaremos sean verosímiles y tengan un impacto en la audiencia. Más aún, ubicándose ambas películas dentro de los géneros de terror y ciencia ficción, los cuales realizan un gran despliegue de efectos especiales para la consecución verosimilitud. Ambas películas cuentan con diversas técnicas de efectos especiales, acorde con la época en que fueron realizadas.

2.7.1 En los setenta

Los años setenta significan un quiebre importante en el campo de los efectos especiales. Es un periodo en el que los logros marcaron referencias para la forma en que se verían las películas en años posteriores. Su influencia es referente obligatorio para nuestro tiempo.

La llegada de los setentas se encuentra con un Hollywood en medio de una situación financiera de cuidado. Richard Rickitt en su libro *Special Effects, the history and the technique* cuenta que los altos costos de algunas producciones de los sesentas que no fueron exitosas habían producido un cambio en los rumbos económicos de los estudios, que ahora se encontraban a cargo más de hombres de negocios que de hombres de cine.

Por ese tiempo, *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968) había sido un fenómeno; sin embargo, no estaba claro para los realizadores norteamericanos a qué se debía ese éxito. Eran conscientes del avance en términos de efectos especiales (los cuales eran deslumbrantes) sin embargo, los responsables de dichos logros eran un grupo de técnicos británicos bastante alejados del sistema de Hollywood.

Lo que Stanley Kubrick y su equipo de técnicos lograron en ese tiempo significó una evolución de los efectos visuales, de ser percibidos como meros trucos, a ser percibidos como efectos de realidad, y por consecuencia, la respuesta de la audiencia se transformó de una alienación a una inmersión (Ryu 2007: 95).

Para *2001*, se desarrolló la técnica de proyección frontal, ya que Kubrick estaba insatisfecho con los resultados de la retroproyección. Esta técnica se utilizó por primera vez en este film en la secuencia inicial de la película denominada “el amanecer del hombre”. El resultado final es sumamente convincente. Además, otras técnicas como el matte pintado a mano y el slit scan se utilizaron para otras escenas del film, logrando un resultado visualmente asombroso. Ryu añade:

Las característica transcendental de la película se basa en la forma de expresión, en lugar de en la narrativa, a pesar del planteamiento filosófico al final de la película. Lo que absorbe a la audiencia es el espectáculo creado por la combinación audiovisual, más que la historia desplegada. (Ryu 2007: 96)

Volviendo al ámbito hollywoodense, Rickitt explica que tras el éxito de *Airport* (Seaton y Hathaway, 1970), los estudios (ávidos de recuperarse económicamente) empiezan a poner toda su energía e inversión en películas de desastre. Se producen diversos títulos en los cuales se emplean artistas de efectos especiales que trabajan en artificios como filmar maquetas a escala en miniatura, *matte painting* y pirotecnia.

Estos films tuvieron gran aceptación del público; sin embargo, al darse cuenta que habían géneros tradicionales con una audiencia en continuo crecimiento (melodramas o ciencia ficción, por ejemplo) decidieron que era momento de adaptarlos a formas nuevas. Por ello, se invirtieron grandes cantidades de dinero en desarrollar proyectos cuyos objetivos eran hacer películas atractivas que ampliaran las audiencias. Es así que se buscan nuevos jóvenes realizadores. En esta época aparecen los nombres de Steven Spielberg y George Lucas.

Jaws (Steven Spielberg, 1975), se convierte en la primera película que logro recaudar 100 millones de dólares para su estudio. En *Jaws* se usaron efectos especiales mecánicos para lograr una performance eficiente y convincente del gigantesco tiburón de goma que se había fabricado. Sin embargo, la película en sí no supuso un avance significativo en el rubro de efectos especiales y se topó con muchas dificultades técnicas para operar al tiburón mecánico.

Sin embargo, con la llegada de *Star Wars* (George Lucas, 1977), el panorama empezó a cambiar. La historia de *Star Wars* es bastante sencilla, muchos coinciden en afirmar que es una especie de *western* espacial; sin embargo, el peso del film recae en sus espectaculares efectos especiales (para la época), los cuales sí significaron un avance en el arte de este rubro. Con referencias evidentes a *2001: A space odyssey*, pero sin un

departamento de efectos especiales al cual recurrir, George Lucas decidió crear su propia compañía de efectos especiales (Industrial Light and Magic), reuniendo a técnicos con amplia experiencia en comerciales para televisión, expertos en el arte de la inventiva debido al constante trabajo con presupuestos ajustados.

Escenas hoy icónicas como las batallas espaciales son el resultado de la creación de una cámara operada en conjunto con una computadora para poder así realizar las tomas por separado de fondos y naves y poder replicar los movimientos de cámara con exactitud para su posterior combinación. Esta cámara (Dykstraflex) fue la primera en su tipo. Otro hecho relevante anotado por Jae Hyung Ryu respecto a esta cámara, es que no es coincidencia que su sistema de control de movimiento recuerde al flujo automático de la cinta transportadora de una fábrica automatizada. Cita al supervisor de producción de ILM, Thomas G. Smith, quién dice que el uso de la computadora en los efectos creados para *Star Wars* fue el resultado de un benchmarking⁸ de otras aplicaciones industriales de la computadora (Ryu 2007: 102). Además, se utilizaron muchos de los efectos tradicionales con una vitalidad renovada, tales como efectos ópticos, *matte painting*, modelos a escala, sorprendente maquillaje, animaciones y efectos pirotécnicos. Esta forma de adaptar recursos en aras de conseguir artificios visuales más efectivos es una constante en el arte de los efectos especiales y relevante para nuestro estudio en términos de avances y evolución de técnicas para lograr una representación verosímil de las historias narradas.

Rickitt señala que la racha de películas con efectos especiales deslumbrantes continuó con *Close encounters of the third kind* (Steven Spielberg, 1977). Si bien el film nuevamente no era una película de ciencia ficción en el sentido más tradicional del término, logró una fusión poderosa y efectiva entre ciencia, mito e iconografía religiosa (Rickitt 2007: 35). Spielberg reunió un equipo que incluía a algunos artistas que trabajaron con Stanley Kubrick en *2001: A space odyssey*. Se fabricaron modelos a escala de la Tierra muy convincentes, efectos mecánicos para las criaturas y trucos de cámara sumamente eficientes. El resultado es impresionante visualmente.

⁸ Proceso por el cual se recopila información y se obtienen nuevas ideas mediante la comparación de una aplicación con otras líderes en el mercado.

Estas películas marcaron un hito en la producción de cine hollywoodense. Significaron el inicio de una nueva era en el arte de los efectos especiales, pues la industria empezaría a explorar nuevas formas en aras de alcanzar grandes éxitos de taquilla en base a este tipo de películas. Hacia el final de la década, aparecieron nuevos talentos creando nuevas formas y técnicas de efectos especiales. Aparecen títulos como *Superman* (1978), *Star Trek: The motion picture* (1979) y *Alien* (1979) sorprendiendo con una gama de artificios que hacen lucir cada vez más real lo que se ve en pantalla.

Además, es pertinente mencionar en esta parte los HFX (efectos especiales para cine de terror). Ernest Mathijs señala que estos se vuelven un locus de principal importancia en las discusiones culturales del cine de terror de los 70's y 80's (Mathijs 2010: 164). Menciona *The Exorcist* (Friedkin, 1973) como la primera gran producción responsable de colocar a los HFX en la agenda de la crítica (Mathijs 2010: 165). Indica además, que hasta entonces, esta clase de efectos sólo se discutían a modo de subcultura; sin embargo, esto cambió a finales de los 70's por dos factores, principalmente: El primero, la aparición de reportes en medios *mainstream* sobre “la nueva ola de terror” y el segundo, a su repentina prominencia como una parte marketeable de un film, a partir de los admirables efectos especiales en éxitos comerciales como *Dawn of the Dead* (Romero, 1978), *Alien* (Scott, 1979) y *An American Werewolf in London* (Landis, 1981). Así, la inclusión de HFX en campañas de marketing se volvió importante, con posters que ya no prometen emociones psicológicas solamente sino también (y hasta más) viscerales (Mathijs 2010: 166-167).

Alien es una de las películas objeto de este trabajo, lo que significa que su reconocimiento como hito en este campo es sumamente relevante para nuestro análisis. Sus alcances en terrenos como la dirección de arte y dirección de fotografía van de la mano con un novedoso y acertado manejo de los efectos especiales. Si bien se ubica en el espacio y en un tiempo futuro, *Alien* mezcla la cotidianeidad del siglo XX con elementos que se proyectan a darnos luces sobre un posible futuro, el cual resulta muy verosímil e intimidante. El manejo del espacio cerrado de la nave y de la criatura es bastante efectivo y logra generar una atmósfera angustiante y orgánica, tal como veremos en nuestro análisis posterior.

2.7.2 En el siglo XXI

El nuevo milenio trae consigo un desarrollo enorme en cuanto a las técnicas de efectos especiales. Recursos como los modelos a escala, muñecos animatrónicos o mecánicos y pirotecnia muestran avances agigantados en sus técnicas y aún son muy utilizados en el medio.

Además, debemos mencionar también el maquillaje, el cual es parte importantísima del proceso en la realización de películas, sobre todo aquellas donde este arte se hace más evidente como en la ciencia ficción o el terror. El uso de prótesis hace posible cambiar la fisonomía de un actor completamente al nivel de, algunas veces, quedar completamente irreconocible. Lo mismo ocurre con la creación de personajes inexistentes en la realidad y la creación de mutilaciones y heridas.

La aparición de efectos digitales y del cine digital hace que sea prácticamente imposible encontrar algo que no se pueda hacer. Todo esto es el resultado de los avances alcanzados en años anteriores. Los realizadores de este siglo tienen a su disposición nuevas tecnologías de creación de imágenes que sólo pertenecían al ámbito de imaginación hace pocas décadas.

Sin embargo, en esta parte pondremos especial atención a los efectos especiales digitales. Este es un periodo donde se da una ola de trilogías (entregas cinematográficas que llegan de a tres con continuidad argumental) como *Matrix* o *Lord of the Rings*. Aparecen también *blockbusters* basados en libros como la saga de *Harry Potter* y además películas basadas en comics. Todo esto debido a que la nueva tecnología digital hace posible la consecución verosímil de ilusiones que van desde la emulación de realidades futuristas y computarizadas, pasando por la creación de escenarios monumentales y épicos, la posibilidad de practicar magia y tener superpoderes que superan las posibilidades de un ser humano común y hasta emular con mucha precisión fenómenos y catástrofes naturales.

Un hito importante de esta época es también, el perfeccionamiento del CGI (Computer Generated Imagery), lo cual provocó la proliferación de películas animadas producidas a partir de esta tecnología. Todo esto ha traído cambios en la forma en que se hacen las películas. Se está reconfigurando el significado y la experiencia del cine, alterando su naturaleza. Stephen Prince señala:

(...) sin embargo, los efectos especiales digitales han proporcionado el signo más visible de la transición de la industria en los métodos de hacer cine. Los efectos especiales son la tarjeta de presentación de la era digital, produciendo los cambios más obvios y evidentes en estilo y contenido de una película. (Prince 2004: 26)

Para la mayoría, los efectos especiales digitales se asocian tan sólo con películas de animación, fantásticas, de terror o de ciencia ficción. Esto no es del todo cierto. La capacidad de lo digital es ahora tan amplia, que se está utilizando cada vez más para emular la realidad que conocemos, pasando imperceptible a los ojos del espectador. Sin embargo, no se puede negar que su uso, sobre todo en el género de ciencia ficción, es de mucha importancia.

Por otro lado, existe todo un debate sobre el aporte de estos efectos especiales digitales a la narrativa de un film. Hay un grupo de entendidos que asegura que la proliferación de este tipo de efectos no aporta a la narración y más bien afecta su calidad. Muchas veces es fácil encontrar críticas en revistas o diarios sobre lo mala que es una película y, coincidentemente, está abunda en el uso de efectos especiales. Algunos llegan a asegurar que la película se realizó tan sólo por un alarde de efectos especiales.

Shilo T. McClean ha ahondado en este tema en su libro *Digital Storytelling, The narrative power of visual effects in film*. Ella sostiene que los efectos especiales digitales pueden ser una herramienta para la narración de la historia y añadir poder narrativo, tal como lo hacen el sonido, el color y los ángulos experimentales de cámara, tecnologías que alguna vez, cuando recién incursionaron en el ámbito cinematográfico, fueron

extensamente criticadas pues se decía que eran un distractor para la historia, tal como sucede ahora con los efectos especiales digitales.

McClellan cita un ejemplo, basándose en un comentario Catherine Feeny sobre una escena de la película *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (Michel Gondry, 2004). Esta película maneja la premisa de la posibilidad de borrar, de manera selectiva, los recuerdos. Es así que sería posible “borrar” completamente a una persona, al punto de convertirla en un completo extraño. Durante el desarrollo del film vemos, literalmente, destruirse casas y desaparecer personas en escena. Feeny describe una escena en la que uno de los personajes empieza a caminar por la calle y nos damos cuenta que una de sus piernas ha desaparecido. Comenta que el proceso digital para desaparecer la pierna fue complicado, teniendo que desaparecer casi todas las extremidades y reconstruirlas digitalmente, pero era la idea original del director. Al respecto, McClellan comenta:

Esta eliminación y reconstrucción digital, cuando es considerada dentro del contexto de una historia sobre alguien que quiere tener sus recuerdos borrados y reconstruidos, adquiere un significado más profundo. Como un logro técnico, el trabajo de los efectos es normal (aunque bien ejecutado) (...) aquí el script maravillosamente dramático está dando a los efectos digitales y analógicos un percibido resplandor cálido analógico. Esencialmente, la historia es buena y los efectos, tanto digitales como analógicos, están realizando el trabajo legítimo de los efectos: apoyar el tipo de historia que está siendo contada. (McClellan 2007: 5)

Los artistas de efectos especiales dicen que éstos se generan a partir de la historia, lo que implica que este proceso (contrario a lo que afirma la crítica) es parte de la pre-producción y producción de una película. Su base se encuentra en el guion de una película.

Coincidimos con el punto de vista expuesto por McClellan. Pensamos que los efectos especiales son pieza de vital importancia para la narración de una historia, sobre todo

cuando esta se ubica dentro de géneros con determinadas exigencias estéticas, tal como son el cine de terror y de ciencia ficción. La generación de efectos especiales apropiados puede fortalecer, en diferentes ámbitos, el sentido que se busca expresar y sobre todo, ayudar a contar la historia.

Al respecto, McClean cita a Kristin Thompson discutiendo la relación de los efectos especiales con los géneros. Thompson comenta:

Deslumbrantes avances en efectos especiales han hecho un estilo llamativo mucho más prominente, especialmente en películas de acción y ciencia ficción. Sin embargo, estas técnicas aún no han roto el principio de que la función primordial del estilo es promover la claridad narrativa (McClean 2007: 12)

Finalmente, queremos mencionar también a la técnica del 3D. Si bien es un recurso que se creó en la década de los cincuenta, el 3D se encuentra más vigente que nunca y se ha perfeccionado de sobremanera. Sin embargo, es justo decir, que a pesar de su sofisticación, la técnica del 3D aún trabaja con los mismos principios que fueron utilizados en los 50's (Rickitt 2007: 355).

Lo que hace el 3D, es crear la ilusión de tercera dimensión, lo que provoca la percepción de objetos que parecen salir de la pantalla de cine. Es una técnica que se ha llegado a dominar de tal manera que los artistas pueden determinar el tamaño de los objetos, la distancia y la perspectiva. Debido a dominio de esta técnica y a su éxito con la audiencia, casi todas las grandes producciones tienen una versión 3D para exhibirse en las salas de cine. Lo que hace pensar sobre la validez de su uso en determinadas películas, dejando la sensación de que su uso responde más a un tema económico por parte de los grandes estudios, más que una real contribución en la narrativa del film. Tomando como base lo expuesto por McClean sobre los efectos especiales, pensamos que el uso de 3D puede ser justificado y válido en contexto de la narración de ciertas historias, sobre todo, tal vez, aquellas dentro del ámbito de la ciencia ficción o la fantasía. ¿En qué casos se opera esta validez? Nuevamente, esto recae en el ámbito del

guion y la narratividad. Esto quiere decir, que si bien, por ejemplo, el género de ciencia ficción es idóneo para el uso del 3D, no todas las películas de ciencia ficción justificarían su utilización.

Resaltamos, nuevamente, el uso de los efectos especiales en el ámbito del cine de terror y de ciencia ficción para lograr una narración efectiva de la historia. Creemos que el uso de estos efectos ha sido sumamente importante en la creación de la “realidad” que presentan las dos películas que son objeto de este estudio, y poner en relieve a la estética de lo orgánico.



III. CAPÍTULO 3:

Metodología



En este capítulo explicaremos la metodología que se ha utilizado para llevar a cabo este trabajo académico. En primer lugar, estableceremos el tipo de investigación y explicaremos porque es el indicado para este estudio. A continuación detallaremos la metodología utilizada y se presentarán las unidades a observar y a analizar (las películas que usamos como parte de este estudio). Luego, presentaremos las variables utilizadas para el análisis, las herramientas para el recojo de información y el procesamiento de la misma.

3.1 Tipo de investigación

El abordaje de esta investigación se hará desde el método cualitativo, ya que permite la exploración de los fenómenos en profundidad y su contextualización, por medio de la descripción y el análisis. Además, este tipo de investigación es idóneo pues permite obtener profundidad de significados haciendo viable la interpretación, ya que es capaz de analizar múltiples realidades subjetivas.

Será cualitativa al enfocarse sólo en las cualidades de cada una de las películas, sus características, sus cambios y continuidades y su impacto y relevancia en el contexto en el que se estrenaron.

Lo que haremos será transformar las características relevantes a la estética de lo orgánico en unidades que permitan su descripción y análisis precisos.

3.2 Método de investigación

La investigación consistirá en hacer una comparación cualitativa, a través de la dirección artística y fotográfica de dos películas bajo la dirección de Ridley Scott: *Alien* realizada en 1979 considerada un hito en cuanto a la creación del universo que hemos denominado en este estudio *orgánico* y *Prometheus* realizada en el 2012, que si bien no es una precuela propiamente dicha, comparte el universo creado por el autor en el film del 79.

Se entiende por cualitativa que la investigación comparará cualidades del género. Se harán abducciones de las unidades de análisis que posteriormente se compararán para responder a las preguntas de investigación.

3.3 Unidades de observación

Del universo de observación, se han elegido dos unidades para ser analizadas: el film *Alien* de Ridley Scott realizado en 1979, y *Prometheus*, del mismo director, realizado en el 2012 y llamado por algunos como una especie de precuela del film del 79. Se eligieron estas dos películas pues ellas contienen elementos en común que permiten el análisis y desarrollo del tema de investigación, tales como el horror, la ciencia ficción, lo orgánico y su pertenencia a un mismo universo narrativo. La primera película significó un hito en cuanto al género de ciencia ficción y es considerada igualmente importante dentro del género de terror debido a un impresionante manejo estético y visual. Tal ha sido el impacto de *Alien*, que ha provocado la realización de un número de secuelas (tres en total), un crossover, juegos de video e innumerable material de colección para sus seguidores. Es así que la realización de *Prometheus* se puede ver, desde cierto punto de vista, como una consecuencia del gran éxito de *Alien* y significa, además, el retorno de Ridley Scott al universo que creó en 1979 (el resto de películas de la franquicia han sido realizadas por otros directores). El film ha sido un éxito de

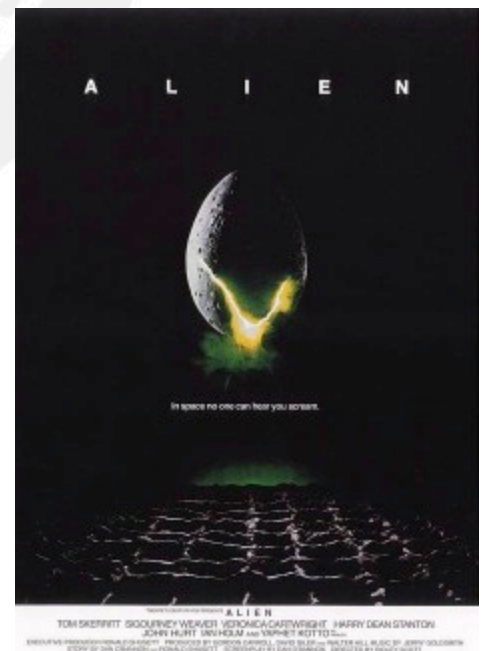
taquilla mundial, ha obtenido críticas positivas mayormente y ha significado el inicio de una nueva franquicia alrededor del universo de *Alien*, pues Scott ya ha anunciado la realización de una secuela.

De estas dos unidades de análisis se seleccionaron unidades de observación. En este estudio está centrado en la dirección de arte y la dirección de fotografía por lo que las unidades de observación corresponden a elementos observables de cada una de estas áreas. En el caso de la dirección de arte, las unidades de observación son locaciones y criaturas susceptibles a descripción en cuanto a su apariencia y representación. En cuanto a la dirección de fotografía, se han seleccionado planos secuencia con situaciones similares o equivalentes en ambas películas, y así describir el lenguaje visual y la iluminación. Ambas áreas de producción audiovisual definen el estilo visual de un film y por ende, a través de ellas se pueden apreciar sus valores estéticos.

3.3.1 Ficha técnica de las unidades de análisis

Alien (1979)

Director: Ridley Scott
 Productores: Gordon Carroll, David Giler y Walter Hill
 Productor asociado: Ivor Powell
 Productor ejecutivo: Ronald Shusett
 Guión: Dan O'Bannon
 Historia: Dan O'Bannon y Ronald Shusett
 Director de fotografía: Derek Vanlint
 Diseñador de Producción: Michael Seymour
 Directores de arte: Les Dilley y Roger Christian
 Diseño 'Alien': H.R. Giger
 Artista Conceptual: Ron Cobb
 Editor: Terry Rawlings, Peter Weatherley
 Música: Jerry Goldsmith
 Reparto: Tom Skerrit, Sigourney Weaver, Veronica Cartwright, Harry Dean Stanton, John Hurt, Ian Holm y Yaphet Kotto
 Compañía productora: Twentieth Century-Fox Productions / Brandywine Productions
 Fecha de estreno: 25 de mayo de 1979
 Duración: 117 minutos
 Distribuidora: 20th Century Fox



Prometheus (2012)

Director: Ridley Scott
Productores: Ridley Scott, David Giller, Walter Hill
Productores ejecutivos: Michael Costigan, Mark Huffam,
Michael Elleberg y Damon Lindelof
Guión: Jon Spaihts y Damon Lindelof
Diseñador de producción: Arthur Max
Diseño original: H.R. Giger
Dirección de fotografía: Dariusz Wolski
Editor: Pietro Scalia
Musica: Marc Streitenfeld
Reparto: Noomi Rapace, Michael Fassbender, Guy Pearce,
Idris Elba, Logan Marshall-Green, Sean Harris, Rafe Spall,
Emun Elliot, Benedict Wong, Kate Dickie y Charlize Theron
Compañía Productora: Scott Free Productions/ Brandywine
Productions / Dune Entertainment
Fecha de estreno: 30 de mayo de 2012 (Bélgica, Francia y
Suiza), 1 de junio de 2012 (Reino Unido), 8 de junio de 2012
(Estados Unidos)
Duración: 124 minutos
Distribuidora: 20th Century Fox



3.4 Técnicas de recojo de información

3.4.1 Selección de variables

Se seleccionaron variables que caracterizan teóricamente a la dirección de arte, dirección de fotografía y a la estética de lo orgánico. Se adjuntan los detalles a continuación:

Cuadro 1: Variables Estética de lo Orgánico

LO ORGÁNICO	CONCEPTUALIZACIÓN DE VARIABLES	INDICADORES OPERACIONALES
COLORES	Selección de colores o gama cromática utilizada teniendo en cuenta aspectos como el tema, el contexto tiempo-espacio, el concepto y el tono emocional del film.	Gama cromática en: escenografía, utilería, vestuario, maquillaje y personajes xenomorfos
TEXTURAS	Selección de materiales utilizados en la creación de la escenografía, utilería, maquillaje y personajes no humanos que busca generar atmósfera, sensaciones y reacciones específicas en la audiencia.	orgánicos (huesos) artificiales (plastilina, tubos, cables, latex, gelatinas, yeso, poliestireno, etc)
FORMAS	Selección de diseños y modelos con apariencias determinadas cuyo objetivo es referir al espectador el concepto, creando atmósfera y provocando sensaciones y reacciones en la audiencia.	órganos internos humanos (huesos, sistema reproductivo, sistema circulatorio) órganos externos humanos (sistema reproductivo) insectos, reptiles, moluscos.
CICLO	Descripción del proceso de desarrollo y conducta de un organismo vivo, cuyos referentes inmediatos se encuentran en la naturaleza que conocemos.	insectos, reptiles, aves, moluscos, mamíferos
ILUMINACIÓN	Tipo de iluminación	Cálida, fría, clave baja, clave alta, alto contraste, predominancia de blancos, predominancia de negros, detalles, no detalles
ENCUADRE	Espacio delimitado que se utiliza para disponer y organizar elementos de una manera determinada con el propósito de establecer algún sentido	Abierto, cerrado

Cuadro 2: Variables Dirección de Arte

DIRECCIÓN DE ARTE	CONCEPTUALIZACIÓN DE VARIABLES	INDICADORES OPERACIONALES
ESCENOGRAFÍA	Espacio donde se desarrollan las diferentes situaciones de un film. Se diseña teniendo en cuenta aspectos como el tema, el contexto tiempo-espacio, el concepto y el tono emocional del film	Se analizarán: Las naves terrícolas, las naves alienígenas, los planetas alienígenas. En términos de: Colores, texturas, dimensiones, formas
UTILERÍA	Objetos utilizados por los personajes del film. Se diseñan teniendo en cuenta el contexto tiempo-espacio y el concepto.	Se analizarán: objetos utilizados por personajes humanos en relación a los aliens, objetos utilizados, generados por los aliens o encontrados en los contextos alienígenas. En términos de: Colores, texturas, dimensiones,
VESTUARIO	Ropa y accesorios utilizados por los personajes del film. Se diseña teniendo en cuenta el contexto tiempo-espacio, el concepto y el tono emocional del film.	Se analizará: vestuario casual, vestuario de exploración, vestuario de investigación. En términos de: Colores, texturas y formas.
COLORES	Selección de colores o gama cromática utilizada teniendo en cuenta aspectos como el tema, el contexto tiempo-espacio, el concepto y el tono emocional del film.	Gama cromática en: escenografía, utilería, vestuario, maquillaje y personajes xenomorfos
TEXTURAS	Selección de materiales utilizados en la creación de la escenografía, utilería, maquillaje y personajes no humanos que busca generar atmósfera, sensaciones y reacciones específicas en la audiencia.	orgánicos (huesos) artificiales (plastilina, tubos, cables, latex, gelatinas, etc)
MAQUILLAJE	Caracterización de los personajes para definir la apariencia que tendrán en el film. Esta caracterización está condicionada por el tema, contexto tiempo-espacio y las situaciones en la que se vean envueltos los personajes.	En lo cotidiano, situaciones extremas, heridas, mutaciones

Cuadro 3: Variables Dirección de Fotografía

DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA	CONCEPTUALIZACIÓN DE VARIABLES	INDICADORES OPERACIONALES
ENCUADRE	Espacio delimitado que se utiliza para disponer y organizar elementos de una manera determinada con el propósito de establecer algún sentido	Abierto, cerrado
PLANOS	Porción de realidad tomada por la cámara. La denominación de sus diferentes tipos obedece a referencias con el cuerpo humano.	Primerísimo primer plano, Primer plano, Plano busto, Plano medio, Plano americano, Plano general medio, Plano general, Escorzo, Two shot, Plano de conjunto, Subjetivo
ÁNGULOS	Posición donde se coloca la cámara en referencia a lo que se encuadra.	Picado, Contrapicado, Normal, Cenital, Aberrante
MOVIMIENTOS	Forma de desplazamiento de la cámara con referencia a lo que encuadra.	Paneos, travellings, cámara en mano
COMPOSICIÓN	Forma en que se disponen los elementos en el encuadre	Las proporciones del aspecto, Los ejes del encuadre, La regla de tercios, La regla de Hitchcock, Composiciones equilibradas y descompensadas, Planos picados y contrapicados, Encuadres cerrados y encuadres abiertos, Puntos de enfoque
ILUMINACIÓN	Tipo de iluminación	Cálida, fría, clave baja, clave alta, alto contraste, predominancia de blancos, predominancia de negros, detalles, no detalles
EFFECTOS ESPECIALES	Artificios creados para incrementar la atmósfera del film durante el rodaje	vapor, hielo seco, agua, humo, neblina, fuego, ventiladores
POST PRODUCCIÓN	Efectos agregados después de la realización.	CGI, Saturación de color, etc.

3.4.2 Herramientas para recoger la información

Para recoger la información se elaboraron las siguientes Guías de Observación:

Guía de observación para describir la estética de lo orgánico en términos de dirección de arte de las películas Alien de Ridley Scott (1979) y Prometheus, del mismo director (2012). Esta guía se elaboró para identificar características de la estética de lo orgánico en el marco de la dirección de arte. Para ello, se seleccionaron unidades de observación como locaciones y criaturas que aparecen en ambos films y que de alguna manera son similares en cuanto a su rol en las películas, realizando su descripción utilizando las variables de dirección de arte para poder elaborar la comparación.

Guía de Observación para describir la estética de lo orgánico en términos de dirección de fotografía de ambas películas, con el objetivo de identificar características de la estética de lo orgánico en el marco de la dirección de fotografía. Para ello, se seleccionaron planos secuencia con situaciones similares en ambos films y hacer su descripción utilizando las variables de dirección de fotografía para poder realizar la comparación.

Guía de Observación para identificar los cambios y continuidades en la estética de lo orgánico en ambas películas. Se contrastan las descripciones de las dos guías anteriores. De esta manera, encontrando similitudes y diferencias, es posible observar la evolución de la estética de lo orgánico en el tiempo.

Recopilación de datos técnicos y de género, los cuáles se sistematizaron para el análisis sobre la pertenencia de los films a los géneros de ciencia ficción, terror o su hibridación, como parte de la evolución de la estética de lo orgánico.

Recopilación de datos histórico-sociales del contexto en que ambas películas se realizaron. Estos datos se sistematizaron cronológicamente y se utilizaron para el

posterior análisis del impacto y relevancia de la estética de lo orgánico en el contexto histórico-social-cultural y los factores que la influenciaron.

3.5 Procesamiento de la información

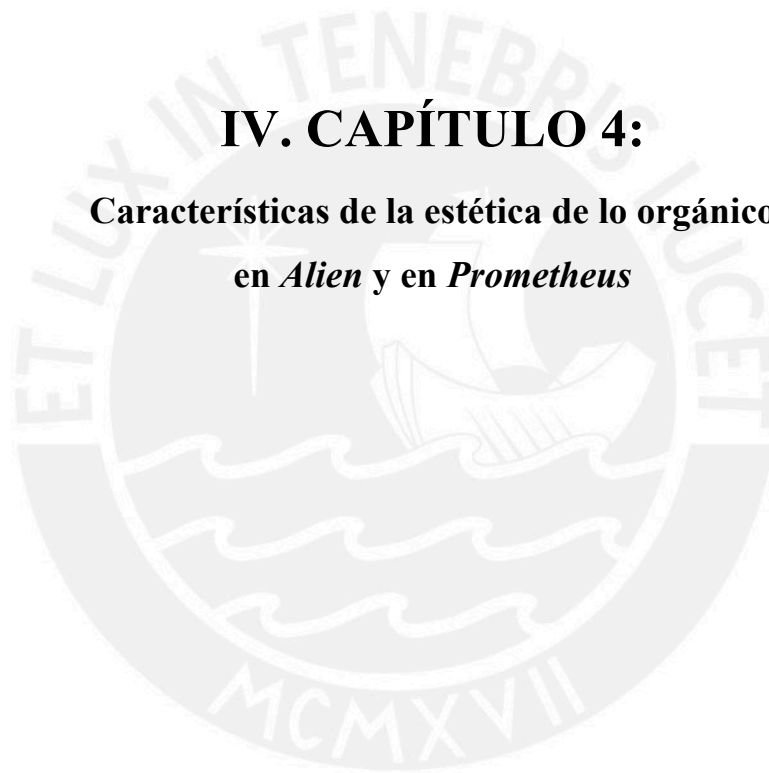
Parte de la información se recolectó por medio de la observación de las dos películas. Con la ayuda de la guía de observación se pudo identificar características de la estética de lo orgánico en el marco de la dirección de arte y dirección de fotografía y comparar su desarrollo en ambas películas para determinar las características de la evolución de la estética en el tiempo.

La información recolectada en libros y críticas en medios sirvió para poder contextualizar el estreno de cada uno de los films y determinar su impacto socio-cultural así como los factores que posiblemente influyeron en su contenido. Además, también contribuyeron a determinar su pertenencia al género de ciencia ficción, de terror o su posible hibridación y como este factor también es un reflejo de la evolución de la estética de lo orgánico.

Esta metodología fue la indicada debido a que se basa en la observación de características que ya existen. Las variables de análisis contienen la información recolectada. Estas variables nos remiten a temas desarrollados en el marco teórico y permiten un abordaje directo para la resolución de nuestras preguntas de investigación que son de naturaleza descriptiva.

IV. CAPÍTULO 4:

Características de la estética de lo orgánico
en *Alien* y en *Prometheus*



En este capítulo, presentamos las características de la estética de lo orgánico, para luego incorporarla al análisis de *Alien* y *Prometheus* en términos de dirección de arte y dirección de fotografía.

Para ello, se han establecido variables que describan con detalle el look y lógica de la que hemos denominado “estética de lo orgánico”. Éstas abarcan aspectos estéticos relacionados con lo visual y los procesos del devenir vital inherentes a un ser vivo. Es importante señalar que el punto de partida de esta estética es el estilo creado por el diseñador sueco H.R. Giger que se denomina biomecánico. Éste nos remite a seres y ambientes que son una mezcla o fusión de máquina y organismo vivo.

Luego haremos el análisis de cada una de las películas que son objeto de este estudio. Para ello, se han utilizado variables de dirección de arte y dirección de fotografía. Con este fin se han definido unidades representativas equivalentes en cada película, para así poder realizar la comparación entre ambas posteriormente. En el caso de la dirección de arte, las unidades son locaciones y personajes seleccionados a partir de una semejanza, parecido o equivalencia. En el caso de la dirección de fotografía, las unidades son planos secuencia que describen situaciones parecidas o similares en ambas películas.

4.1 La estética de lo orgánico

En este punto, explicamos las características que hemos determinado para lo que hemos denominado la estética de lo orgánico, describiendo cada una de las variables establecidas.

4.1.1 Colores

El color es una parte importante en la descripción de esta estética ya que usualmente asociamos ciertos colores con funciones vitales del cuerpo humano. Si bien esta estética no sólo se ocupa de seres humanos sino incorpora a seres *alienígenas* y androides, es en esta diferencia donde se establecen las características y conexiones orgánicas de uno y otro tipo de ser. Además de las características de estos seres se derivan las de la atmósfera de ambas películas en general. Para la descripción analizaremos cada tipo de ser.

En el caso de seres humanos, son representados tal como son en la realidad. El color rojo, característico de la sangre humana, aparece en grandes cantidades al momento que se produce un ataque o herida a un personaje humano.

Cuando nos referimos a los organismos *alienígenas*, encontramos colores característicos de la raza. En los estadios tempranos, se utiliza el color gris, para luego dar paso al amarillo pálido y al anaranjado pálido. En el estadio maduro se usan escalas de grises oscuros y el color negro. Una variante para ciertos tipos de organismo *alienígena* es que todo su ciclo vital se caracteriza por utilizar escala de grises claros. En todos los casos, los colores son traslúcidos.

Sobre los seres *alienígenas* que son antropomorfos o humanoides, los colores utilizados se mueven en la escala de grises y en algunos casos, en el amarillo o sepia.

Si hablamos de los androides, nos referiremos específicamente al caso en el que sufren daño, mutilación o desmembración. Los fluidos al interior de los androides son de color

blanco, es decir, asociamos su “sangre” a este color. Este caso es muy particular, ya que dada la connotación, sobre todo de la película, este blanco se asocia al color del semen humano.

En cuanto a la atmósfera en general, predomina la escala de grises, los negros y el sepia.

4.1.2 Texturas

Las texturas que encontramos en esta estética se asocian a tipos de organismos que identificamos en nuestro medio ambiente y se asocian con el ciclo de vida de reptiles, moluscos e insectos y sus funciones vitales. Como en el caso anterior, describiremos cada ser para luego pasar a la atmósfera y ambientes.

Tenemos aquellas texturas asociadas a los organismos *alienígenas*. La piel de estos seres se caracteriza por ser translúcida. En los estadios tempranos, su exterior tiene partes rugosas y porosas así como partes lisas. La textura de la piel se parece a la de un reptil en ciertos casos y a la de un molusco en otros. Por otro lado, su interior evoca la textura de carne de pollo o el interior de un molusco. Saltan a la vista los fluidos gelatinosos transparentes y la apariencia venosa.

Cabe mencionar que entre los estadios temprano y maduro hay un periodo intermedio en el cual el organismo pasa por un cambio de piel. Esta piel tiene la textura de jebe y remite a los cambios de piel que sufren las serpientes.

En estadios maduros, su piel tiene aspecto de cuero, liso brillante en la cabeza y poroso en el tronco y extremidades. Se mantiene el elemento traslúcido de la piel, ya que siempre se hace visible el interior de su cuerpo. En este periodo también segrega fluidos viscosos transparentes de la boca similar a la saliva. De alguna manera, la textura de la criatura nos evoca una cucaracha.

Las texturas que encontramos en las escenografías correspondientes a los seres *alienígenas* son rocosas, porosas y lisas. Muchas veces las paredes tienen la textura de

huesos, de hecho, estos son materia prima para la creación de los ambientes. Se usaron huesos de animales y eventualmente, algunos huesos humanos. Se sabe que también se usó madera, cables, tubos, partes de motores, poliestireno y plastilina (Giger 1989: 20).

Finalmente, en lo relacionado con los androides, nos remitiremos nuevamente al momento en el que estos sufren daño, mutilación o desmembramiento. Los fluidos que emanan de sus orificios tienen textura lechosa algo espesa, lo que termina de completar la idea que remite al semen humano.

Si bien los ambientes humanos siempre denotan el uso del metal y el acero, la atmósfera está rodeada de humedad: agua en estado líquido o gaseoso (vapor) están siempre presentes. Denota un ambiente de calor constante. La sensación que se logra es como si la nave entera fuera un organismo viviente. Muchos han dicho que, pareciera que la tripulación entera del *Nostramo* se encontrase al interior de un cuerpo.

4.1.3 Formas

Las formas son fundamentales en la estética de lo orgánico. Éstas no sólo nos remiten de manera directa o indirecta a réptiles, moluscos o insectos, sino también evocan a partes y órganos del mismo cuerpo humano en su interior y exterior, sobre todo, los relacionados al sistema reproductivo. Esta connotación es relevante en vista que una característica fundamental de los seres vivientes es la reproducción de su especie para así garantizar su supervivencia. Al adoptar estas formas, la estética refuerza de manera concreta su naturaleza orgánica.

En este caso, empezaremos describiendo los ambientes donde encontramos estas formas.

Los espacios ligados a los organismos *alienígenas* muestran formas que remiten el interior del cuerpo humano, como la caja torácica o el conducto intestinal. También encontramos elementos que remiten la forma de huesos como clavículas y costillas. Los

ambientes tienen elementos característicos que evocan abiertamente a los órganos sexuales humanos: penes y vaginas.

Las formas nunca marcan líneas rectas o vértices definidos. Son más bien redondeadas e indefinidas. Incluso las áreas de protuberancias tienen los bordes redondeados.

En el caso de los ambientes humanos, si bien como mencionamos antes, predominan el metal y el acero característico de máquinas industriales, la mayoría de bordes y superficies son redondeados, al igual que en el caso *Alienígena*.

Los organismos *Alienígenas* juegan en los mismos parámetros. Sus formas hacen referencias a réptiles, moluscos e insectos; sin embargo, incorporados a éstos, reconocemos también formas propias del organismo humano, sobre todo aquellos relacionados a la sexualidad. Nuevamente hablamos de los órganos sexuales masculino y femenino.

4.1.4 Ciclo

Hemos considerado importante incluir esta variable en la estética de lo orgánico, debido a que todo ser vivo cumple un ciclo básico: nacer, crecer, reproducirse y morir. En el camino, se pueden dar variantes en la manera como se desarrolla el ciclo dependiendo de la especie, pero lo básico siempre se cumple. Incluimos una variable como esta ya que el desarrollo del ciclo de los seres *alienígenas* en estos films es único, concreto e identificable.

En general, se han reconocido cuatro fases dentro de este ciclo que son comunes a todas las situaciones planteadas. Estas fases son: fecundación, incubación, nacimiento y madurez. No se incluye muerte, pues ésta jamás ocurre de manera natural. Una característica de estos organismos *alienígenas* es que son prácticamente indestructibles. Su estructura orgánica es sumamente fuerte y agresiva, de tal manera que su sangre es una especie de ácido corrosivo. El único elemento conocido que parece ser nocivo para

ellos, es el fuego. La variable ciclo se utilizará de manera más explícita en la descripción de cada caso en particular.

4.1.5 Luz

La iluminación se da en dos maneras principalmente: clave alta y clave baja. Dependiendo de la situación, la luz cumple el rol de intensificarla, llevando las sensaciones al límite. Usualmente los ambientes *alienígenas* tienen clave baja.

El tipo de iluminación depende de la locación donde se encuentre la acción. Usualmente, la luz ayuda a mostrar de manera gráfica y explícita las situaciones más grotescas. En ciertas ocasiones refleja un ambiente aséptico, que remite a un hospital. En otras refleja el clima de inseguridad y refuerza la sensación de encontrarnos dentro de un ser vivo.

4.1.6 Encuadres

Los encuadres suelen ser cerrados, donde es posible observar explícitamente lo que está ocurriendo de primera mano; sin embargo, muchas veces el movimiento interno producido dentro del encuadre hace que la acción se torne confusa para el espectador. Los encuadres enfatizan la sensación de caos, confusión, asfixia y claustrofobia, haciendo espacios reducidos, más reducidos aún. Encontramos también encuadres abiertos, que funcionan más como de establecimiento, para mostrar la naturaleza orgánica del entorno. El tiempo de duración del plano suele ser breve en las situaciones límite.

4.2 *ALIEN* (Ridley Scott, 1979)

En este punto haremos el análisis de *Alien* (1979) de Ridley Scott para establecer sus características estéticas.

4.2.1 En la dirección de arte

Empezaremos el análisis de las unidades seleccionadas en términos de dirección de arte.

4.2.1.1 Nave Terrestre (*NOSTROMO*)

Esta locación es sumamente relevante debido a que es en ella donde transcurre la mayor parte de la película. Si bien el look de la nave nos remite a una especie de submarino o fábrica de maquinaria pesada, existen elementos particulares que son importantes notar.

En cuanto a colores, el *Nostramo* es gris claro mate en su exterior. Un color neutro utilizado casi siempre en la mayoría de naves que aparecen en films sobre travesías en el espacio exterior. Esto es un referente real de los transbordadores espaciales (Fig. 1 y 2).



Fig. 1: Skylab 4 (1974)



Fig. 2: Soyuz 19 (1975)

La textura es de acero liso con orificios geométricos, nos remite desde ya a un ambiente industrial.

La forma del *Nostramo* es muy particular. Esta nave es un carguero cuya función es trasladar minerales extraídos en otros planetas hacia la Tierra. Se compone de tres partes: la nave en sí *Nostramo*, la capsula de escape que se llama *Narcissus* y una refinería. Tiene cuatro torres altas de forma triangular sostenidas en una plataforma horizontal que forma un cuadrado. Debajo de esta plataforma, bajo cada torre, se ubican unas cúpulas invertidas. La superficie es irregular, pero de formas definidas geométricas. Evoca un gran castillo. Es un diseño bastante particular para la época, donde usualmente se usan los diseños con forma aerodinámica o pretenden mostrarnos formas de avanzada. En el caso del *Nostramo*, nos remite a una forma clásica del pasado. Un look industrial mezclado con las formas de un castillo gótico (Fig. 3, 4 y 5).



Fig. 3: *Nostramo* frontal



Fig. 4: *Nostramo* refinería



Fig. 5: *Nostromo* lateral

En cuanto al interior, el *Nostromo* se mueve en una gama de colores que van desde la escala de grises, el blanco, el blanco desgastado (percutido), el amarillo pálido, el marrón y el ocre. Ocasionalmente encontramos puntos de color verde y rojo, sobre todo en los corredores, el puente y la sala de máquinas. Casi todos los colores lucen desgastados. Esto es relevante pues da la sensación de uso diario, de cotidianeidad. Es un diferencial de la mayoría de películas de la época, donde usualmente la nave es un recinto immaculado muy bien cuidado que todo el tiempo luce nuevo, como una metáfora a una nueva tecnología más avanzada, limpia e intocable (Fig. 6 y 7).



Fig. 6: Corredor del *Nostromo*



Fig. 7: Corredor del *Nostromo*

Los materiales y texturas que hayamos en el interior son acero con superficie lisa, plástico, vidrio, cuero, todos ellos con aspecto desgastado, lo que redondea este look de uso diario y cotidianeidad.

Si hablamos de formas, tenemos piezas mecánicas definidas con formas geométricas (usualmente octágonos). Se utilizan patrones repetitivos en paredes y corredores. En estos últimos los patrones tienen bordes lisos y redondeados. El interior del *Nostromo* nos transmite la sensación de encontrarnos sumergidos en un laberinto mecánico, nos remite a los ambientes de un submarino con espacios estrechos que contrastan con la gran imagen exterior que proyecta. Es una especie de “fábrica” que tiene ya muchos años funcionando, por ello sus equipos no son nuevos (Fig. 8).⁹ Incluso la tecnología del *Nostromo* tiene una onda retro en comparación a otras películas de ciencia ficción de la época. Aquí no hay pantallas planas ni imágenes holográficas. Aquí encontramos pantallas con fondo negro, con un entorno similar al de la plataforma IBM en sus inicios. Incluso, el cuarto de control de *MOTHER* (Madre en español), la computadora que controla la nave, evoca a los entornos de naves de las clásicas películas de ciencia ficción, con paredes llenas de botones con luces que se encienden y se apagan todo el tiempo (Fig. 9 y 10).

⁹ El equipo de diseño de producción y los directores de arte lo explican así en el documental sobre la realización de la película “The Beast Within: The Making of *Alien*”

Fig. 8: Corredor *Nostromo*

Fig. 9: Detalle computador MADRE



Fig. 10: MADRE

En cuanto a la escenografía en general, haremos la descripción por secciones.

El Puesto, corredores, sala de reuniones y cuarto de máquinas evocan una fábrica que tiene muchos años de funcionamiento. Los detalles de instrumentos mecánicos, paneles, cables, transistores, pantallas, botones y luces están en toda la nave. Las paredes de colores claros están gastadas y percutidas.

Por otro lado, el cuarto de criosueño, llamado así pues los tripulantes son puestos a dormir durante el tiempo de viaje (el cual es largo debido a las grandes distancias)

mediante un proceso parecido a la criogenización, es un lugar minimalista comparado con el resto de la nave. De color blanco, tiene siete capsulas del tamaño de una persona dispuestas de forma circular en el centro de la habitación a modo de manecillas de reloj. Estas cápsulas tienen una cubierta transparente, a través de la cual se puede ver a la persona que está en el interior. La forma de la cápsula es ovalada. Podría decirse que estas cápsulas nos evocan la forma de huevos: cuerpos ovalados que albergan un ser vivo en su interior (Fig.11).



Fig. 11: Habitación de Criosueño

El área médico-científica es ordenada y aséptica. Tiene una mesa grande rectangular para ubicar al paciente. Esta mesa se mueve sobre un eje vertical. Hay monitores, paneles con botones de distintos tamaños e instrumental médico. A un lado se ubica un escáner con capacidad para una persona. Es como una caja, pero con una luna a través de la cual se ve al paciente y un monitor que muestra el organismo humano en su interior. Al lado se encuentra una pequeña estación de investigación con instrumental para este tipo de trabajo.

En cuanto a la utilería, encontramos elementos cotidianos en todos los ambientes de la nave. Es evidente que la tripulación pasa mucho tiempo en ese lugar. Es como una gran oficina donde los trabajadores dejan huella o personalizan sus estaciones de trabajo: Tasas, muñecos colgantes, pequeñas notas escritas a mano que están pegadas en paredes o monitores, recortes de revistas, batas de trabajo usadas y arrugadas, etc. (Fig. 12, 13 y 14). Son relevantes pues gracias a ellos notamos que esa nave tiene vida o lleva vida en su interior. En la escena inicial de la película, se hace un recorrido por los ambientes

vacíos de la nave; sin embargo, ésta no da la impresión de estar abandonada o sin vida gracias a la aparición de estos objetos.



Fig. 12



Fig. 13

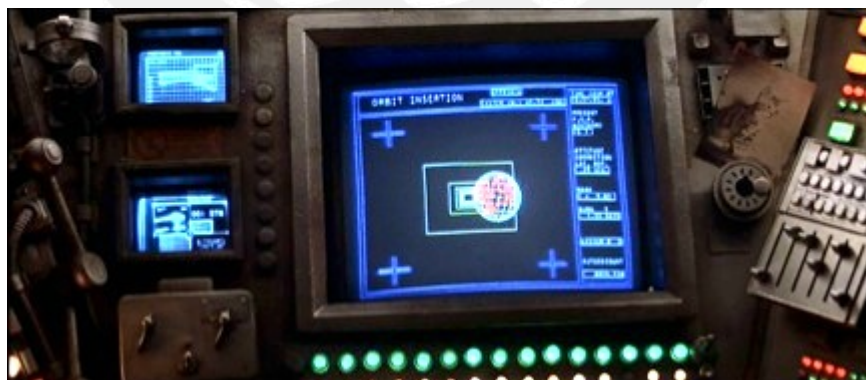


Fig. 14

Si bien las características del *Nostromo* no encajan exactamente con las de la estética de lo orgánico, consideramos relevante su descripción ya que sus características, en primer lugar, son el punto de partida para una diferenciación marcada entre la cultura humana y

la *Alienígena*. Por otro lado, a pesar de no ajustarse en el molde “orgánico”, existen momentos en el film donde la nave adopta una “atmósfera orgánica”. Esto lo analizaremos más adelante, cuando veamos lo concerniente a la dirección de fotografía.

4.2.1.2 Planeta *Alienígena* (LV 426)

El planeta LV 426 es el lugar al que llega la tripulación del *Nostramo* rastreando la señal desconocida que MOTHER, la computadora de la nave, capta mientras estaban camino a la Tierra. Es aquí donde se desarrolla el primer *plot* de la historia. Esta es una de las unidades donde la estética de lo orgánico se empieza a delinear.

En el planeta predomina el color gris. Tiene una orografía accidentada, aunque no se observan grandes formaciones rocosas como montañas o cordilleras. Lo que llegamos a ver se asemeja más a un bosque de piedra. Tiene montículos de roca y tierra en el suelo (Fig. 15, 16 y 17).



Fig. 15



Fig. 16



Fig. 17

La superficie está formada por peñascos y rocas de distintos tamaños. Éstas tienen bordes angulosos que forman un pico pero redondeado en la punta. Si bien tienen la textura de roca, sus formas nos evocan a las de diferentes tipos de huesos. En algunas secciones, se aprecian formas de cables o tuberías fosilizadas. Es aquí donde empiezan a aparecer los rasgos biomecánicos, propios del artista sueco H.R. Giger.

Les Gilley, Director de Arte de *Alien*, hizo modelos a escala para la superficie del planeta basados en los diseños de Giger haciendo vaciados y moldes. Se utilizaron toneladas de arena, yeso, fibra de vidrio, piedra y grava para esculpir la superficie del planeta en el set.¹⁰

La sensación es la de caminar en un desierto de restos fósiles, árido, seco y sin vida.

4.2.1.3 Nave *Alienígena*

Llamada también “*Derelict*” (algo así como “abandonado” o “en ruinas”). Esta locación es decisiva para el devenir de la historia en el film. En este lugar, la estética de lo orgánico alcanza uno de los puntos más altos.

¹⁰ Scanlon, Paul
1979 *The Book of Alien*. London: Titan Books

El *Derelict* en su exterior es de color gris mate, bastante similar al color del planeta, de tal manera que parece parte del paisaje en una primera mirada. Luego notamos, que sus formas son mucho más definidas y esto la separa del paisaje en general.

Su textura es metálica. Tiene pequeños surcos o patrones muy finos en la superficie. Este detalle evoca una especie de piel metalizada, que además está cubierta de mallas y cables. Esta característica, como se mencionó anteriormente, es propia del estilo creado por H.R. Giger, artista sueco encargado del diseño de todo lo relacionado con el *Alien*. Este estilo que él denomina Biomecánico es la fusión de un ser vivo con texturas mecánicas, se aprecia en gran parte de su trabajo. El mismo Giger cuenta que se hizo un modelo a escala de 4 metros, “... y el paisaje que se construyó para él en el set era una habitación entera, todo el estudio. La nave se hizo de masilla y poliestireno sobre los brazos metálicos”.¹¹

En cuanto a las formas, pues el “*Derelict*” evoca la forma de un gran hueso. Es una especie de clavícula gigante, pero algo más angulosa. Esto, junto al color, hace que la nave parezca una unidad con el paisaje (Fig. 18). El sentido de “ruinas” se completa perfectamente, puesto que es como un gran bosque de fósiles, donde la pieza mayor y más importante es la nave. Sin embargo, las formas más interesantes las encontramos como piezas de la misma nave. En la parte central exterior del “*Derelict*”, encontramos tres grandes orificios, los cuales operan a modo de grandes entradas hacia el interior. Estos tres orificios tienen la forma de grandes vaginas, muy sugestivas desde la forma hasta la ubicación en la que se encuentran (Fig. 19). Viéndolo de cierto ángulo, es como si se vieran dos piernas abiertas mostrando explícitamente tres vaginas. A partir de este punto, encontraremos muchos signos que denotan órganos del cuerpo humano, con énfasis especialmente en aquellos ligados a la sexualidad y reproducción.

¹¹ Starlog, Setiembre 1979, p. 29



Fig. 18: *Derelict* en medio del Planeta



Fig. 19: Las entradas al *Derelict*

Una vez dentro, empezamos a recorrer tramos que nos transmiten la sensación de encontrarnos caminando dentro de un organismo vivo. Si bien el color gris (en diferentes escalas) no lo asociamos necesariamente con los colores de órganos humanos internos, a medida que va transcurriendo el film, empezamos a asociar este color como propio de los organismos *Alienígenas* y de su naturaleza orgánica. El gris se repite en casi toda la estructura.

La textura lisa y brillante, nos denota la sensación de humedad todo el tiempo. Esta diferencia con el exterior subraya la idea de encontrarnos como dentro de un ser vivo. Todos asociamos las texturas mate con tipos de piel (al margen del color) la cual cubre el cuerpo humano; sin embargo, el interior siempre es húmedo debido a la sangre y demás fluidos (Fig. 20).

En su interior, la nave cuenta con corredores, una cabina desde dónde aparentemente se pilotea la nave, un túnel y un último espacio al que se le denomina “silo”; sin embargo, éste último lo analizaremos como una unidad aparte posteriormente.

El corredor nos evoca un tórax bastante largo, con una columna y costillas. Es como si estuviera formado por grandes huesos. Si vemos la forma del corredor en sí, parece que atravesáramos un conducto muy parecido al intestino humano. El corredor está lleno de humedad.



Fig. 20: Corredor *Derelict*

El corredor nos conduce a la cabina o “*Cockpit*”, como también se le llama.

Este espacio tiene forma circular. También evoca un tórax con una gran columna horizontal y costillas de diferentes grosores. El piso sigue la misma forma, de manera que toda la estructura es una unidad. Del centro, aunque también unido a la habitación, podemos distinguir un círculo, que actúa como base desde donde emerge una gran silla formada también con esta especie de huesos. De la base del círculo, como parte de esa misma estructura, emerge una forma que se asemeja a la de un tablero de control del cual nace una estructura vertical a modo de cañón, que tiene la forma de un falo de gran tamaño. En la silla, vemos a un ser extraterrestre de grandes dimensiones, al parecer el piloto de la nave. Este se encuentra unido a la silla, de manera que parece, junto al ser, parte de una sola estructura en una relación simbiótica. El piloto está fosilizado (Fig. 23).

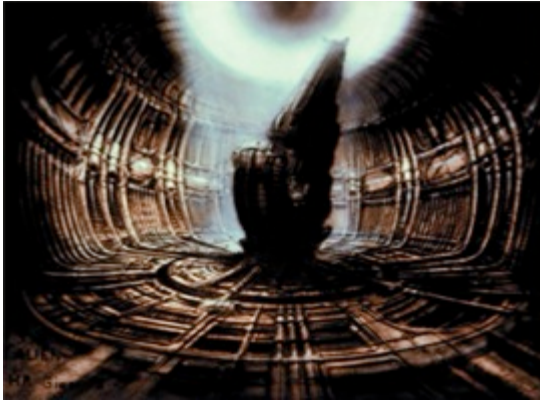


Fig. 21: Boceto del *Cockpit* de H.R. Giger Fig. 22: Giger trabajando en el *Space Jockey*



Fig. 23: Plano general del *Cockpit* y el *Space Jockey*

Giger usó huesos verdaderos secos y yeso para esculpir los corredores y el *Cockpit*.¹²

A un lado, encontramos un túnel que conduce al espacio que se denomina “silo”. Igual que los corredores, este túnel evoca un tórax de gran longitud. En este ambiente, se incrementa la humedad y se empiezan a distinguir fluidos adheridos a la estructura. Según Kane, el personaje que se introduce al interior del túnel, el calor se va tornando cada vez más intenso a medida que avanza en su interior.

¹² The Beast Within: The Making of *Alien*

4.2.1.4 Silo

El silo se encuentra ubicado exactamente debajo del “*Cockpit*” o cabina y llegamos a él a través del túnel. Como el resto de la nave, es gris en diferentes escalas, con tendencia a ser oscuro. La textura de las paredes es lisa y brillante, tanto así que podríamos decir viscosa. En esta área del “*Derelect*” es donde hallamos mayor cantidad de viscosidad y fluidos en las paredes y suelo.



Fig. 24

Nuevamente encontramos que las paredes siguen el mismo patrón que delinea un tórax con varias columnas y sus costillas (Fig. 24). El piso es terroso e irregular, lleno de charcos con un líquido de apariencia viscosa. Sobre el suelo, como plantados, se encuentran unas formas ovaladas de gran tamaño, con una pequeña protuberancia en la parte superior (Fig. 25 y 26).

Estos “huevos” son de color gris claro, de apariencia rugosa, porosa como la piel, pero traslúcida, ya que a través de la superficie se puede distinguir el interior. Tienen una protuberancia en la parte superior que tiene forma de cruz. Los bordes de esta cruz tienen semejanza a labios vaginales y en las fisuras se puede distinguir una especie de fluido viscoso transparente. Estos labios se abren como una flor y dejan al descubierto el interior del huevo. El interior es viscoso y húmedo. Contiene una forma de vida que en un primer momento no logramos distinguir bien, pero que tiene la apariencia similar

a la de un tipo carne blanca o víscera. Se pueden distinguir venas incluso. El interior tiene movimiento a modo de un latido muy sutil, enfatizando aún más la condición de tener un ser vivo en su interior.



Fig. 25

En primer momento, el silo era considerado una locación aparte de la nave. Sin embargo, temas de presupuesto obligaron a hacer un cambio de planes. Es así que se decide que esté a un nivel subterráneo. Según Giger, lo sugirió así, pues su referencia era la forma en que las termitas depositan sus huevos.¹³

Sobre los huevos, comenta que fueron hechos siguiendo un estilo Art Nouveau (del cual se consideraba representante).¹⁴ El huevo al que se asoma Kane estaba hecho de fibra de vidrio, para obtener el efecto traslucido y ver el interior. Dentro se colocaron tripas y estómago de vaca, para tener la apariencia real de un ser vivo.¹⁵

¹³ Cinefastastique p. 35

¹⁴ Ibídem p. 36

¹⁵ The Beast Within: The Making of *Alien*



Fig. 26

El silo nos da la sensación de una gran incubadora. La humedad, el calor y los fluidos remiten a la idea de gestación a gran escala.



Fig. 27: Boceto del Silo de huevos de H.R. Giger

4.2.1.5 Alienígena Space Jockey

En el centro de la cabina o *Cockpit*, como mencionamos anteriormente, se encuentra una especie de silla de mando en la cual está sentado un extraterrestre de grandes dimensiones. Este es, al parecer, el “piloto” de la nave. Está fosilizado. Su color es

sepia, como hueso oxidado por el tiempo, con rasgos de piel por distintas zonas de su cuerpo. En cuanto a su forma, su cabeza se asemeja a la de un elefante, con una trompa que sale del rostro y va hasta su tórax, estando esta trompa unida a lo que serían sus costillas. La cabeza posee dos orificios donde aparentemente van los ojos. Tiene una especie de quijada, pareciera que está con la boca abierta. En la caja torácica se descubre una abertura no natural, da la impresión que hubiera *explotado* desde dentro pues los huesos se ven astillados hacia el exterior. El tórax es similar al de los seres humanos. Posee brazos y dedos, éstos están unidos a la caja torácica también. A su vez, el cuerpo de este ser está unido a la silla, como si tuviera una relación simbiótica con ella. Aparentemente, sus órganos externos, a excepción de la cabeza, son similares a los de un ser humano. Se desconoce cómo son las extremidades inferiores, pues no las vemos ya que la silla las cubre (Fig. 28).

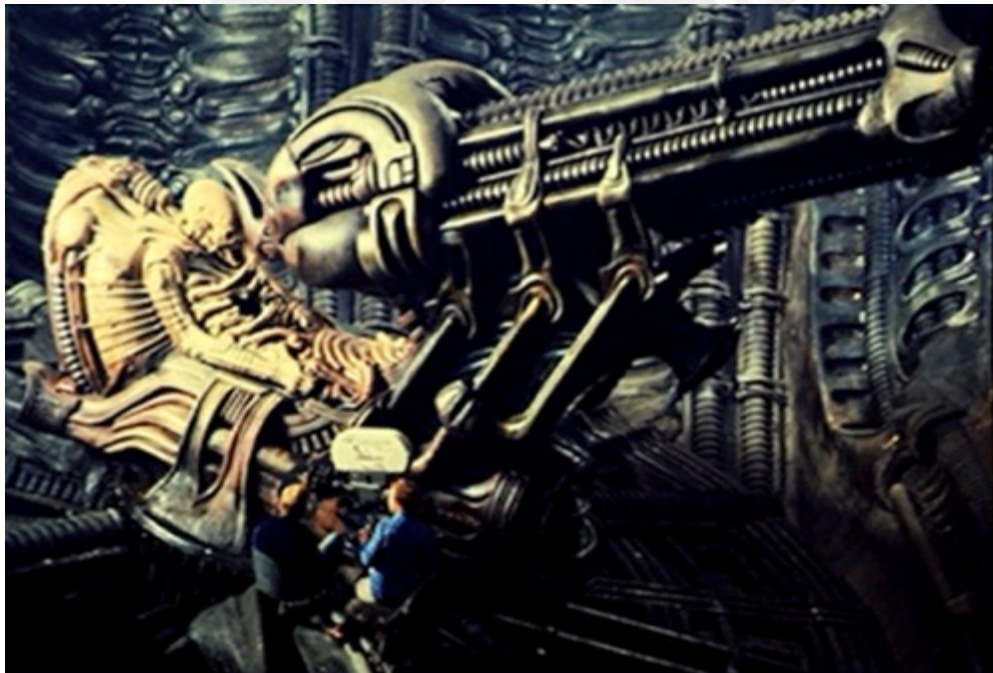


Fig. 28: Giger trabajando en el *Space Jockey*



Fig. 29: Boceto del *Space Jockey* de H.R. Giger

Giger cuenta que él mismo modeló en arcilla al piloto fosilizado para luego hacer un vaciado en poliéster. Trabajó especialmente en la cabeza, la cual pintó. Para hacer los pedazos de piel, colocó látex que luego raspó, volviendo a pintar sobre ello.¹⁶



Fig. 30: Giger trabajando en el *Space Jockey*

4.2.1.6 Organismo *alienígena* - Tipos

De los “huevos” encontrados en el silo, “nace” la criatura alienígena antagonista de esta historia, a la que en líneas generales llamaremos “*Alien*”. Esta criatura es el resultado más evidente de la estética de lo orgánico, ya que en ella, además de distinguir variables

¹⁶ Starlog, Setiembre 1979, p. 30

estéticas como formas, color y texturas, reconocemos una variable inherente a todo ser vivo: el ciclo de vida.

Se distinguen tres etapas en el *Alien*. Cada una posee un nombre el cual se adecua a las habilidades que posee, sobre todo las dos primeras etapas. Haremos la descripción de cada ser, siguiendo su desarrollo cronológico.

4.2.1.6.1 *Facehugger*

El *Facehugger* o “atrapacaras” es la etapa más temprana del *Alien*. Es el organismo que sale directamente del huevo encontrado en el Silo. Su nombre es la descripción directa de la única acción que vemos de él en la historia: el huevo se abre, Kane se asoma para ver su interior, algo inesperado le salta a la cara, adhiriéndose primero al casco, corroyéndolo para luego adherirse al rostro del oficial.

El *Facehugger* es amarillento, casi como la piel de un pollo. Su sangre es de color verde limón y tiene al parecer las mismas propiedades que un ácido corrosivo, capaz de penetrar capas muy gruesas de metal o vidrio. Sus vísceras van en la gama cromática del amarillo, pasando por el naranja hasta el marrón claro. Se utilizaron moluscos como sus órganos internos (Fig. 31).¹⁷



Fig. 31: El interior del *Facehugger*

¹⁷ The Beast Within: The Making of *Alien*

La textura de su piel es venosa y rugosa. Evoca a un tipo de cangrejo o arácnido. Posee ocho brazos con la apariencia de dedos humanos muy largos, con los cuales se mantiene firmemente unido al rostro del humano “huésped”. Tiene dos membranas a modo de bolsas a ambos lados, donde podemos distinguir movimientos rítmicos como de respiración. Además posee una columna y una gran cola formada por aros. Tiene una especie de falo que introduce en la boca de su huésped y llega hasta la tráquea (Fig. 32).



Fig. 32: El *Facehugger* en Kane

El ciclo que cumple el *Facehugger* es: Salir del huevo directamente a su huésped, fecundarlo y morir inmediatamente después. Este proceso es muy similar al de algunos insectos como la abeja zángano o incluso la hormiga macho.

La única acción-función del *Facehugger* en el film genera en el espectador una sensación de incomodidad. Se ven reforzadas sensaciones negativas primarias en el ser humanos como el temor a morir asfixiado y el temor a la intoxicación.

4.2.1.6.2 *Chestbuster*

El *Chestbuster* o “rompepecho” es la segunda etapa de desarrollo del *Alien*. En él se produce una especie de “segundo nacimiento” pues es el resultado de la fecundación que hizo el *Facehugger* en el humano huésped. La escena que implica el nacimiento del “*Chestbuster*” es la más recordada e impactante de la película.

Una vez fecundado el huésped, pasa un periodo entre diez o casi veinte horas (es difícil de deducir ya que no hay referencias de horas, días o noches en la película, en todo caso, es más que probable que sean menos de 24 horas) en estado de coma inducido. Mientras el *Facehugger* está adherido al rostro del huésped, lo provee de oxígeno para sobrevivir, pero aparentemente también inyecta un fluido que lo induce al coma. Al término de la fecundación, el *Facehugger* se desprende del rostro del huésped y muere. El huésped continúa en coma unas horas más para luego despertar, sin ningún signo aparente de intoxicación, enfermedad o efecto secundario.

El color del *Chestburster* es un amarillo sepia, casi llegando al naranja. Su piel es lisa y brillante en la cabeza. El resto del cuerpo es poroso.

Pequeño, del tamaño de una ardilla, evoca a un reptil sin ojos. H.R. Giger, el creador de esta criatura, menciona que le recordaba a un pequeño dinosaurio.¹⁸ Sus dientes son prominentes. Tiene el cuerpo como el de una serpiente que termina en una gran cola de anillos. Los brazos y piernas son imperceptibles, como si no los tuviera. Las características físicas del *Chestburster* evocan a un parásito debido a varias razones: la carencia de ojos, la carencia de extremidades, el color, el hecho de haber usado como huésped el cuerpo de un humano (con todo lo que esto implica, es decir, se alimentó de él y creció gracias a él) (Fig. 33). Es un ente no deseado dentro del cuerpo. A todo esto, debemos añadir la fuerte connotación de fecundación-gestación en su desarrollo.

Su nacimiento es bastante grotesco. Rompe la caja torácica del huésped desde adentro dañando los órganos internos, se abre paso haciendo un orificio en el pecho del humano para salir al exterior, matándolo. Esta es la etapa intermedia del *Alien*. Se desarrolla rápidamente, nuevamente en menos de 24 horas. Se produce otro cambio de piel en él. Esto no lo vemos, pero se deduce, ya que Brett, otro de los tripulantes del *Nostramo*, encuentra una especie de piel, con textura como jebe, en una de las áreas de la nave.

¹⁸ The Beast Within: The making of *Alien*



Fig. 33: *Chestburster*

Giger cuenta que el diseño del *Chestburster* se basa en una pintura de Francis Bacon llamada *Three studies for figures at the base of a Crucifixion* (1944), que Ridley Scott conocía y sugirió para la criatura (Fig. 34).¹⁹



Fig. 34: “Three studies for figures at the base of a Crucifixion” de Francis Bacon

El *Chestburster* refuerza una serie de sensaciones en el espectador. Una de las más evidentes es el temor a la agresión o desmembramiento por un tercero. Sin embargo, el aspecto más importante se genera luego de ver la violenta escena del nacimiento del *Chestburster*. El espectador se siente incómodo con la idea de tener un organismo totalmente ajeno a él en su interior. Es cierto que los seres humanos somos conscientes en estos días que en nuestro cuerpo habitan una serie de bacterias u organismos que nos usan como huéspedes y conviven en armonía con nosotros, hasta que por alguna falla

¹⁹ The Beast Within: The Making of *Alien*

inmunológica, se produce un desbalance y estos microorganismos empiezan a causar problemas. Pero el caso es distinto pues estos seres conviven con nosotros prácticamente desde nuestros primeros días de nacidos y los consideramos parte nuestra o la mayoría de personas simplemente ignora su existencia.

No obstante, no ocurre lo mismo si es que una persona descubre que tiene algún tipo de parásito en su interior. La inquietud, ansiedad y repulsión empiezan a operarse psicológicamente en los individuos. Las personas acuden inmediatamente al médico para seguir un tratamiento y eliminarlos. Un caso más evidente ocurre cuando alguien ha viajado a zonas tropicales y se encuentra con ciertos tipos de mosquito que utilizan la piel humana para incubar sus huevecillos, *saliendo* de la piel viva larvas y hasta mosquitos. Cualquiera de estos casos nos causan las sensaciones ya mencionadas anteriormente: inquietud, ansiedad y repulsión. En este punto añadiremos una más: incomodidad.



Fig. 35: *Chestbuster* segundos después de su nacimiento

4.2.1.6.3 *Alien*

El *Alien* es la tercera y última etapa de desarrollo de este ser. Es cuando alcanza la madurez y llega al pico máximo de la letalidad. Aparentemente, es la forma que adopta luego del cambio de piel.

De color gris oscuro y negro, posee igual que en la etapa anterior, piel lisa en la cabeza, como de cuero. La piel del cuerpo es porosa como la de un reptil. Es translúcida.

Tiene un gran tamaño, el cual lo diferencia enormemente de su estadio anterior. De aproximadamente dos metros, es más alto que un humano promedio. El cuerpo evoca a un reptil con brazos y piernas largas, (extremidades que ha desarrollado en esta etapa) pero su cabeza evoca a un insecto sin ojos. La cabeza tiene forma fálica. La boca está llena de colmillos (Fig. 36). La lengua, nuevamente, tiene forma de falo y es dentada en la punta. Es como si tuviera dos bocas. Posee una gran cola de anillos. Las características físicas del *Alien* son psicológicamente intimidantes y evoca signos de sexualidad humana pero distorsionada.



Fig. 36

En su madurez, el *Alien* es sumamente agresivo. Caza a sus presas, aunque no queda muy claro con qué fin. Usualmente atraviesa a sus víctimas con la lengua. Prácticamente es indestructible. Su apariencia resulta repugnante, ya que trae a nuestra mente referencias a insectos y reptiles, además de desprender del cuerpo, sobre todo de la boca, gran cantidad de fluido viscoso lo que enfatiza la sensación de asco en el espectador.

En la imagen del *Alien* se reúnen y mezclan rasgos que intensifican los temores y repulsiones más básicos del hombre. Su apariencia es una combinación entre reptil e insecto, lo cual produce un rechazo visceral en el espectador. Su color, el negro, es asociado a lo negativo y a la muerte en la mayoría de culturas.

Otro aspecto cultural tiene que ver con los ojos. Es una creencia popular que a través de los ojos de un ser es posible deducir su naturaleza e intenciones. La carencia de ojos del *Alien* lo convierte en un ser intimidante, en el que no se puede confiar pues no hay forma de saber que esperar de él.

El exceso de salivación y fluidos que segrega esta criatura también refuerzan la sensación de repulsión (Fig. 37).



Fig. 37

La distorsión de su cabeza y extremidades, “deformidad” si se quiere precisar, es un elemento psicológico muy poderoso. Crea un sentimiento de incomodidad en el espectador.

Por otro lado, no podemos obviar las formas del *Alien* que hacen referencia a la sexualidad y sobre todo a disfunciones o su distorsión, tales como los órganos sexuales dentados, los cuales denotan temor al sexo opuesto y específicamente en los hombres, temor a la castración. Esta anotación es relevante debido al sentido que cobran todos estos elementos en la creación de la atmósfera de angustia y temor a lo desconocido generada, además, dentro de un espacio reducido.



Fig. 38: *Alien*

Otro temor que se deriva del aspecto sexual, es uno de los más básicos para un ser humano: el temor a la violación sexual. La forma y acciones del *Alien* generan este sentimiento implícito no sólo en los protagonistas, sino también en el espectador.

Finalmente, una característica más de esta criatura, al margen de las físicas, es su aparente control sobre sus propios signos vitales. En una de las escenas, Lambert está rastreando al *Alien* cuando Dallas, el oficial de mayor rango en la nave está encerrado con él en los ductos de aire del *Nostromo* para acorralarlo y expulsarlo de la nave. En un momento, cualquier signo o señal de la criatura desaparece del monitor, reapareciendo segundos antes de atacar a Dallas, dejándolo sin oportunidad de defenderse.

Giger cuenta que utilizó gran cantidad de materiales en la fabricación del *Alien*: poliéster, goma, carne de animales, huesos reales y ostras.²⁰ Esculpió el cuerpo de la criatura usando plastilina, e incorporando piezas como vertebras de serpientes y los tubos de un Rolls Royce. Parte de un cráneo humano fue usado para la “cara”, y fue ocultado bajo la capa traslúcida de piel (Fig. 39). Grandes cantidades de K-Y Jelly se usaron como la saliva de la criatura. Finalmente, el traje de la criatura se hizo de látex.²¹

²⁰ Cinefantastique p. 36

²¹ The Beast Within: The Making of *Alien*



Fig. 39: Giger trabajando en el *Alien*

4.2.1.7 Desarrollo del organismo *Alienígena*

Como todo ser vivo, el *Alien* tiene un desarrollo identificable cuya referencia inmediata son los ciclos de vida de algunos reptiles o insectos que conocemos. A continuación describimos cada fase de este desarrollo. Estas fases en sí subrayan la naturaleza orgánica de esta estética.

4.2.1.7.1 Fecundación

Al percibir un potencial huésped, el huevo se abre y el *Facehugger* salta directamente al rostro, adhiriéndose a él con firmeza abrazando su cabeza e introduciendo un falo hasta la tráquea, donde insemina al huésped a la altura del tórax.

4.2.1.7.2 Incubación

El *Facehugger* permanece unido al huésped por espacio de 24 horas aproximadamente. Luego muere, liberándolo pero lo deja en un estado de coma profundo. El huésped sale del estado de coma unas horas antes del término de la incubación.

4.2.1.7.3 Nacimiento

El resultado de la incubación da origen al *Chestbuster*. Éste rompe el tórax y los órganos internos del huésped de manera violenta para nacer, matándolo. Es una analogía cruda y grotesca de "romper el cascarón".

4.2.1.7.4 Madurez

El *Chestbuster* sufre un cambio de piel como los reptiles y se desarrolla aceleradamente en menos de 24 horas, llegando a la madurez. Mide casi dos metros y ha desarrollado brazos y piernas. En esta etapa se dedica a cazar, sin motivo aparente. Nunca queda claro si este ser persigue algún fin. Se cree que se deja llevar por sus instintos.

4.2.1.8 Relación simbiótica Organismo *Alienígena*-Humano: Periodo de incubación

Esta es una variable inherente al ciclo del organismo *Alienígena* en relación con su huésped, el cual es un ser humano. Se considera relevante distinguir esta variable, ya que sus características son determinantes en la sensación psicológica que provoca en el espectador.

4.2.1.8.1 Fecundación

El *Facehugger* fecunda al huésped para reproducirse, evocando el ciclo reproductivo de ciertos tipos de insectos. Permanece unido al humano, a través de conducto bucal,

introduciendo un falo en su interior, el cual es descubierto a través de un escaneo que se realiza en el área médica del *Nostramo*. Esta imagen es sumamente impactante, pues nos enfrentamos a una evidente violación: el ser se ha introducido en su huésped de manera forzada y violenta, permaneciendo unido a él a través del falo e induciéndolo a un estado de coma profundo mientras la incubación se lleva a cabo. Visualmente, la imagen es perturbadora pues además este ser cubre totalmente el rostro del huésped, lo que aparentemente podría producirle una muerte por asfixia (Fig. 40). Sin embargo, sabemos que mantiene vivo y estable a su huésped humano, proporcionándole oxígeno a través del conducto que le introduce en la tráquea.

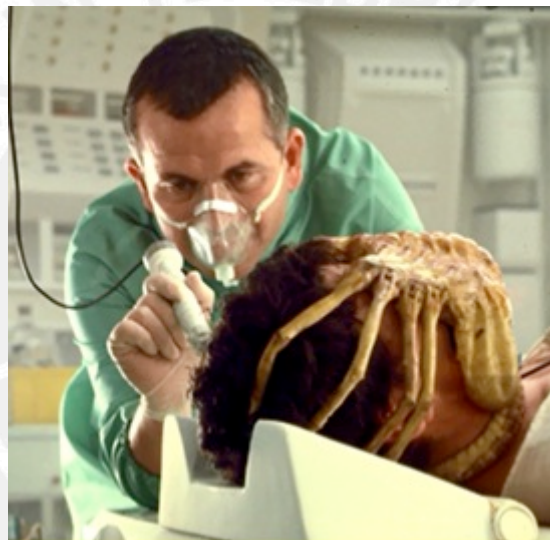


Fig. 40

Esta última característica podría ser una referencia a lo que hacen las larvas del Tórsalo (*Dermatobia hominis*) cuando se encuentran alojadas en la piel un huésped (el cuál puede ser un animal o un humano). Mientras las larvas son parásitos de un cuerpo, inoculan en su huésped alguna especie de sustancia que hace que no se produzcan infecciones en la piel, para que así su “alimento” se mantenga en buen estado.²²

Nuevamente encontramos ciclos de vida que son referencia directa a ciclos que encontramos en nuestro entorno orgánico inmediato.

²² Tórsalo – *Dermatobia Hominis*. En: Parasitipedia
< http://parasitipedia.net/index.php?option=com_content&view=article&id=55&Itemid=108>

4.2.1.9 Alumbramiento humano del organismo *Alienígena*

El nacimiento del organismo *Alienígena* es la escena más impactante dentro del film. Es bastante gráfica y debido a su naturaleza es un punto importante para describir y analizar la estética de lo orgánico.

En cuanto a colores, en el alumbramiento distinguimos aquellos relacionados a órganos internos y fluidos vitales del ser humano, ya que estos son expuestos gráficamente. Impera el rojo sangre en grandes cantidades, tonalidades de rosa y naranja, los cuales están relacionados a órganos internos y vísceras humanas. Asimismo, el naranja un poco más intenso se relaciona al *Chestburster*, que emerge desde el interior del cuerpo de Kane.

En cuanto a texturas, tenemos las gelatinosas, líquidas y viscosas relacionadas a fluidos del cuerpo. Por otro lado, estas texturas se mezclan con la piel del *Chestburster*, la cual tiene apariencia de cuero como de reptil.

Como ya lo hemos señalado anteriormente, El *Chestburster* rompe el tórax del huésped de manera violenta para nacer, matándolo (Fig. 41). Esta característica, es decir, la acción de atravesar o romper el ambiente de incubación es identificable en distintas especies con las que convivimos, como por ejemplo las aves o los reptiles, quienes rompen el huevo para poder nacer. Otra referencia es la que encontramos en las orugas. Éstas se desarrollan dentro de un capullo, y cuando están listas, lo rompen para dar pase nacer al siguiente ciclo, que es propiamente el de la mariposa. En cuanto a la acción misma de incubar en un huésped, nuevamente citaremos al tórsalo (*Dermatobia hominis*) un mosquito que deposita sus larvas en la piel de seres vivos (incluidos los humanos) para que se desarrollen. Cuando maduran, emergen del huésped rompiendo la piel, dejándolo con heridas visibles (el periodo de incubación es de aproximadamente 8 semanas).²³

²³ Idém



Fig. 41

Como vemos, todas estas referencias se basan en ciclos de vida reales que distinguimos en otras especies. Esto confirma su naturaleza orgánica.

En cuanto a maquillaje y efectos especiales, se utilizó un tórax artificial, el cual tenía a la marioneta del *Chestbuster* debajo y bolsas de sangre artificial hecha de jugo de frambuesa. El actor sólo coloca su cabeza y brazos por debajo de este tórax. El rostro del actor luce pálido al inicio, pero luego se torna rosa intenso. Primero aparece una mancha roja de sangre en el polo del huésped y en un segundo sobresalto el *Chestbuster* se abre paso bañando en sangre a los demás personajes alrededor y a las paredes de la escenografía, producto de haber roto la arteria carótida de Kane. El actor que es el huésped y sus compañeros más cercanos quedan cubiertos de sangre y fluidos. El impacto es tal, que el *Chestbuster* desaparece velozmente ante la mirada atónita de la tripulación, quienes no tienen chance de reaccionar o racionalizar lo que acaba de suceder. Esta escena es tan gráfica y explícita, que encaja perfectamente dentro de la categoría gore.

4.2.1.10 Ataques del organismo *Alienígena* a humanos

En esta parte analizaremos la forma en que son mostrados los ataques del *Alien* a seres humanos, una vez que ha alcanzado su estado de madurez.

4.2.1.10.1 No explícito

Nunca se ve de manera clara o explícita lo que el *Alien* hace con sus víctimas. Esto se debe en parte, a que el mismo *Alien* jamás es visto completamente en el film. Cuando se presenta un ataque inminente, vemos a la víctima en algún lugar o ambiente que tiene cierta predisposición de atmósfera: siempre hay humedad el ambiente en estado líquido o gaseoso. Ya sea como una fuga de agua, vapor o el mismo sudor de la víctima. Esto intensifica la sensación de calor y remarca lo claustrofóbico del espacio. De otro lado, la potencial víctima siempre nota rastros de fluidos de textura gelatinosa en el lugar donde se producirá el ataque, a veces de apariencia lechosa, a veces como una especie de saliva. Cuando el *Alien* ataca, notamos un movimiento rápido sobre la víctima, pero no llegamos a ver con claridad que es lo que ocurre. Usualmente, la parte del cuerpo del *Alien* que más se ve es la boca, con la mandíbula abierta y la lengua dentada *saliendo* en dirección a la víctima. No se ve sangre, ni heridas explícitas. Sólo llegamos a ver de manera general a las víctimas ya muertas. Se ven partes de cuerpo ensangrentadas. Nuevamente, no se ven heridas explícitas.

4.2.1.11 Androide

4.2.1.11.1 Ash

En este punto analizaremos a Ash, el androide que es parte de la tripulación del *Nostramo*. Es relevante el análisis, ya que a pesar de ser un robot, este cumple funciones fisiológicas similares a las humanas, además de características que lo hacen parte particular de la estética de lo orgánico.

Como mencionamos anteriormente, a pesar de ser un robot, tiene forma humanoide. Aparentemente, es una réplica perfecta de un ser humano, ya que ningún miembro de la tripulación nota que es un androide. La forma, tamaño, texturas, color y comportamiento son perfectos.

Ash tiene apariencia humana e interpreta funciones humanas fisiológicas típicas como comer, beber y respirar. Cumple un rol psicológico pues aparenta ser muy pegado a las reglas de la compañía para la que trabaja lo que lo hace frío y metódico. Esto no llama la atención del resto de la tripulación pues tiene el cargo de oficial científico; sin embargo, lo ven con recelo, desconfianza y antipatía. Su función real es llevar al organismo alienígena a la tierra, así sea a expensas de la tripulación entera. Carece de conciencia o remordimiento. Es decir, carece de emociones. Su ciclo termina por intervención humana.

En buen estado operativo Ash luce como un hombre promedio de casi 50 años, de mediana estatura y contextura un poco gruesa. Se ve saludable.



Fig. 42: Ash

Él sostiene un enfrentamiento abierto con Ripley, la tercera oficial, cuando ella descubre la verdadera misión de Ash. Este momento es clave, ya que aquí se descubre su naturaleza artificial. Exuda un líquido blanco lechoso por la frente, ante la mirada atónita de Ripley. Superior en fuerza, la deja inconsciente y pretende terminarla asfixiándola, introduciéndole una revista hecha cono por la boca. De alguna manera, el

ataque de Ash emula el ataque del propio *Alien* a sus víctimas (con la lengua fállica dentada) y transmite una evidente connotación sexual.

Ripley es auxiliada por Parker y Lambert. Parker golpea a Ash fuertemente, decapitándolo. El líquido blanco lechoso supura del cuerpo y cabeza, por todos los orificios. Se puede decir que es una de las escenas más grotescas, pues el androide termina bañado en su propia sangre, en grandes cantidades. Es una escena con típica estética Gore, explícita. La sangre, a pesar de no ser roja, evoca igual lo orgánico, pues es similar al color del semen humano. El interior del androide evoca vísceras de ave, de colores crema o anaranjados, bañados del líquido blanco lechoso (Fig. 43).

Para la escena donde la cabeza de Ash (luego de ser decapitado por Parker) habla con los tripulantes del *Nostramo*, se usó leche, caviar, pasta y canicas de vidrio para emular el interior artificial del androide.²⁴



Fig. 43

4.2.2 En la Dirección de Fotografía

Empezaremos en análisis de las unidades seleccionadas en términos de dirección de fotografía.

²⁴ The Beast Within: The making of *Alien*

4.2.2.1 Vista inicial del *Nostramo*. Recorrido por la nave. Despertar de la tripulación. Primera reunión.

Se ve un plano general del *Nostramo* en el espacio. Se desplaza lentamente desde el lado derecho del encuadre hacia la cámara, haciéndose cada vez más grande en el encuadre. Este primer encuentro con la nave es impactante. La forma del *Nostramo* no es convencional, no nos remite a una nave espacial promedio. Como ya hemos mencionado, se compone de tres partes: La nave principal *Nostramo*, la cápsula de escape *Narcissus* y una refinería. Ésta última es la que le da a la nave ese look único. Se compone de cuatro torres y nos recuerda mucho a una especie de castillo o construcción gótica. La luz cae de forma lateral picada sobre la nave, desde una sola dirección, iluminando parcialmente las torres. Esto crea un alto contraste con sombras marcadas y áreas en penumbra (Fig. 44). La sensación que se consigue nos remite a las clásicas imágenes de películas de horror donde vemos un castillo o casona vieja de noche y sólo a la luz de luna. Un toque dramático. Es un cruce interesante entre la imagen estándar de cómo lucen las naves en el espacio impuesta desde 1968 en 2001 *Space Odyssey* y la clásica imagen de cine de horror.



Fig. 44

Luego, desde un ángulo contrapicado, en un plano fijo, se ve la parte baja de la nave pasar, haciendo visibles detalles del modelo.

Por corte, pasamos al interior de la nave. La cámara se desplaza en travelling lento por los corredores vacíos del *Nostramo*. Podemos distinguir algunos rasgos de luz cálida en las paredes de los corredores; sin embargo, todo se ve frío, es decir, la iluminación en general es fría. Una coloración azul acerada predomina en el ambiente (Fig. 45, 46 y 47).

La cámara se desplaza lentamente durante toda la secuencia, mostrándonos diferentes ambientes de la nave completamente vacíos. Vemos un área con una mesa grande, la cámara continúa su travelling dejándonos en la penumbra en algunos corredores sin luz, para pasar inmediatamente a otra sección de la nave que se encuentra totalmente iluminada en clave alta. Es como si sólo ciertos sectores de la nave, los más relevantes tal vez, están bien iluminados. El resto de sectores se encuentra en penumbras, como en estado de ahorro de energía. La cámara siempre se desplaza en ángulo normal y mantiene su misma posición con respecto al espacio, no importa que tan cerca de las paredes esté. Esto hace que nos hagamos una idea sobre el tamaño de los ambientes. Todo se ve bastante ajustado. Tener la cámara tan cerca a las paredes hace que tengamos la sensación de encontrarnos en un espacio cerrado y algo reducido. Además, durante este recorrido sólo hay un corte entre los *travellings*. Luego descubriremos que el primer ambiente que vimos es la zona baja del *Nostramo*, donde se encuentra lo que llamaríamos el cuarto de máquinas. Luego del corte, el travelling es continuo. Nos muestra en un solo desplazamiento la sala de reuniones, la zona de desembarque y el puente de la nave. Esto refuerza la sensación de un espacio apretado y reducido.



Fig. 45

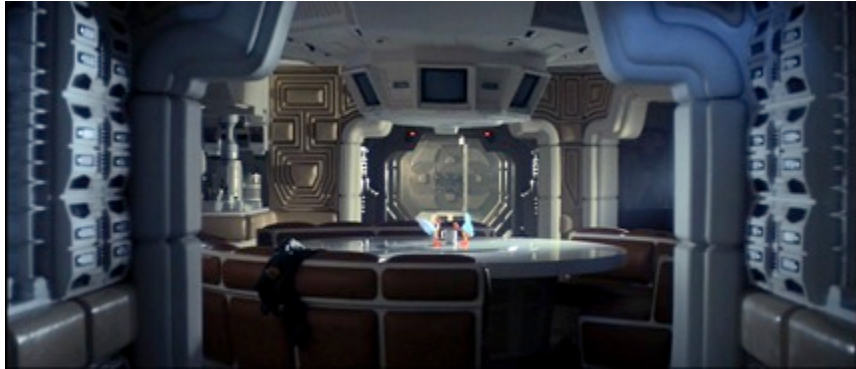


Fig. 46



Fig. 47

Luego de esto la cámara empieza a mostrarnos planos cerrados. Vemos un par de cascos y luego por corte, pasamos a un plano cerrado de una de las consolas. Luego de un instante la consola se enciende, mostrando gráficas de color rojo, verde y azul. El reflejo de las gráficas se ve claramente en ambos cascos (Fig. 48). Las gráficas dejan de reproducirse y la imagen se va en *fade* a negro.

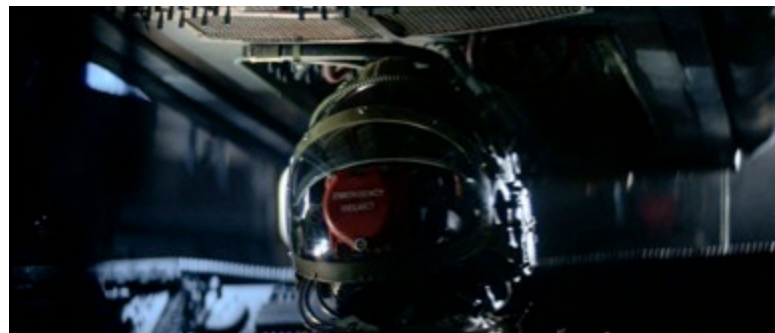


Fig. 48

El encuadre permanece en negro total unos segundos. Luego empiezan a encenderse las luces. Descubrimos que ya no estamos en el puente mirando a los cascos, sino que ahora estamos en uno de los corredores del *Nostramo*. Las luces fluorescentes de los corredores se encienden de forma tan cotidiana, como si alguien hubiera encendido un interruptor: parpadean inicialmente para luego pasar a estar completamente encendidas. La cámara continúa su breve travelling, se encuentra frente a una compuerta octogonal y se detiene. La compuerta se abre y vemos una habitación en penumbras, con unas cuantas luces intermitentes en las paredes. La cámara reinicia su lento travelling hacia dentro de este sector y junto con ella, algunas luces de la habitación empiezan a encenderse del mismo modo que lo hicieron las luces del corredor, dejando al descubierto una especie de urnas o capsulas en el centro de la habitación. La iluminación en una clave baja, no permite ver con claridad estos objetos en el centro de la habitación. La cámara se detiene frente a estas capsulas una vez que el conjunto de ellas ocupa casi todo el ancho del encuadre. El plano se mantiene fijo. Luego de unos segundos, las capsulas se abren y junto con ellas la luz de la habitación se vuelve cada vez más intensa. Las capsulas terminan de abrirse totalmente en el mismo instante que la luz llega a su máxima intensidad. Toda la habitación es ahora una clave alta. Paredes blancas, casi no hay sombras y si las hay, son muy suaves y difusas. Vemos que dentro de las cápsulas, hay hombres dormidos o dicho propiamente, en estado de animación suspendida. El cambio de plano ya no se hace por corte, sino por disolvencia. Vemos más de cerca una de las cápsulas y a la persona que contiene. Se trata de Kane. Vemos que va despertando, lentamente. Luce bastante aletargado (Fig. 49). Empezamos a ver distintos planos de Kane, desde diferentes direcciones, todos pasan, uno tras otro por medio de disolvencias lentas. Todo el ritmo de esta primera parte es muy lento (Fig. 50).



Fig. 49



Fig. 50

En conjunto, todo es una metáfora visual a un despertar, y siendo más audaces aún, a un “volver a nacer”. De la oscuridad, de un estado inanimado en el cual sólo son provistos de oxígeno para vivir, los personajes son “despertados” a la vida. Kane se incorpora, respira el aire a su alrededor, empieza a abrir los ojos lentamente, puede empezar a moverse con libertad, ya no está limitado por la cápsula (a la cual podríamos llamar “cascaron”), está tan débil y aletargado que se ve vulnerable. No sería capaz de defenderse si algún peligro lo amenazara en ese momento, al menos en un inicio. Ver a Kane en esta metáfora visual adquiere una connotación especial debido al destino que tiene este personaje en la historia. Torpemente, Kane se incorpora y camina hacia la salida. Al mismo tiempo notamos que el resto del grupo empieza a despertar. Tenemos una nueva disolvencia.

Pasamos a otro sector de la nave, a aquel donde estaba aquella mesa grande. Vemos a todo la tripulación sentada, desayunando (lo llamaremos desayuno pues acaban de despertar). La cámara realiza un travelling circular alrededor de todos ellos en la mesa. Al igual que el travelling en los corredores, la cámara se desplaza muy cerca a ellos y no varía su distancia con respecto a las personas y objetos. La sensación de espacio reducido se refuerza más aun teniendo personas como referencia esta vez. La habitación está parcialmente iluminada. El sector de la mesa es el que tiene más luz, pues tiene fluorescentes ubicados exactamente sobre ella, siendo la iluminación más débil hacia las paredes y los corredores. La sensación en general es como encontrarse en medio de un hospital. Una luz fría, con paredes de colores neutros. Esta luz hace que todos los personajes luzcan pálidos, ya que cae directamente sobre ellos. Enfatiza la sensación de

encontrarse descompuesto, como enfermo. Resulta hasta deprimente. Ellos mismos mencionan no sentirse en condiciones óptimas. Notamos que todos lucen aletargados, pero no hay manifestación física explícita de encontrarse en malas condiciones. Sólo la palidez. Un detalle adicional es que algunos de ellos están fumando. El humo invade la habitación, como en un juego de póker clandestino. Notamos que existe camaradería y cordialidad entre la tripulación. Tenemos planos contra planos en *two shots* y *three shots*. Los planos son cerrados, siendo todos de tipo busto. Esto redondea la idea de un espacio pequeño. Incluso el humo del cigarrillo contribuye a una sensación asfixiante dentro de la habitación.

4.2.2.2 Aterrizaje del *Nostrromo* en el planeta LV 426

Un plano general fijo en el espacio muestra al *Nostrromo* desplazándose lentamente por encima de la cámara. Nuevamente la iluminación aquí es contrastada con áreas bien iluminadas y otras en completa oscuridad. Se ve intermitentemente por corte el interior de la nave y el exterior en el espacio. Los ritmos son distintos en ambas situaciones.

Cuando vemos el espacio, los planos son fijos. El movimiento es interno, pero muy lento. Vemos al *Nostrromo* desplazarse lentamente en el espacio. El único movimiento brusco que se ve, es cuando la nave se desengancha de la refinería. Ni siquiera es un desplazamiento, sino la acción de desenganche de las tenazas que sujetan al *Nostrromo* a la refinería. Vemos un plano entero del *Nostrromo*, desde atrás, desplazándose hacia el planeta. Es una de las pocas ocasiones donde veremos la nave completa en un plano general. La lentitud refuerza la sensación de gravedad cero del espacio. Se usa teniendo como referencia lo que ocurre con los transbordadores espaciales reales.

Cuando se ve el interior de la nave, el ritmo es normal. Esto es debido a que existe un campo de gravedad dentro de la nave. Se tienen planos fijos. Los planos de la tripulación en sus estaciones de trabajo son cerrados (Fig. 51, 52, 53 y 54). Lo más abierto que se ve son planos busto, correspondiendo a ellos angulaciones de cámara picadas y contrapicadas. Cada vez que tenemos un primer plano, el ángulo es normal. Nuevamente esto refuerza la sensación de espacio reducido.



Fig. 51



Fig. 52



Fig. 53



Fig. 54

En cuanto a la luz, se mantiene la iluminación fría, aunque la tonalidad azulada es más intensa ahora. Además, los colores rojo, azul y verde se unen a la paleta, ya que las gráficas de los monitores, así como los botones en las estaciones de trabajo tienen estos colores. En los rostros de los tripulantes vemos los reflejos o señales de las gráficas que vienen de los monitores. El puente no es muy amplio ni tiene espacio para desplazarse. Los tripulantes permanecen sentados en sus estaciones de trabajo y no se ve gran distancia entre ellos. El puente en general tiene una iluminación claro-oscuro, la cual irá cambiando de acuerdo a la situación en la que se encuentren los tripulantes.

Cuando el *Nostramo* llega a la atmósfera del planeta, ya no se ve su exterior completo sino en planos cerrados, sólo haciendo visible ciertas áreas de la nave la cual sigue moviéndose lentamente. Los planos cerrados crean una sensación de tamaño. Ver sólo partes de la nave además del hecho de que ésta se mueve torpe y lentamente, nos da la impresión de encontrarnos frente a un objeto no tan pequeño. Es algo contradictorio a lo que vemos dentro de ella, donde casi todo se muestra ajustado y apenas si encontramos planos enteros o abiertos. Sin embargo, esto tiene cierta lógica: El *Nostramo* es un carguero minero, una estación de trabajo llena de espacios, máquinas y objetos que lo hacen un lugar visualmente cargado en su interior, siguiendo la lógica de las fábricas. Esto lo convierte en un espacio con infinitas posibilidades para ocultarse entre tanto recoveco y maquinaria. Si a esto sumamos que es una nave de gran tamaño, esas

infinitas posibilidades se multiplican aún más. Esto es pertinente para el *plot* de historia y los hechos por venir. Es angustiante para los tripulantes (y para la audiencia) pensar en todas las lugares que tiene la criatura para ocultarse en un espacio tan cargado y tan grande.



Fig. 55: Gráficas del computador del *Nostrromo*

Por otro lado, esta vez la iluminación es más un contraluz. Ya no vemos detalles en la nave, es casi una silueta y está rodeada por una bruma o neblina gris a medida que va adentrándose más en la atmósfera

El ingreso al planeta es accidentado. La nave sufre una avería en plena operación. Dallas decide que se siga adelante con la operación. Una vez que traspasan la atmósfera, se encuentran en medio de un clima hostil. No hay luz día y están rodeados de una constante neblina, tan densa, que no permite reconocer el paisaje. Siempre vemos al *Nostrromo* en contraluz, enciende sus luces inferiores para poder aterrizar (Dallas las llama “Luces de navegación”). El ambiente que lo rodea en general es oscuro y poco visible. Es un aterrizaje casi a ciegas. Hay abundante humo generado por los propulsores de la misma nave. Esto crea una atmósfera caótica. El ingreso al planeta es tenso. Los cortes bruscos del exterior al interior, donde vemos planos cerrados de los tripulantes en plena operación de aterrizaje y lidiando con el constante movimiento de la nave debido a las turbulencias y probablemente también a la avería sufrida, intensifican lo caótico de la situación. Esto sumado a que no hay visibilidad en el planeta, incrementa la tensión en la escena.

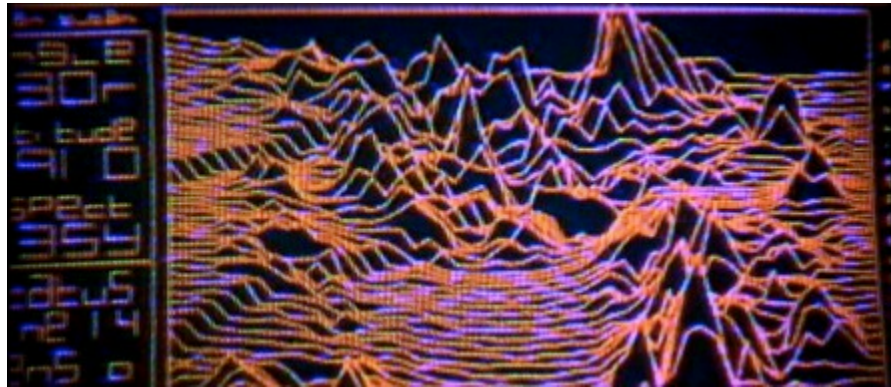


Fig. 56: Gráficas del computador del *Nostramo*

El *Nostramo* empieza a aterrizar. Lo vemos en plano entero diagonal contrapicado, el cual nos permite observar la magnitud de la nave y la operación con detalle. La cámara sigue mostrando intermitentemente el exterior y el interior. Vemos a la tripulación. Al cortar al exterior, vemos al *Nostramo* nuevamente en plano entero, pero esta vez de perfil y desde un ángulo más normal. Se va acercando cada vez más al suelo. La cámara corta al interior y vemos con detalle las gráficas sobre la orografía del planeta. Se observa que la superficie es accidentada, pero aparentemente están aterrizando sobre un área con relieve regular. Vemos los rostros de los tripulantes en planos cerrados y breves. Dallas ordena apagar los propulsores.

Se ve el exterior del *Nostramo* desde atrás. Lentamente, la nave está cada vez más cerca de tocar el suelo del planeta (Fig. 57, 58 y 59). Se ve en detalle una de las patas de la nave. Vemos que está a punto de tocar el suelo, pero una roca de regular tamaño está en el camino. Esto causa una gran conmoción y una avería mayor. Hay corto circuito en los sistemas. Las luces generales de la nave se apagan, quedando la tripulación sólo iluminada por las luces de los monitores. Humo, chispas y fuego empiezan a salir de distintas partes del puente. Todos cogen extintores. Hay gran movimiento. La cámara rota varias veces tres planos de duración breve, donde vemos a la tripulación apagando el fuego y tratando de averiguar qué ha sucedido. La lógica de la cámara es la misma, captura la acción sin variar la distancia entre los objetos o personajes, sin importar que algo se atravesara entre ella y lo que vemos (Fig. 60 y 61). Sigue reforzando la idea de espacio reducido y además incrementa la sensación de dificultad para realizar las tareas de emergencia dentro de ese espacio. El puente sólo está iluminado por unos cuantos

tachos de luz que son aparentemente las luces de emergencia. La iluminación claro oscura es más intensa y contrastada. Termina de acentuar lo dramático de la situación.



Fig. 57



Fig. 58



Fig. 59



Fig. 60



Fig. 61

Finalmente se ve al *Nostromo* en la superficie del planeta en un plano entero pero “apretado”. Es como una metáfora a lo que sucede dentro de la nave. El lente se acerca hacia la nave haciendo un plano de detalle de una de las áreas en el exterior. Crea la sensación de hacinamiento, como algo que está almacenado descuidadamente en un lugar cerrado. El *Nostromo* está atrapado en este lugar. La iluminación escasa y casi contraluz termina de acentuar esta idea.

4.2.2.3 Exploración del planeta, descubrimiento del *Derelict*. Ingreso y exploración de la estructura. Descubrimiento del *Space Jockey*.

Dallas, Lambert y Kane salen en búsqueda del lugar de origen de la señal. Deciden caminar ya que la señal ha sido interceptada a sólo 2000 metros al norte de su ubicación actual. Empezaremos la descripción de la secuencia cuando ya se encuentran caminando en el planeta.

Se tiene un plano general del paisaje. No hay mucha visibilidad ya que hay una sola fuente de luz: una luna llena. Esto produce un contraluz y por ello sólo se ven las siluetas de las formaciones rocosas y la luna al fondo. Algunas zonas lucen difusas debido a la niebla en el lugar. Se ve a Dallas en primer plano, seguido por Lambert y Kane, caminando en la superficie del planeta. Se ve que están pasando en medio de unas formaciones rocosas. Del suelo emanan erupciones de vapor. Es una cámara en mano, que retrocede a medida que el equipo avanza. El plano es cerrado, busto. Es como representar la dificultad e incomodidad de caminar en ese lugar. Los trajes ayudan a redondear esa sensación (Fig. 62 y 63).



Fig. 62



Fig. 63

La cámara muestra un poco más el lugar gracias a un plano de conjunto. A diferencia del paisaje que está a contraluz y es sólo siluetas, a ellos logramos verles los rostros debido a que sus trajes tienen una luz en los cascos, ubicada cenitalmente sobre la cabeza de cada uno. El escenario se muestra intimidante. La visibilidad es casi nula, literalmente están caminando casi a ciegas en un lugar que no conocen. Ver sólo los rostros en medio de esta desolación produce un efecto casi fantasmal (Fig. 64).



Fig. 64

Todos se detienen a observar algo que está frente a ellos, fuera del rango de visión de la cámara (Fig. 65). Se ve un plano general de la superficie rocosa del planeta con un objeto de gran tamaño, que si bien tiene un color similar al de las rocas, su textura y forma hace que se distinga del resto del contexto. Está rodeado de niebla. Este recurso de la niebla es típico de películas de horror, si se añade la iluminación claroscuro, acentúa el hecho de que se trata de un lugar abandonado o en ruinas.



Fig. 65

Dallas pregunta a Ash si logra ver lo que ellos a través de las cámaras en los trajes. Inmediatamente se ven los monitores de la nave que Ash está viendo. Es un plano más cercano, como si la cámara hubiese hecho un zoom in hacia el objeto. Sin embargo no es nítido. El efecto es similar a cuando vemos un video tomado a lo que se reproduce en un monitor, se notan las líneas que atraviesan la imagen y no hay definición (Fig. 66). Este recurso le da verosimilitud a la situación, a la tecnología usada en ese momento y al paisaje.



Fig. 66

El hecho de no ser una imagen perfecta acerca más a lo que sucedía con un aparato electrónico convencional a finales de los setentas y comienzos de los ochentas (época en que se realizó este film). Un ejemplo son los televisores de antena de conejo. La imagen a veces era imperfecta porque la señal no llegaba bien al televisor. La misma situación se maneja aquí: la señal que transmite la cámara del traje no es buena, la recepción en el

Nostramo es deficiente, no vemos con claridad lo que tienen al frente Dallas, Lambert y Kane. Resulta desesperante para los que están en la nave. Nuevamente una situación típica de films de horror: las potenciales víctimas están casi aisladas del resto.

En cuanto a la verosimilitud del objeto (el *Derelict*), el encuadre y el estilo nos dan la sensación de tamaño: Si se logra ver el objeto con cierto detalle en el monitor a pesar de la distancia a la que se encuentran, pues debe ser de gran tamaño. En este caso, usamos la palabra “detalle” para referirnos a lo cercano del plano. Ya hemos señalado que la definición es imperfecta, no se logran distinguir texturas. Ridley Scott explicó que utilizó una cámara de 8 mm para realizar los planos de detalle del *Derelict* y tener esas imperfecciones en la imagen. Utilizó este recurso pues, según él, el modelo a escala de *Derelict* (la maqueta) no era lo suficientemente bueno y lucía falso a sus ojos.²⁵ Aprovechó la textura de la película de 8 mm para lograr verosimilitud en la escena. En esta parte la cámara mostrara intermitentemente al equipo de exploración y a Ash en el *Nostramo* hasta que el equipo ingresa al *Derelict*.

Los planos en el *Nostramo* son cerrados, teniendo a Ash en plano busto y primeros planos del monitor que observa. El interés es mostrar el fastidio de Ash al no poder ver con claridad la señal de las cámaras del equipo de exploración. Los planos del monitor van mostrando el deterioro de la señal, hasta que finalmente se pierde por completo.

Por otro lado, los planos al equipo de exploración son generalmente muy abiertos. Se usan dos grandes planos generales desde dos puntos de vista: primero uno lateral y luego uno frontal. La intención es acentuar aún más el gran tamaño que tiene el *Derelict* y mostrarlo intimidante. La estructura siempre está rodeada por una niebla densa y Dallas Lambert y Kane sólo lucen como tres puntos de luz que se van acercando a él (Fig. 67). Se vienen a la mente referencias del cine de horror: las potenciales víctimas a punto de entrar a la casa embrujada.

²⁵ The Beast Within: The Making of *Alien*



Fig. 67



Fig. 68

El tercer plano que se utiliza en esta secuencia también es general, pero ya no muestra la estructura entera sino una parte. Se distinguen dos grandes orificios ovalados con forma muy similar a la de labios vaginales, los cuales, se intuye, son entradas al *Derelict*. La niebla ya no se ve en este punto (Fig. 68). El equipo ingresa. La iluminación claro oscura se mantiene, siendo más oscura la zona cercana a las entradas.

La primera imagen al interior es una cámara en mano subjetiva de las paredes del corredor por el cual camina el equipo (Fig. 69). El plano es prolongado. El paso es lento. Denota el ritmo de alguien que camina con cautela y que observa con cuidado el entorno que lo rodea. En cuanto al estilo, se mantiene invariable la distancia entre la cámara y los objetos o espacios que se cruzan en su camino. Refuerza la sensación de encontrarse en un espacio angosto.

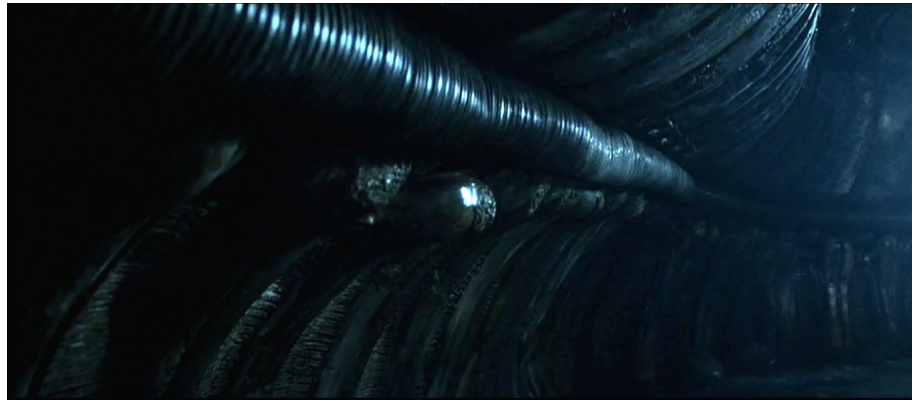


Fig. 69

Luego se tiene un plano de conjunto frontal. La cámara está algo alejada del grupo, muchos pasos más adelante. Avanzan lento a través del corredor. La iluminación es una clave baja. El corredor no tiene una fuente de iluminación. La única luz está detrás del equipo de exploración, lo que nos hace deducir que viene desde la entrada y que es la luz de luna que viene del exterior. Es de coloración azulada. El equipo está a contraluz. Nuevamente vemos sólo sus rostros debido a la luz de los cascos. Es difícil distinguir la estructura que los rodea (Fig. 70).



Fig. 70

Se juega mucho con zonas completamente oscuras y otras parcialmente iluminadas. Como se mencionó anteriormente, la estructura no posee ningún tipo de fuente de iluminación. Las únicas luces con las que cuentan, son las de los cascos. Por ello algunas veces tendremos zonas totalmente en penumbras. El espectador, al igual que los

personajes, tiene una visión limitada del entorno. Se ve sólo lo que el personaje llega a ver frontalmente. Este recurso incrementa la expectativa y la angustia del espectador.

Por corte la cámara se ubica a un lado del corredor. Ellos avanzan e ingresan en el encuadre. La cámara mantiene su posición todo el tiempo, sólo realiza un paneo horizontal siguiendo a Kane, que se adelanta y queda casi en posición frontal a la cámara. La cercanía y dirección de las luces de sus cascos producen flares en la imagen, dándole una dosis de realismo a la imagen y a la situación.

Kane descubre algo que llama su atención y trepa una de las paredes. Se ve un plano cerrado de la pared. Se puede ver que es una estructura sólida, pero está humedecida. Kane aparece en el plano, trepando con algo de dificultad. Vemos su casco desde la parte posterior. Llena casi todo el encuadre. Llega a un nivel superior y asoma la cabeza, no se llega a ver aun lo que él ve. El siguiente es un primer plano de Kane desde el ambiente que acaba de descubrir. El ángulo es algo picado, pues él está subiendo desde un nivel inferior. Kane mira con asombro y detenimiento lo que acaba de descubrir. El plano es prolongado. Esta etapa de descubrimiento se maneja a ritmos muy lentos. Los planos y movimientos de cámara denotan, además de la cautela y la dificultad de la tarea, el detenimiento y asombro de descubrir algo totalmente nuevo. La cámara siempre se toma su tiempo para observar.

Luego de una primera mirada al lugar, Kane termina por subir al siguiente nivel (Fig. 71). Su acción comienza en el primer plano y termina en una grúa que lentamente va desde mostrar parte del ambiente hasta un gran plano general que pone a la vista todo el lugar. Es un espacio muy grande, lo notamos por el tamaño de los tres exploradores contrastados con él. En el centro, se encuentra sentado en una especie de silla, un ser *Alienígena* con rasgos similares a los de un elefante. Está fosilizado; sin embargo, es extraño pues parece que estuviera unido a la silla en la que está sentado (Fig. 72). Este ser también es de gran tamaño contrastado con un humano promedio. Este es el llamado (posteriormente) *Space Jockey*²⁶. Este espacio es una cabina de control o “*Cockpit*”.

²⁶ Ridley Scott señala en el documental *The Beast Within: The Making of Alien*, que el equipo de técnicos bautizó como *Space Jockey* al ser fosilizado en el *Cockpit*. En la película nunca se le llama de esa manera.



Fig. 71



Fig. 72

Se mantiene la iluminación claro oscura. Las paredes y la silla son negras pero con textura, la luz delinea estas formas, les da volumen.

En general la escena se maneja en planos abiertos. A la cámara le interesa mostrar que se trata de un espacio muy grande. Ridley Scott cuenta que los actores que vemos en estos planos interpretando a Dallas, Kane y Lambert son niños, precisamente porque el interés era enfatizar el gran tamaño del *Cockpit* y del *Space Jockey* en contraste con los humanos.²⁷

Sólo cuando Dallas y Lambert se acercan a la silla del *Space Jockey*, vemos planos de conjunto cerrados (Fig. 72). El único plano de detalle en la escena, son las costillas rotas del ser *Alienígena*, las cuales se ven gracias a la luz del casco de Dallas (Fig. 73). Cuando Dallas y Lambert hablan alrededor del *Space Jockey*, sólo se les ve a ellos, el

²⁷ The Beast Within: The Making of *Alien*

fondo aparece totalmente negro, como si ambos estuvieran parados en medio de la nada (Fig. 74).



Fig. 72



Fig. 73



Fig. 74

Kane descubre un orificio en el suelo del *Derelict*. Llama a Dallas y Lambert. Dallas, aun observando al *Space Jockey*, decide atender el llamado de Kane. La escena termina

con Dallas y Lambert dejando el encuadre. La cámara hace un zoom hacia el rostro del *Space Jockey*, que queda en penumbras.

4.2.2.4 Kane ingresa al silo de huevos. 1er ataque

La secuencia inicia con un brevísimo plano general lateral del *Derelict* desde el exterior, rodeado de niebla, en la penumbra. Inmediatamente por corte vemos un plano cerrado de Kane, con arnés, descendiendo a través del orificio que encontró. Además de la luz de su casco, tiene una linterna en la mano.

Desde un ángulo picado, se ve cómo Kane baja hacia un nivel inferior. Es un descenso largo, el espacio al que ha ingresado tiene gran profundidad. La totalidad del descenso se ve en dos planos fijos: el del inicio del descenso registra a Kane con la luz de la linterna descubriendo el entorno (Fig. 75). Es un picado lateral casi cenital. Se distingue la forma y textura de la pared bañada de humedad. El segundo plano empieza a dar una idea del tamaño del espacio a donde ha ingresado. El plano es cenital esta vez y se tiene a Kane apareciendo frontal a la cámara mientras desciende. La pared es curva como un sinfín, por ello se va transformando en un piso lleno de una niebla azulada.



Fig. 75

Nuevamente se recurre a un gran plano general. Se ve el gran tamaño del espacio. Kane contrastado con él, es un punto de luz descendiendo por la pared. Gracias a este plano se ve la forma que tiene el lugar con grandes paredes curvas. El orificio por donde Kane ingresó tiene forma de labios vaginales, igual que las entradas principales al *Derelict*. La clave baja se mantiene en este ambiente, el detalle del color negro se va perdiendo en

los bordes de la imagen, es como si sólo estuviera ligeramente iluminada el área dónde se encuentra Kane. El suelo se divide en varios sectores. El área a dónde Kane se dirige tiene una luz azulada con una especie de niebla cubriendo toda esa sección del suelo. El resto está en penumbras, pero se llega a distinguir unas formas redondeadas en la superficie. El plano es prolongado, permite al espectador recorrer el lugar y observar detalles en el encuadre (Fig. 76).



Fig. 76

Kane continúa descendiendo hacia el área cubierta con la luz azulada desde el plano cenital, el cual también es prolongado. El encuadre permite apreciar mejor la pared y notar que se asemeja a una caja torácica. Kane empieza a caminar por la estructura, sobre lo que parece una columna vertebral (Fig. 77).

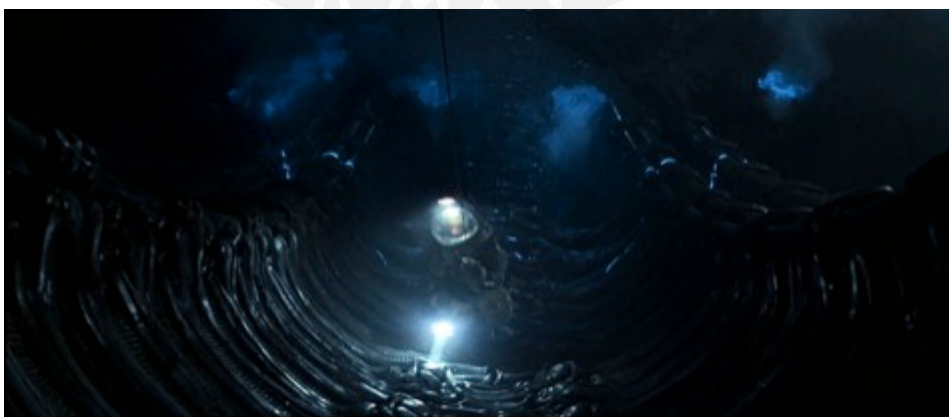


Fig. 77

Usualmente, el color azul denota frialdad o baja temperatura; sin embargo, Kane asegura que el ambiente está muy *caliente*. La sensación se transmite totalmente por una serie de factores: las paredes húmedas, la niebla (que por su textura podrías evocar al vapor) y la luz que hace que este espacio luzca denso y cargado.

Cuando Kane empieza a caminar por la superficie del lugar, la cámara corta a un plano mucho más pequeño. Es una subjetiva del oficial, desde dentro del casco que lleva puesto (Fig. 78). Este recurso repite la sensación de espacio reducido (Kane está “atrapado” dentro del traje) y la dificultad para desplazarse con él. La cámara de balancea y avanza lentamente, el rango de visión es reducido pues aparentemente la forma del casco bloquea el rango de visión normal. A través de este filtro se ven los huevos (tal como los llama Kane) cubiertos por una densa niebla azulada.



Fig. 78

Se ve a Kane en plano entero caminando sobre esta luz azul que cubre todo el suelo (Fig. 79). Camina por una especie de pasarela que se extiende desde la pared y atraviesa el lugar. A los lados de esta “pasarela”, se encuentran los huevos, en un nivel un poco más inferior. Kane se agacha para observar la niebla y la luz azul, un plano de detalle muestra como Kane atraviesa con la mano esta capa de niebla (Fig. 80). Mientras relata cómo ésta “reacciona” cuándo él la toca, se resbala y cae al nivel de los huevos.



Fig. 79



Fig. 80

Los planos que se utilizarán a partir de este hecho son cerrados, a excepción de uno de conjunto del personaje caminando entre los huevos.

Kane aparece al borde del extremo derecho de la imagen, incorporándose de la caída. Este movimiento hace que casi salga del encuadre. El plano acentúa el aturdimiento de Kane y hasta cierto punto, refuerza una sensación de desconcierto.

Desde una subjetiva de Kane se ven con más claridad los huevos colocados indistintamente por el suelo (Fig. 81). Aún se distingue algo de la niebla, pero ya no es tan densa. Cuando se pasa al plano de conjunto de Kane y los huevos, se ve que la luz azul ahora también está sobre él, “lo cubre” igual que a los huevos (Fig. 82). Kane se detiene sobre uno de ellos. Según Ridley Scott, necesitaba algo que terminara de cerrar la idea de “incubadora” para estos huevos. Por ello recurrió al uso de una luz láser para

cubrirlos. Un recurso que se presentó de manera fortuita, ya que la banda The Who se encontraba probando láseres para su show en el estudio contiguo.²⁸

A partir de este momento se verá la acción desde dos planos: una subjetiva de Kane (que observa con detenimiento el huevo) (Fig. 83) y un *two shot* del oficial junto al huevo (Fig. 84). Así se tienen dos puntos de vista, para no perder ningún detalle de la acción: se ve lo que el oficial ve y además el espectador mantiene su posición pasiva en la historia.

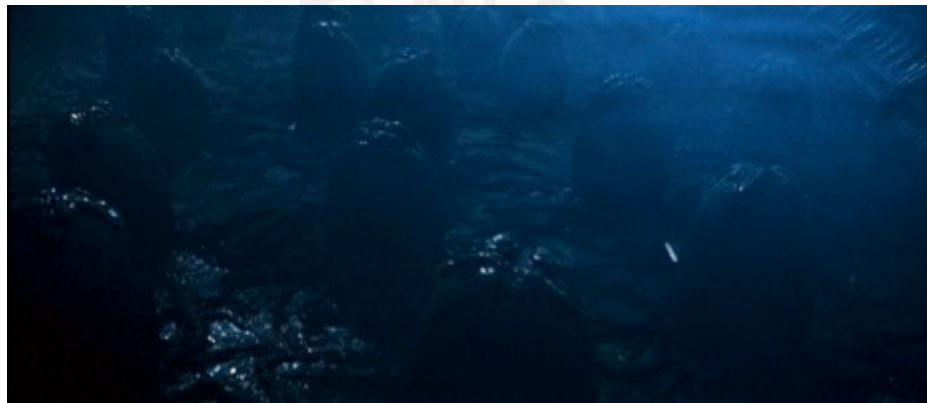


Fig. 81



Fig. 82

El plano subjetivo es cerrado, permite observar detalles del objeto. La cámara observa la parte superior que tiene unos surcos en forma de cruz. Una luz dirigida cae sobre el huevo y se mueve a través de él, es la referencia a la luz que lleva el casco. Los detalles

²⁸ The Beast Within: The Making of *Alien*

del huevo se ven gracias a esta luz, de otra manera quedaría en la penumbra. Kane intenta tocar el huevo, pero antes de tocarlo éste reacciona. La subjetiva se mueve verticalmente hacia abajo llegando al centro del huevo. La cámara se detiene y observa que hay vida en su interior. La textura del objeto es transparente y se logra distinguir, aunque no con claridad, alguna especie de vida orgánica en su interior.



Fig. 83



Fig. 84

La cámara, desde el *two shot*, observa como Kane está mirando el centro del huevo (Fig. 85 y 86) y vuelve la mirada hacia la parte superior. En ese momento, el huevo se abre (Fig. 87). Aquellos surcos en forma de flor se abren como pétalos frente a Kane, dejando el interior al descubierto. La subjetiva se acerca lentamente hacia la abertura. La luz del casco cae directamente al interior y se llega a ver parte del ser orgánico dentro de él, aunque no se puede distinguir lo que es.



Fig. 85



Fig. 86



Fig. 87

Los siguientes dos planos son breves y rápidos. Primero, el *two shot* de Kane acercando el rostro al huevo e intentando tocarlo, que es sumamente breve pero verifica la información de su cercanía al objeto (Fig. 88 y 89). Inmediatamente se vuelve a la subjetiva: el ser hace un movimiento rápido y emitiendo un chillido salta hacia la cámara (Fig. 90). Desde el *two shot* se ve al organismo pegándose al casco de Kane, con tal fuerza, que lo tumba al suelo.

La cámara vuelve al plano exterior frontal del *Derelict*, en medio de la penumbra y la niebla. Es un corte bastante brusco, pues se pasa de un plano muy cerrado a uno general abierto. La cámara se aleja lentamente en un zoom back, en medio del silencio. Este cierre de escena trae a la mente la frase que aparece en los afiches publicitarios del film: “In space, no one can hear you scream” (“En el espacio, nadie puede oírte gritar”). El corte brusco del plano cerrado con un movimiento interno intenso a un plano sumamente abierto sin movimiento interno alguno en medio del silencio redondea la premisa publicitaria del film a la perfección (Fig. 91).



Fig. 88



Fig. 89



Fig. 90



Fig. 91

El tratamiento visual de esta escena en general es el típico de cine de horror o de suspenso. Así se incrementa la expectativa y la tensión del momento en el espectador. Lo mantiene en alerta pues debido a este código sabe que “algo” está por suceder, aunque no sabe qué, cómo y sobre todo cuándo. La brevedad de los planos previos al desenlace incrementa la ansiedad y opera psicológicamente en el público.

4.2.2.5 Kane despierta del coma. Última cena. Kane se descompone. Nacimiento del *Chestbuster*.

En esta secuencia la acción regresa al *Nostromo*. El estilo de cámara vuelve a acentuar el tema claustrofóbico. Se mantienen los encuadres cerrados y apretados. Los

personajes cruzan frente a la cámara y no tiene importancia que cubran el encuadre o que estén muy cerca al lente, desenfocados.

La secuencia inicia en el área médica. En esta escena hay dos tipos de encuadre: planos cerrados (busto o primeros planos) y un plano de conjunto de todo el grupo.

Kane está aturdido pero consciente. El encuadre es un primer plano de él, ligeramente contrapicado. Cuando el grupo empieza a interrogarlo el plano se abre a uno de conjunto de los seis. Al preguntarle sobre lo último que recuerda del planeta, se vuelve al primer plano pero ahora es más cerrado. Kane menciona un sueño en el que lo que más recuerda es la sensación de asfixiarse. En este caso, el plano subraya perfectamente lo narrado por el personaje (Fig. 92). La conversación continúa en primeros planos hasta el final de la escena. La iluminación de la estación médica es una clave alta comparada a otras secciones del *Nostramo*. La luz es similar a la del área del criosueño en la escena inicial. Las paredes son blancas y el inmobiliario en general también. Esto le da un aire aséptico aunque no immaculado. De alguna manera, la luz nos remite a la de un hospital.



Fig. 92

Se pasa a la siguiente escena donde todos están sentados a la mesa, cenando. Es la misma sala donde desayunaron en una de las primeras escenas luego de despertar del criosueño. La iluminación es la misma: fría, es un sector de la nave parcialmente iluminado siendo el área de la mesa es el que tiene más luz. La sensación nuevamente nos remite a un hospital.

La cámara hace un plano de conjunto de todos sentados a la mesa (Fig. 93). Luego pasa a planos más cerrados mientras conversan. Kane está sentado entre Parker y Dallas. El encuadre siempre los tendrá a los tres en cámara. La angulación está al nivel de la mesa, ligeramente contrapicada. Cuando se tienen planos del resto del grupo, e inclusive el three shot de Kane, Dallas y Parker, ellos siempre estarán en el encuadre junto a la referencia opuesta de algún otro, lo que hace el plano del personaje o personajes en cámara más cerrado aún. La composición incluye los objetos que están en la mesa, casi no deja un espacio vacío en el encuadre.



Fig. 93

Todos mantienen una conversación casual y lúdica, la cámara no se detiene particularmente en alguno de ellos, excepto en Ash. Él conversa igual que el resto; sin embargo, el encuadre se mantiene unos segundos más y se ve un gesto en él, como observando a Kane (Fig. 94).



Fig. 94

El plano donde aparece Kane se ha cerrado un poco volviéndose un *two shot* (Fig. 95). Parker bromea con él, ambos ríen. Al principio, pareciera que Kane se atragantó con la comida al reír. El grupo tarda unos segundos en notar que algo no anda bien. Parker y Dallas tratan de ayudarlo; sin embargo, Kane empieza a retorcerse de dolor (Fig. 96). A partir de este momento la cámara se ubicará desde 4 diferentes posiciones para no perder ni una reacción frente a lo que está a punto de suceder.



Fig. 95

La cámara seguirá la acción principalmente desde dos tiros: el *two shot* (que ahora se ha abierto un poco y es un plano de conjunto bastante apretado) dónde se verán las reacciones de Parker, Dallas, Brett y Ripley (Fig. 97), y un plano desde la espalda de Kane, que luego, por movimiento interno se vuelve un plano frontal picado del oficial sobre la mesa, así se puede ver con detalle lo que le ocurre (Fig. 98). Se tiene adicionalmente un *two shot* de Ash y Lambert (ella en segundo plano) desde el lado opuesto de la mesa y un plano lateral picado de Lambert. Ambos planos responden al mismo objetivo: capturar sus reacciones con detalle.

En este punto cabe anotar que Ridley Scott tenía mucho interés por obtener una reacción real de los actores. Por ello, ninguno estaba informado (excepto John Hurt, que interpreta a Kane) de lo que iba a suceder en la escena.²⁹ Los actores pasarían por el mismo proceso de sorpresa que el espectador en la sala de cine.

Kane no deja de moverse y convulsionar. Parker, Dallas y Ash tratan de sujetarlo para evitar que se haga daño; sin embargo, no deja de retorcerse. En pleno forcejeo, Kane

²⁹ The Beast Within: The Making of *Alien*

emite un grito desgarrador y desde el plano frontal su pecho revienta y empapa de sangre el polo que lleva puesto (Fig. 99). Casi instantáneamente se pasa al *two shot* de Lambert y Ash muy brevemente, lo suficiente para ver sus reacciones, e inmediatamente se pasa al plano contrapicado de Parker y Dallas con el mismo fin (Fig. 100 y 101). La cámara permanece en ellos. Ambos están congelados del asombro. Un segundo después Kane nuevamente empieza a retorcerse y todos vuelven a intentar sujetarlo. Los planos van intercambiando y viendo la reacción de todos. Finalmente, en el plano frontal de Kane, se ve que algo sale violentamente de su pecho, aunque no se llega a distinguir a primera vista lo que es pues nuevamente la cámara nos lleva a los planos de los tripulantes para observar sus reacciones. Primero vemos a Lambert gritando histérica pues una lluvia de sangre ha caído sobre ella, y luego se pasa a un plano de conjunto de todos los que están al lado opuesto de la mesa mirando con desconcierto y asombro (Fig. 102 - 104).



Fig. 96



Fig. 97



Fig. 98



Fig. 99



Fig. 100



Fig. 101



Fig. 102



Fig. 103



Fig. 104

Finalmente, vemos a la criatura que acaba de salir del cuerpo del oficial: el *Chestburster*.

La cámara hace un *tilt* desde el pecho de Kane en un plano bastante explícito donde se ve sangre salir en grandes cantidades, la criatura ensangrentada parada dentro de Kane (Fig. 105), y en segundo plano se tiene al mismo Kane, agonizando, bañado en su propia sangre. La cámara permanece en la criatura, permitiendo que el espectador la observe con detalle, pero sobre todo, observa cómo la criatura percibe y reconoce el ambiente donde se encuentra (Fig. 106 y 107). Si bien no tiene ojos, gira lentamente hacia donde se encuentra el resto de la tripulación. Parker reacciona e intenta atacarla, pero Ash, desde el otro lado de la mesa le grita que no la toque. Ambos encuadres son muy cerrados, se puede notar el evidente el desconcierto que reina en el ambiente. La confusión. Los planos cerrados acentúan esa sensación. Es como no querer estar ahí, pero no tener otra opción pues no hay otro lugar a donde ir. Estar encerrado dentro de un lugar y vivir una situación desagradable, sumamente repulsiva y que significa una amenaza al bienestar e integridad física.

La cámara vuelve al *Chestburster* en un primer plano, éste emite un sonido extraño. Se pasa inmediatamente a un plano a nivel de la mesa, donde casi no vemos a la criatura pues se desplaza velozmente hacia la cámara, saliendo por el lado derecho del encuadre (Fig. 108).



Fig. 105



Fig. 106



Fig. 107



Fig. 108



Fig. 109

La escena termina un plano de conjunto de la tripulación y un primer plano de Ash, ambos de igual duración, dónde nuevamente lo que importa es observar las reacciones (Fig. 109). La sensación es de desconcierto general.

4.2.2.6 Ataques del *Alien* a Brett, Dallas, Parker y Lambert

Las siguientes tres secuencias muestran el ataque del *Alien* a seres humanos. Estas secuencias ocurren en distintos momentos en el film. Se presentarán aquí de forma cronológica.

En líneas generales, se puede decir que las tres tienen varios elementos en común, hablando en términos fotográficos. Los personajes siempre se encuentran en zonas poco

iluminadas al momento de los ataques. El *Alien* se desplaza por zonas con poca luz: un cuarto de máquinas o un ducto de ventilación, por ejemplo. Otra condición para la presencia del *Alien* es la humedad. El agua se encuentra en todos los ambientes en los que se mueve la criatura, ya sea en su forma líquida o gaseosa. En un punto los personajes discuten sobre la posibilidad de que a la criatura le afecten los cambios de temperatura. El *Nostramo*, en esta parte del film que podríamos describir como “la cacería”, se vuelve un caldero y emana grandes cantidades de vapor.

Además, los encuadres mantienen ese estilo cerrado, apretado. Juntando todos estos elementos, lo que se ve en pantalla resulta claustrofóbico, sofocante, agobiante y angustiante. Los personajes sudan todo el tiempo debido a la actividad física y al estrés al que están sometidos. El *Nostramo* cobra vida, podría decirse que “suda” al igual que la tripulación. La coloración de los corredores es rojiza, siempre hay un halo de vapor en los ambientes, pareciera que todos se desplazan dentro de un ente vivo.

Otro punto importante que resaltar es que nunca se ve a la criatura en un plano entero o abierto. El espectador desconoce, hasta cierto punto, cómo es el *Alien*. Los encuadres sólo muestran detalles de su cuerpo, en planos muy cerrados y breves. Se utilizan recursos como planos de los personajes donde sólo se ve el *Alien* como referencia, ya sea al frente o al fondo de un encuadre cerrado, o sólo se ve su sombra. El espectador recibe información fragmentada sobre la forma de la criatura: su gran tamaño, una cola, parte de una cabeza, unos dedos, una boca, una lengua. Este recurso ejerce un efecto psicológico en el espectador: el temor a lo desconocido, y además opera un mecanismo automático en el ser humano: la imaginación. Inmediatamente cada espectador completará la información faltante sobre la criatura basado en sus propios temores. Lo cual hace la experiencia más angustiante aún.

4.2.2.6.1 Brett

Brett se separa de Parker y Ripley para buscar a Jones, el gato, que acaba de salir huyendo al ser confundido con la criatura.

La secuencia inicia con Brett ingresando a una especie de cuarto de máquinas. Se le ve en un plano medio corto. La iluminación es claroscuro, él casi aparece a contraluz. Camina lentamente hacia el interior. La cámara hace el contraplano de Brett mostrando un encuadre más abierto, donde se puede ver el lugar al que está ingresando. El espacio está lleno de maquinaria de gran tamaño. El ambiente tiene una coloración cálida entre rojiza y dorada debido al color de las máquinas. Hay escotillas en el techo por donde se filtra la luz, que cae en halos sobre el cuarto. Brett ingresa en el encuadre, caminando de espaldas a la cámara hasta llegar al centro, con mucha cautela, quedando en un plano americano. Inmediatamente se corta a un primerísimo primer plano frontal de Brett, que está muy pendiente de los sonidos que se generan a su alrededor. Cuando escucha a Jones, sale del encuadre en su búsqueda. A continuación se ve un plano de conjunto de Brett acercándose a una máquina y otro muy cerrado desde el lado opuesto de la misma máquina con Jones saltando agresivamente entre las partes con Brett, fuera de foco, observándolo desde el otro lado. Trata de atraparlo, pero el gato se escapa y sale corriendo en dirección a una puerta. Brett intenta seguirlo pero desiste al ver que el gato salió del área. En ese momento nota que hay algo en el suelo. Desde un encuadre cerrado a nivel del piso, se ve una especie de piel con textura de jebe en primer plano, Brett se agacha, la recoge y la observa (Fig. 110 - 116). La cámara ha seguido toda esta acción en un plano muy cerrado, siendo el encuadre final el rostro confundido de Brett mirando esta piel. La suelta bruscamente y la piel cae al piso en un primer plano en el encuadre, se ven los pies de Brett salir del plano.



Fig. 110



Fig. 111

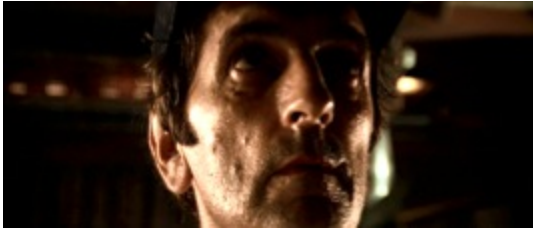


Fig. 112



Fig. 113



Fig. 114



Fig. 115



Fig. 116

Un travelling in acerca la cámara hacia la puerta por donde salió Jones, lentamente. La atraviesa e ingresa a un nuevo ambiente. La iluminación claroscuro se mantiene; sin embargo, ahora la coloración del ambiente es azulada. Esta área tiene más zonas en penumbra que en la anterior. La cámara hace un *tilt up* hasta ver el techo. Hay una especie de tanque en el centro de la habitación y del nivel superior cuelgan cadenas que se golpean unas a otras suavemente, produciendo ese sonido metálico característico (Fig. 117 - 119). Además, desde arriba caen gotas de agua como lluvia, sobre todo en la parte central de la habitación. La imagen de las cadenas colgando y el agua cayendo trae a la mente la referencia a un matadero o *slaughterhouse*. De hecho el recurso de objetos

colgando del techo se usó anteriormente como muestra de una mente perturbada y un ambiente aterrador en el film “The Texas Chainsaw Massacre” (Tobe Hopper, 1974).³⁰



Fig. 117



Fig. 118



Fig. 119

Se tiene un plano general picado desde el techo y se ve a Brett parado en la puerta (Fig. 120). Es un plano breve. Inmediatamente la cámara corta a un plano busto de Brett ingresando al lugar. Cuando empieza a caminar en la habitación, lo vemos casi a contraluz. Sólo un lado de su rostro, el que está opuesto a la cámara, tiene un brillo de luz. Mira hacia arriba y la cámara se vuelve una subjetiva de Brett que observa esa especie de tanque y las cadenas colgando desde su posición contrapicada. La habitación cada vez se vuelve más oscura. La única luz proviene del nivel superior, desde donde cae el agua (Fig. 121). Brett se para debajo del chorro de agua y se refresca. Esto ocurre en un primer plano bastante prolongado. Se quita la gorra y finalmente vemos su rostro gracias a la luz que viene del techo (Fig. 122). Él se toma su tiempo, no tiene apuro alguno. Finalmente algo llama su atención y sale del encuadre. Sigue avanzando en la habitación hasta que percibe algo y mira al suelo (Fig. 123).

³⁰ De hecho, Ridley Scott ha comentado en más de una ocasión que uno de los referentes que tuvo para la realización de *Alien* fue esta cinta. Hizo que todo su equipo la estudiara con detenimiento.

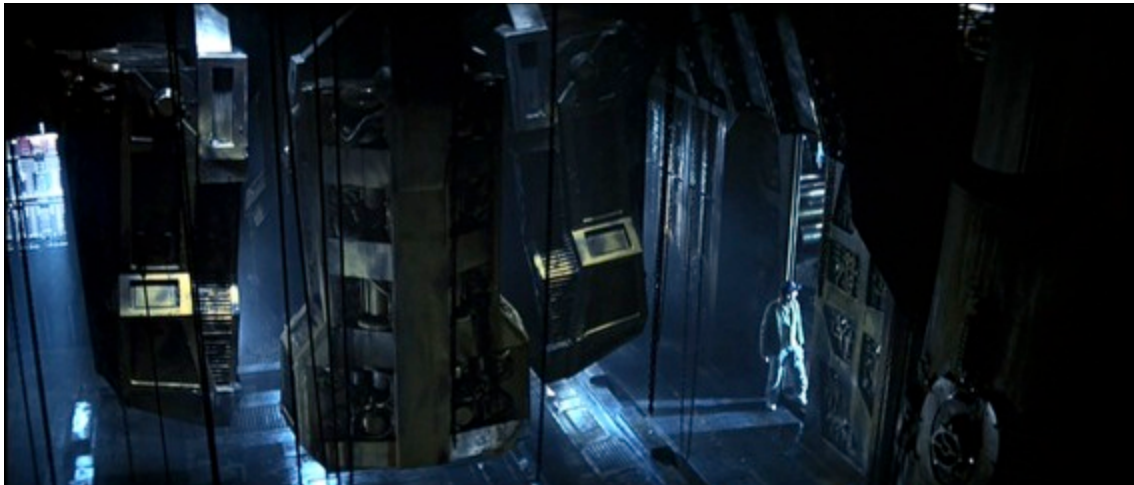


Fig. 120

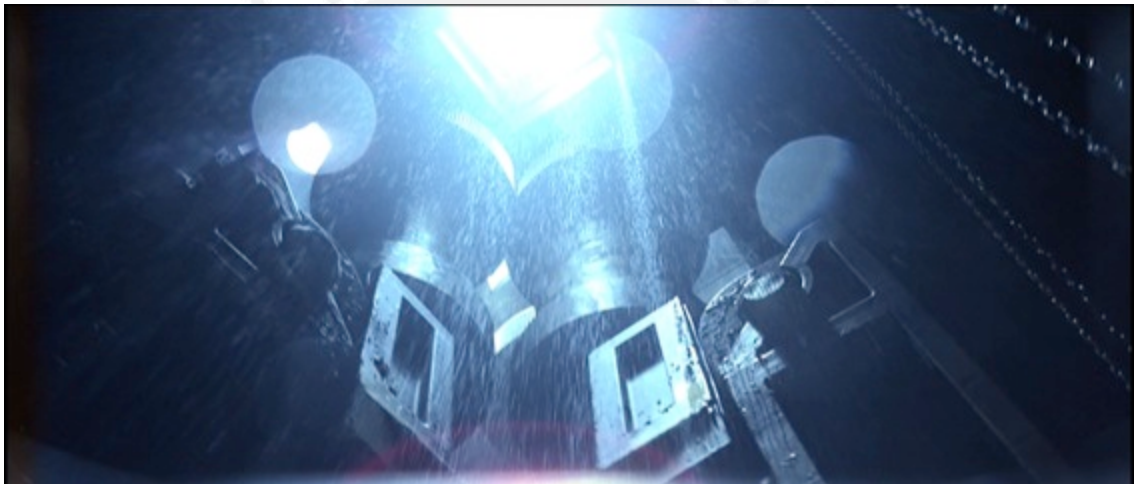


Fig. 121



Fig. 122



Fig. 123

En casi toda la escena se han un usado planos cerrados, excepto aquellos que mostraban algo del ambiente. A partir de este momento, que viene a ser el clímax de la escena, sólo se usaran planos muy cerrados.

Se tiene un plano de Jones, medio escondido tras una máquina, observando a Brett. La cámara hace el contraplano y vemos al hombre en un primer plano, agachándose y tranquilizando al gato, pidiéndole que se acerque. Tras él se llega a ver una de las cadenas colgando, fuera de foco. La cámara vuelve al plano de Jones que empieza a salir de su escondite y a acercarse. Se vuelve al contraplano de Brett hablando con Jones y vemos que detrás de él, fuera de foco, algo que no es la cadena ha bajado desde el techo y está colgando tras él. Este plano es sumamente breve, no se llega a distinguir qué es. Inmediatamente se vuelve a Jones, que ha retrocedido erizándose. La cámara vuelve a Brett y se ve que detrás de él, una criatura de gran tamaño se ha descolgado de una de las cadenas, quedando de cabeza. La cámara cambia completamente de posición y hace un plano de detalle de la boca y los dientes de la criatura, que emite una salivación excesiva. Se puede ver que no tiene ojos. El *Alien* levanta la cabeza y el espectador sabe que lo está haciendo en dirección a Brett.

La cámara vuelve a Jones, que se protege detrás de la máquina y no deja de gruñir en dirección a Brett. El contraplano nos muestra la reacción de Brett, quién ya se ha dado cuenta que algo ocurre a sus espaldas. Brett se levanta completamente (el plano se mantiene cerrado) y se da la vuelta para encarar lo que sea que pasa tras él. La cámara

cambia de posición totalmente para tener a Brett en un primerísimo primer plano, mirando hacia arriba. La sombra del *Alien* pasa por el rostro del hombre. El siguiente es un primerísimo primer plano de las fauces de la criatura, rodeada de vapor, segregando gran cantidad de saliva y emitiendo una especie de gruñido (Fig. 124 - 132). El plano es lo suficientemente largo para notar que tiene dientes tanto en la mandíbula como en la lengua. Es como si tuviera una boca dentro de otra. El plano termina cuando se ve un ápice de movimiento en la lengua dentada.



Fig. 124



Fig. 125



Fig. 126



Fig. 127



Fig. 128

Lo que sucede a continuación es muy rápido. El espectador ve el ataque, pero no explícitamente. Ve sólo partes de la criatura, jamás completa. Los planos son muy cortos en duración: uno de detalle de la lengua del *Alien* (la cuál es bastante gruesa) penetrando alguna parte del cuerpo de Brett (no se llega a distinguir bien qué parte pues el plano dura poquísimo) (Fig. 133), un primerísimo primer plano de Brett gritando con la cara ensangrentada (tan breve como el plano anterior) (Fig. 134), un plano frontal bastante ajustado del *Alien* golpeando a Brett contra el suelo violentamente, un primerísimo primer plano de Jones observando lo que sucede con las sombras del ataque en su rostro, se retoma el plano de la criatura sosteniendo a Brett contra el piso para luego jalarlo por la cabeza y llevarlo hacia arriba, y finalmente, la escena cierra con el primerísimo primer plano de Jones, observando cómo la criatura se lleva a Brett (Fig. 135). La luz dirigida sólo a su cara en un plano tan cerrado hace el momento más intenso.



Fig. 129



Fig. 130



Fig. 131



Fig. 132



Fig. 133



Fig. 134

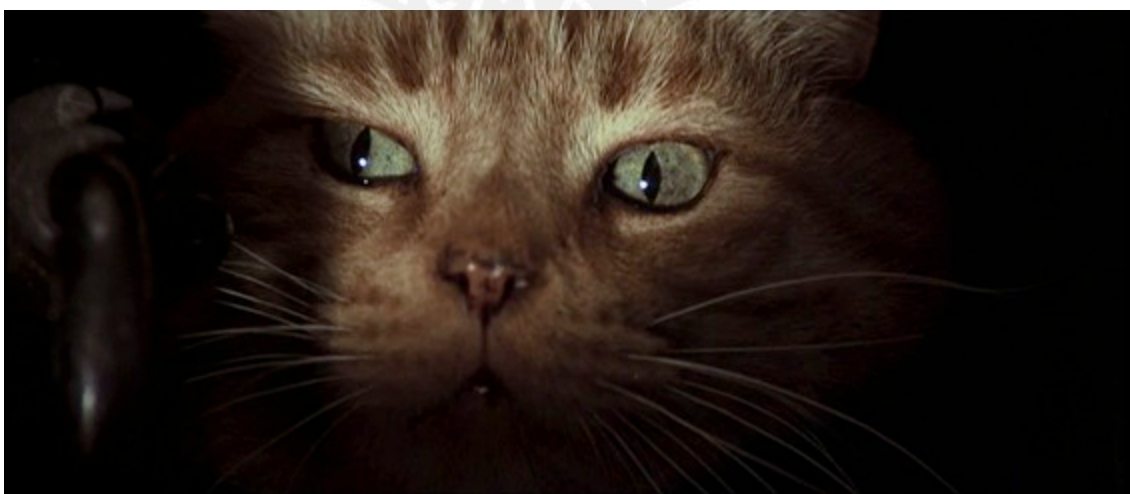


Fig. 135

4.2.2.6.2 Dallas

Luego del ataque a Brett, ubicar y eliminar a la criatura se vuelve prioridad. Han deducido que ésta se desplaza a través de los ductos de ventilación. La idea entonces es acorralarla de tal manera que sea posible expulsarla de la nave. Dallas decide internarse en los ductos para realizar la operación. Lo único que llevará como arma es un incinerador.

La secuencia inicia con un travelling back a través de las puertas y varios ambientes del *Nostramo*. Estos ambientes están en clave alta, muy bien iluminados (Fig. 136). Se ve como las puertas de cada ambiente se van cerrando a medida que la cámara las pasa, para finalmente llegar a un corredor, casi en penumbras, donde Ripley y Ash están cerrando la última compuerta que queda frente a ellos (Fig. 137).



Fig. 136



Fig. 137

La cámara pasa por corte al primer plano de una linterna encendiéndose. El encuadre se abre por corte y se tiene un *two shot* de Parker y Lambert, en plano medio, también en penumbras (Fig. 138). Están en un cuarto rodeado de máquinas. La única fuente de luz es la linterna. Ellos casi están a contraluz.



Fig. 138

La cámara corta a un plano entero de una compuerta abriéndose a modo de espiral. El siguiente encuadre es muy ajustado, no porque abarque todo el fotograma, sino que la acción se concentra únicamente al centro del encuadre, que es la única zona iluminada. Los bordes de la imagen están totalmente negros. Se ve que alguien se acaba de meter por la compuerta y que lleva una linterna en una mano y un incinerador en la otra, por ello descubrimos que la cámara está ubicada al otro extremo de un túnel, que viene a ser el ducto de ventilación por donde Dallas se empieza a desplazar. Apenas se distinguen las paredes del ducto.

Para los grupos que se encuentran fuera del ducto, los planos casi no cambiarán. Se tendrá a Ripley y Ash en *two shot* lateral, mirando a través de la ventana de la compuerta que da a la exclusiva donde esperan acorrallar a la criatura. Cuando Ripley hable con Dallas, ella estará en un primer plano cerrado. Ash nunca hablará con Dallas, se tendrá un plano suyo, pero más abierto, busto lateral. En cuanto a Parker y Lambert, la cámara cerrará a primeros planos de ambos cada vez que hablen, pero sobre todo, cuando Lambert esté monitoreando a la criatura con el rastreador. Se tendrá también un plano de detalle de la pantalla del rastreador, para ver lo que Lambert ve.

El seguimiento más interesante es a Dallas. Si todo el film tiene un estilo de cámara cerrado y agobiante, este momento del film es uno de sus puntos más claustrofóbicos. Su travesía por el ducto se inicia con él dentro, con la compuerta cerrándose en espiral delante de él, encerrándolo en ese lugar. Se ve que Dallas empieza a moverse cuando la compuerta está terminando de cerrarse. Por corte se tiene un detalle de la pantalla del rastreador que tiene Lambert, donde la señal de Dallas aparece.

El ducto de ventilación es un lugar estrecho y bastante incomodo si además se llevan cosas en las manos que no te permiten gatear, pues esa sería la manera ideal de moverse en ese ambiente. Dallas avanza con dificultad, llevando el intercomunicador, la linterna y el incinerador. La cámara acompaña su avance frontalmente, desde cierta distancia haciendo un travelling back algo torpe, como emulando la torpeza del movimiento de Dallas. En un momento se queda fija y él avanza. Algunas veces no lo vemos, pues su cuerpo queda totalmente a oscuras cuando apoya en el piso la mano que lleva la linterna

y la luz no le da directamente. Avanza un poco más y se detiene para observar lo que tiene frente. El contraplano muestra una compuerta similar a aquella por la que entró al ducto, cerrada. Al igual que el túnel, la puerta sólo está iluminada al centro, por la linterna de él lleva. Los bordes de la imagen son negros (Fig. 139 y 140). Dallas da la orden y la compuerta se abre. La cámara vuelve al plano de Dallas y él empieza a avanzar hacia la compuerta frente a él. La cámara se queda fija. Dallas sigue avanzando hasta sobrepasar la cámara frontalmente. En un momento, el fuego que sale del incinerador inunda la pantalla (Fig. 141).



Fig. 139



Fig. 140

La cámara pasa al primer plano de Ripley recibiendo la orden de Dallas de cerrar todas las compuertas tras él. Ella lo hace y se ve un plano entero frontal de una compuerta cerrándose en espiral. Se tiene otro plano más lejano de una terminando de cerrarse y

finalmente, se ve un plano lateral de Dallas que empieza a avanzar en el ducto y en primer plano fuera de foco, una compuerta se va cerrando. Termina de cerrarse en foco.



Fig. 141

Dallas continua avanzando. Esta vez la cámara está ubicada tras él. Casi no se le distingue, sólo se ve algo de luz avanzando hacia el frente. Escucha la voz de Lambert que le dice que acaba de detectar a la criatura. Él se detiene. La cámara corta al plano de detalle del rastreador de Lambert, mostrando una señal nueva. Desde el *two shot* se ve a Parker acercarse al rastreador a ver la señal.

En el ducto, Dallas está apoyado en una de las paredes. La cámara hace un travelling in frontal hacia él muy lento. Decide continuar su camino. Avanza en el ducto de espaldas a la cámara. Se corta a un primer plano muy breve de Lambert angustiada, y se vuelve al ducto, pero esta vez el encuadre es fijo y frontal muy cerrado y cercano a Dallas, quién nuevamente lo pasa con mucha dificultad (Fig. 142).



Fig. 142

El siguiente plano es un contrapicado cenit de Dallas cruzando uno de los empalmes (Fig. 143). Luego la cámara vuelve a su posición frontal a él desde el otro lado del empalme. Es un espacio un poco más alto, él puede ponerse de pie, aunque no erguido completamente. Activa el incinerador y lanza fuego hacia los túneles que están debajo de él. El siguiente plano es de la llamarada de fuego alcanzando el nivel inferior. El tiro de cámara es desde el ducto inferior paralelo al de Dallas. Se ve que la llamarada viene desde arriba, con la cámara ubicada en el otro extremo del ducto, Este plano nos da una idea de la complicada red de ductos o túneles que tiene el *Nostromo* en esa zona. Todos angostos y en completa oscuridad. Todos con gran potencial para ocultar a la criatura. Los encuadres compuestos con las paredes del ducto en completa oscuridad, haciendo visible sólo el final del túnel como un pequeño orificio al centro de la imagen son agobiantes e intimidantes.

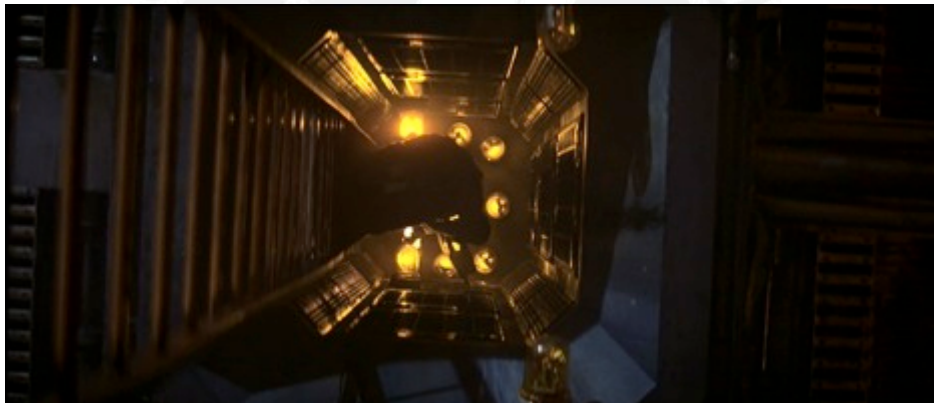


Fig. 143

Dallas le informa al resto que ya llegó al tercer empalme. Brevemente se ven primeros planos de Ripley y Ash y luego se vuelve al empalme desde un plano contrapicado cenit. Se ve a Dallas bajando por las escaleras de metal pegadas a la pared. Las únicas luces que lo acompañan son la linterna y unas luces de emergencia amarillas de muy baja intensidad ubicadas en el extremo opuesto de la escotilla.

Se corta a un plano de detalle de la pantalla del rastreador de Lambert. La señal de la criatura ha desaparecido (Fig. 144). Se tiene un primer plano de Lambert sumamente angustiada y luego el plano se abre al *two shot* con Parker donde ella sacude el

rastreador y lo golpea. La cámara vuelve al plano cenit de Dallas llegando a la entrada del ducto inferior y entrando en él.

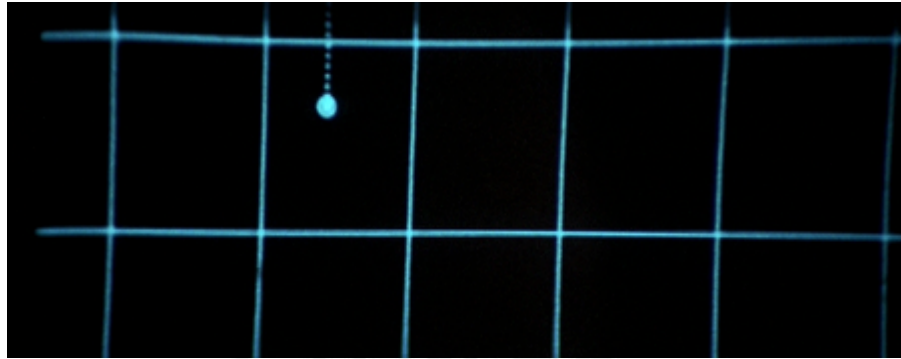


Fig. 144

La cámara vuelve a Lambert y Parker. Ambos observan la pantalla del rastreador. Es un *two shot* “apretado”, sólo se ven sus rostros y el de Lambert está cortado. Cada vez que se presenta una situación estresante o extrema, la cámara hace encuadres muy cerrados. Son planos caóticos, nadie es encuadrado de manera “perfecta”, los personajes aparecen a un lado del encuadre o cortados en alguna parte. Este recurso busca reflejar las sensaciones agobiantes producto de las situaciones extremas a las que son expuestos.

La cámara abre al *two shot* inicial de Parker y Lambert. Ella le pide a Dallas que se detenga. En paralelo vemos el plano de detalle del rastreador con la señal de Dallas avanzando. Los siguientes planos son breves: Dallas avanzando a través del ducto con la cámara siguiéndolo desde atrás, el primer plano de Ripley reaccionando a la noticia de que Lambert perdió la señal de la criatura en el rastreador y un plano medio contrapicado de Dallas en el ducto.

El siguiente es un plano de detalle de la mano de Dallas tocando una sustancia gelatinosa que ha encontrado en el suelo. La cámara se toma su tiempo en observar esta nueva información. Se ven los dedos de Dallas sintiendo la textura de esta sustancia (Fig. 145). Se corta al plano contrapicado de Dallas y se ve que acerca su mano para verla mejor. Se escucha la voz de Lambert pidiéndole tener cuidado, mientras se tienen nuevamente planos breves de Ripley y luego de Lambert. La cámara vuelve al ducto

pero ahora encuadrando a Dallas desde atrás. Él continua observando la sustancia mientras escucha a Lambert. Mira al lado opuesto y la cámara muestra el plano entero de una especie de compuerta que está bañada en esa sustancia gelatinosa (Fig. 146). Se corta nuevamente a él y empieza manipular el incinerador lanzando llamaradas de fuego frente a su posición. Se ve a Ripley en primer plano tratando de hablar con él y luego la cámara vuelve a Dallas desde el mismo tiro pero en un plano cerrado, casi un primer plano. Él está apoyado en la pared, angustiado. Nuevamente se utiliza el recurso del plano cerrado que corta al personaje cuando se encuentra en un momento crítico. Dallas entra y sale de ese pequeño encuadre al mover la cabeza. Se pregunta qué está sucediendo. Se corta a primeros planos breves de Ripley y Parker, para terminar en el plano de detalle del monitor del rastreador, con la señal de Dallas detenida. Es un punto blanco en el centro de la pantalla. Se tiene a Ripley en primer plano y luego se vuelve al ducto, desde el plano contrapicado de Dallas, titubeando y pidiendo que lo guíen pues quiere salir de ese lugar. La cámara corta inmediatamente al plano de detalle del monitor del rastreador, donde se ve que la señal de la criatura ha vuelto a aparecer y se dirige rápidamente hacia Dallas, que permanece en el mismo lugar (Fig. 147).



Fig. 145



Fig. 146

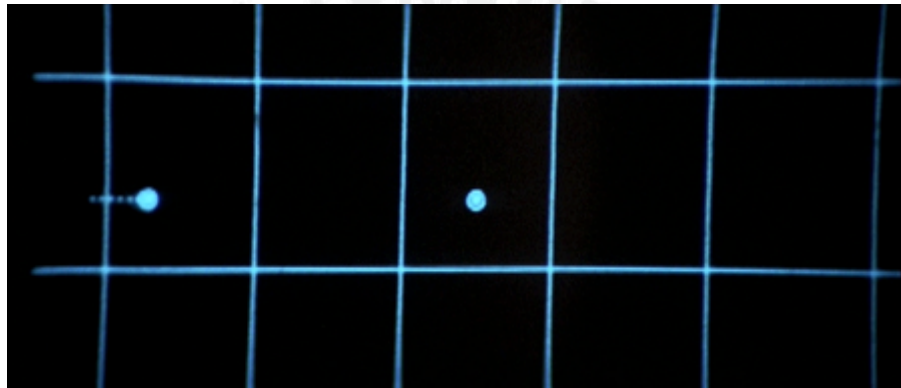


Fig. 147

A partir de este momento los planos de aquellos que están fuera del ducto son muy breves. Lambert le dice a Dallas que la criatura se dirige hacia él mientras se ve a Ripley y luego se vuelve a Dallas desde el contrapicado (Fig. 148). Él mira dentro del túnel del empalme y ve hacia arriba (la dirección de donde él vino). La cámara corta a un plano del túnel, vacío y tranquilo mientras Dallas pregunta hacia dónde debe moverse. La cámara vuelve a él y se ve que ahora mira hacia abajo. Se corta nuevamente al detalle del monitor con la señal de la criatura acercándose cada vez más (Fig. 149). La cámara se ubica ahora en el ducto, detrás de Dallas y se acerca lentamente hacia él. Él mira hacia ambos lados del ducto y el espectador tiene la sensación de que algo lo está acechando desde esa dirección. El movimiento de la cámara refuerza la posibilidad de que está siendo acorralado. Se tiene a Parker y Lambert en el *two shot*, ella gritando desesperada que salga de ahí. Se vuelve al ducto desde el tiro de cámara contrapicado y Dallas empieza a bajar por la escalera hacia el ducto inferior.

La cámara corta al plano busto de Ash que escucha todo lo que sucede sin inmutarse, luego pasa al primer plano de Ripley y vuelve al ducto desde un plano lateral a Dallas bajando por la escalera y llegando al nivel inferior que está completamente a oscuras (Fig. 150). Dallas dirige la linterna hacia la cámara, y sólo se ve esa luz en el encuadre. Él y el fondo que lo rodea están totalmente en tinieblas. Mientras se escucha a Lambert gritar desesperada que vaya en la otra dirección, Dallas apunta la linterna hacia el lado en tinieblas y la cámara corta bruscamente a un plano busto de la criatura extendiendo los brazos hacia él y emitiendo un chillido ensordecedor (Fig. 151). Se ve al *Alien*, pero el plano es tan breve en duración que no se llega a distinguir con claridad como es. Se corta a una distorsión en la señal del monitor que termina por apagarse. Se ve el primer plano más cerrado de Ripley y el *two shot* “apretado” de Parker y Lambert. Todos sumamente angustiados. La secuencia termina con Ripley en primer plano, visiblemente conmovida. No se ve jamás a Ash.



Fig. 148

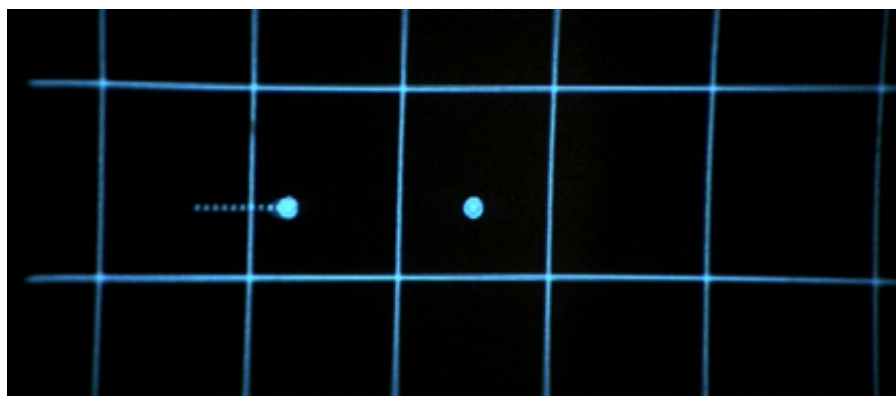


Fig. 149



Fig. 150

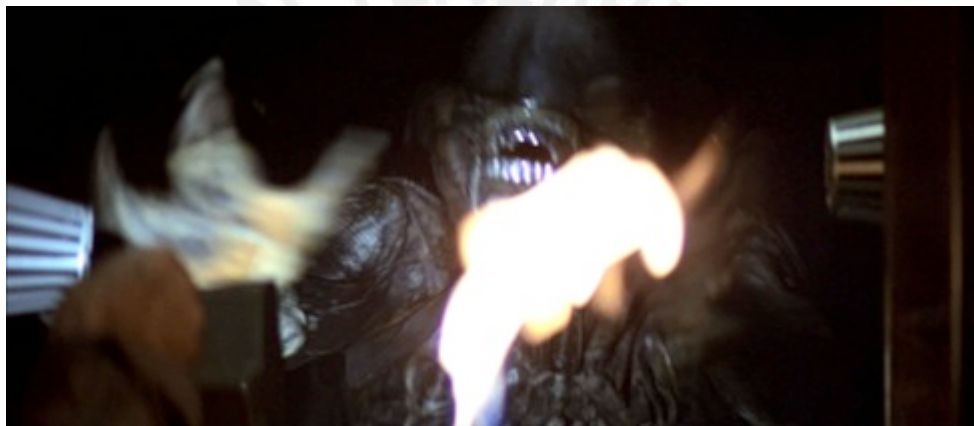


Fig. 151

Nuevamente, se utiliza el recurso de un encuadre del *Alien* muy cerrado y breve. No permite observar con detalle la forma que tiene la criatura. El plano sólo ha permitido confirmar su carencia de ojos, sus dientes son prominentes y su color oscuro. El corte brusco de un plano que viene de la completa oscuridad a uno cercano con una luz tan directa y con un ente que es tan distinto a un ser humano es chocante para el espectador, a pesar de su brevedad.

Por otro lado, no se ve el ataque de la criatura a Dallas. Ni el espectador, ni los personajes en la película han visto lo que ha sucedido. Sólo pueden intuir que algo terrible pasó. Nuevamente el espectador tiene la libertad de completar esa información y probablemente cada uno lo hará de acuerdo a su propia experiencia y teniendo como antecedentes los temores propios.

4.2.2.6.3 Parker y Lambert

Luego de enterarse las verdaderas intenciones de la empresa Weylan-Yutani de llevar a la criatura a la Tierra, de descubrir que Ash era un androide dispuesto a seguir las ordenes de la empresa a costa de la vida de la tripulación y de confirmar que sus posibilidades de matar al *Alien* son casi inexistentes, Ripley, Parker y Lambert deciden activar el sistema de autodestrucción de la nave para eliminar a la criatura. Ellos se arriesgarían a deambular en el espacio en el módulo de escape. Para realizar esta tarea, ellos necesitan proveerse de algunos suministros antes. Por ello se dividen en dos grupos: Ripley prepararía el módulo de escape mientras Parker y Lambert recolectarían los suministros necesarios para el escape. Para ello, deben ir a los cuartos de máquinas.

El seguimiento de la acción de los personajes es en paralelo: Se tiene Ripley preparando el módulo de escape y buscando al gato Jones por un lado, y a Parker y Lambert cruzando por distintas áreas de máquinas del *Nostramo* en busca de suministros. Se verá a ambos grupos intercaladamente. Todos reportan su condición a través de los intercomunicadores, es decir: Ripley escucha lo que pasa con Parker y Lambert y viceversa.

La secuencia está construida de tal manera que genera expectativa en base al hecho de no saber dónde está el *Alien*. Podría encontrarse en cualquier parte de la nave. El suspenso se genera a través de planos distantes a los personajes (como si alguien los observara) y planos muy cerrados a ellos para capturar el estado de presión al que están sometidos y el temor al verse expuestos al posible ataque de la criatura.

Ripley se mueve en el puente y en el módulo de escape. Estos espacios son silenciosos. La clave de iluminación es alta en ciertas zonas y claroscuro en otras. La cámara sigue su desplazamiento a cierta distancia, como expectante.

Por otro lado, los espacios por donde se mueven Parker y Lambert son claroscuros, con mayor abundancia de zonas en penumbra y un alto contraste. A diferencia de Ripley que se desplaza silenciosamente, Parker y Lambert generan ruido en su tarea de recolección.

La secuencia se narrará desde el momento en que la criatura encuentra a Parker y Lambert.

Se inicia con un plano americano de Lambert lanzando un contenedor de refrigerante fuera del encuadre. Es un plano corto en duración.

Lambert está junto a una pared ubicada exactamente frente a la única entrada a esa área. La forma de la entrada es redonda. La luz que viene desde afuera es muy fuerte, por ello, cuando la cámara encuadra a Lambert en un plano americano junto a toda la pared, está iluminada como si un cañón de luz estuviera dirigido directamente sobre ella. Es un círculo de luz muy dura. Lo que está fuera del círculo está en completa oscuridad. Es casi como si estuviera en un escenario (Fig. 152).

Cuando ella lanza el contenedor, se pasa a un contraplano que tiene a Parker, agachado, en plano busto lateral, medio a contraluz, recibiendo los contenedores y apilándolos. Estos planos son de breve duración. Es el seguimiento al ritmo de la tarea que ambos realizan. Se repiten dos veces intercaladamente, siendo el segundo plano de Parker más abierto pues lo vemos agachado de cuerpo de entero.

Cuando la cámara vuelve a Lambert dentro de su círculo de luz, ella está dándole la espalda a la cámara mientras saca un contenedor. Sobre ella aparece una sombra de gran tamaño que deja el encuadre en completa oscuridad. La cámara corta al contraplano de Parker trabajando y corta nuevamente al encuadre de Lambert, aun de espaldas, y con la sombra moviéndose sobre ella. La cámara empieza a hacer zoom hacia ella lentamente volviendo el plano americano más corto. La sombra sobre ella se ha ubicado a un lado del círculo. Lambert sigue batallando con el contenedor hasta que finalmente lo saca y voltea para lanzarlo hacia Parker. Ella mira con temor hacia la entrada mientras la cámara sigue cerrando el encuadre sobre ella y queda en un plano medio. Se ve el contraplano de Parker, quién también ya se dio cuenta de la sombra y mira con terror a Lambert (Fig. 153 - 157). La cámara vuelve a Lambert, quién termina de voltearse hacia la entrada y empieza a temblar de miedo, mientras la sombra se hace cada vez más grande sobre ella. La toma continúa hasta que aparece una referencia muy pequeña de la

criatura entrando en el plano por un lado del encuadre. Apenas esto sucede, se corta al contraplano de Parker, que coge un incinerador.



Fig. 152



Fig. 153

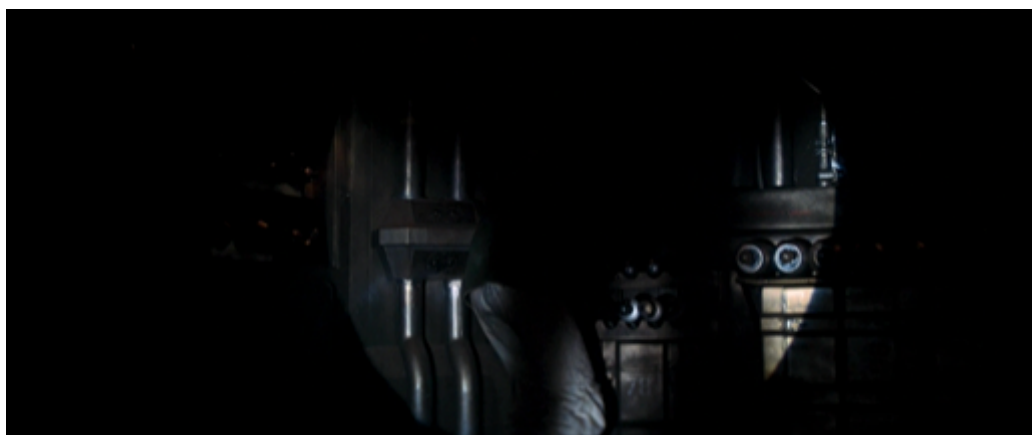


Fig. 154



Fig. 155



Fig. 156



Fig. 157

La cámara vuelve a Ripley en el puente, que escucha lo que está sucediendo en el cuarto de máquinas. Deja las cosas que lleva y va hacia una consola para comunicarse con ellos.

La cámara vuelve hacia Lambert, pero esta vez ella desde su espalda, ocupando dos tercios verticales del encuadre hacia el lado izquierdo, en un plano busto contrapicado y fuera de foco. Por el centro del encuadre, irguiéndose, aparece el *Alien*, en foco, rodeado de por una cortina de vapor (Fig. 158). Este encuadre evidencia su gran tamaño. Otra vez, sólo se le ve parcialmente, pues Lambert cubre gran parte del encuadre.



Fig. 158

La cámara corta al plano americano inicial de Lambert y esta vez se ve a la criatura, parada frente a ella, de espaldas a la cámara, terminando de erguirse. Aquí se termina de confirmar su gran tamaño (Fig. 159). De igual manera, el plano es sumamente breve, casi un pestañeo. No permite ver más detalles del *Alien*.



Fig. 159

Se corta al plano busto cortísimo de Parker gritándole que salga de ahí. Luego se vuelve a Lambert de espaldas, fuera de foco, pero esta vez desde el ángulo opuesto a la toma anterior. La cabeza de Lambert ocupa casi todo el lado derecho del encuadre y lo que se ve en foco, del lado izquierdo, son los enormes dientes del *Alien* acechándola, segregando gran cantidad de salivación (Fig. 160). La angulación contrapicada hace que la criatura luzca enorme comparada al tamaño de ella, que dirige la mirada hacia arriba, viéndose pequeña e indefensa. La iluminación y el foco están sutilmente a los dientes de la criatura.



Fig. 160

Se pasa a un primer plano de Ripley intentando comunicarse con ellos desde la consola del puente (Fig. 161). Escucha angustiada el llanto aterrorizado de Lambert.



Fig. 161

Se pasa a un plano abierto del área donde está Parker, quien se incorpora del suelo en el extremo izquierdo del encuadre y termina en un plano americano. Con incinerador en mano empieza a acercarse con cuidado hacia donde está Lambert. La cámara vuelve a Lambert, pero esta vez en un plano busto casi frontal, acorrala en la pared. Se ve la referencia del *Alien* de espaldas a la cámara, fuera de foco.

Lo que sucede a continuación es muy rápido, con planos de muy corta duración. Se ve el plano americano de Parker, quien se lanza hacia donde está la criatura para ayudar a Lambert, inmediatamente la cámara corta a un plano medio contrapicado de la criatura, que se voltea bruscamente a recibir a Parker, y corte a un plano contrapicado de Parker en plano medio recibiendo un golpe violento de la cola del *Alien*. La cámara corta a un primer plano de Lambert horrorizada, y pasa a un plano muy cerrado y caótico, donde la criatura está sosteniendo a Parker. No vemos al *Alien* con claridad, pero distinguimos sus movimientos. La cámara corta a un primer plano muy cerrado de Parker gritando contra una pared. Se ve a Ripley en el puente, desde un plano medio contrapicado, cogiendo la caja de Jones y el incinerador, luego sale corriendo del área hacia el corredor. La cámara la sigue desde atrás, corriendo igual que ella, Evidentemente es una cámara en mano pues tiene mucho movimiento. Se vuelve al primer plano de Parker, acechado por la criatura, forcejeando con ella, envuelto en gran cantidad de fluidos y vapor (Fig. 162). Se ve a la criatura sólo como una referencia fuera de foco. El plano es bastante cerrado. Inmediatamente la cámara corta a un gran plano de detalle de las fauces del *Alien*, segregando una salivación excesiva (Fig. 163). La cámara se toma su tiempo para observar los dientes de la criatura. Nuevamente se vuelve a Parker, gritando desesperado y a las fauces de la criatura, con la cámara acercándose lentamente cada vez más a sus dientes.



Fig. 162



Fig. 163

Se corta a un plano frontal breve de Ripley bajando por una escotilla.

Se corta al plano de detalle de la boca de la criatura abriéndose, muy cerca de la cámara. Se pasa al contraplano de Parker forcejeando con el *Alien* y gritándole a Lambert que huya. Se ven brevemente la boca abierta de la criatura y el movimiento inicial de la lengua que termina en un plano de detalle de ella enterrándose en alguna parte del cuerpo de Parker que no se puede definir pues el encuadre es muy cerrado. El plano dura sólo lo que le toma a la criatura realizar esta acción (Fig. 164).



Fig. 164

La cámara corta a Ripley, corriendo por los pasillos del *Nostramo*, en plano medio, con la cámara ahora frontal a ella. Sigue siendo una cámara en mano.

Se corta al plano medio contrapicado del *Alien*, que ahora se vuelve en dirección a Lambert (Fig. 165). La criatura se mueve lentamente. Viendo su desplazamiento parece que fludara en lugar de caminar. La cámara tiene un plano busto frontal de Lambert llorando desesperada (Fig. 166). Corta a un plano de detalle de los pies de Lambert (Fig. 167), de espaldas, e ingresando lentamente entre sus dos pies, se ve la cola de la criatura que empieza a erguirse³¹ y a envolver la pierna de Lambert a la altura del muslo. La cámara pasa al plano busto de Lambert desesperada y corta bruscamente hacia los pasillos del *Nostramo*, en una subjetiva de Ripley, que sigue corriendo en dirección a ellos a través de los pasillos oscuros. La cámara corta a un plano frontal del corredor y se ve aparecer a Ripley al fondo. Ella sigue corriendo mientras escucha a Lambert gritar. Las luces de los pasillos se encienden y se apagan. Tienen una coloración rojizodorada. La cadencia de las luces emula los latidos de un corazón. Ripley sigue avanzando hasta que llega a la zona donde debieran estar Parker y Lambert.

³¹ Varios estudios señalan que este movimiento de cola del *Alien* es una sugerencia explícita a una erección.

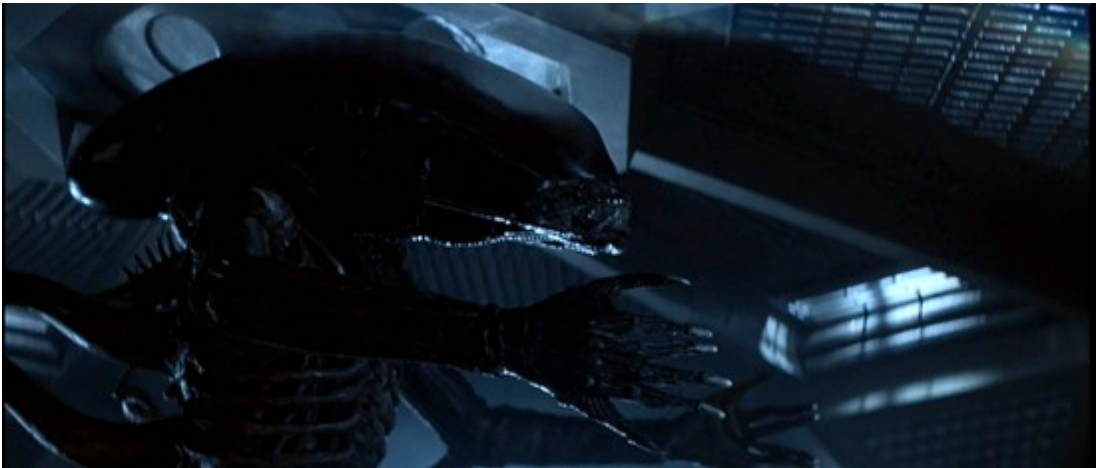


Fig. 165



Fig. 166



Fig. 167

La cámara está al nivel del piso, pero hace un plano entero de la entrada (Fig. 168). Ripley avanza frontalmente hacia la cámara y se detiene en la entrada al área.

Se pasa a un plano medio lateral de Ripley. Ella llama a Parker y Lambert. Avanza un poco más y de pronto su expresión es de shock. Desde un tiro de cámara a nivel del piso, se ve un plano de la mano ensangrentada de Lambert colgando a pocos centímetros del suelo. La cámara hace un *tilt up* y el foco se va perdiendo en Lambert para concentrarse en Parker, que está al fondo en un segundo plano, sentado de perfil, muerto (Fig. 169).

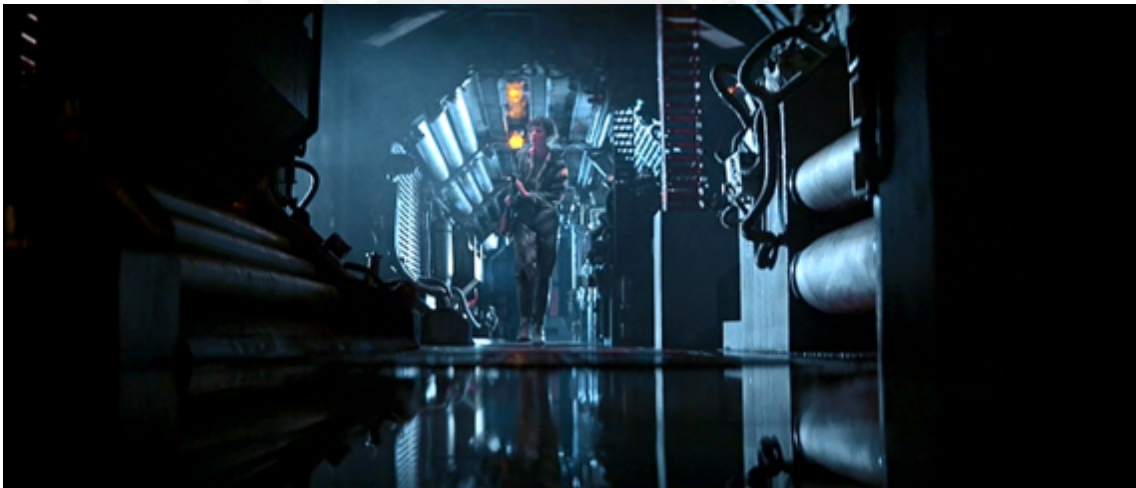


Fig. 168



Fig. 169

La iluminación es una clave baja, con coloración azulada. Los cuerpos están rodeados de vaho y finísimas gotas de agua que se escapan de alguna máquina averiada en el enfrentamiento. La iluminación contribuye a que no se vea a los cuerpos explícitamente y que incluso sea difícil distinguir el color de la sangre. La cámara vuelve a plano medio de Ripley, que sale huyendo del lugar.

4.2.2.7 Los últimos momentos del *Nostramo*

Esta secuencia es el clímax del film. La sensación de encierro y claustrofobia se ha trabajado progresivamente a lo largo de toda la película en un in crescendo. Los planos se vuelven cada vez más cerrados y la iluminación se va tornando más y más contrastada. Llegado este momento, ya casi no se usaran ángulos de cámara normales o picados, sino los contrapicados. La cámara tendrá casi siempre al personaje (en este caso, Ripley, la única sobreviviente humana del *Nostramo*) en plano medio contrapicado, componiendo con la parte superior de las paredes y el techo. Es como si la cámara “la acorralara” contra la construcción metálica. Este tipo de plano se combina con los de detalle, que abundan en esta sección del film.

De otro lado, el *Nostramo* se vuelve un ente caótico. Los encuadres hacen que los corredores se vean más angostos que antes, luces duras e intensas casi cegadoras inundan ciertas secciones de la nave. Además se han activado las luces de emergencia que oscilan rítmicamente por todos los corredores, dando la sensación que la nave está emitiendo sus últimos latidos desesperados. Se combinan las luces azuladas de los corredores con las luces amarillas de emergencia. De las paredes brota abundante vapor a presión bañando secciones enteras y corredores. Este detalle, junto a los encuadres cerrados, hace que la visibilidad sea pobre, cualquier cosa podría aparecer de entre todo ese vapor.

Ripley inicia su travesía hacia la capsula de escape *Narcissus* en medio de todo este caos. Lleva un incinerador en una mano y a Jones el gato dentro un *kennel* en la otra. Esto hace más difícil y agotador su desplazamiento. Se mueve torpemente por los corredores. La cámara sigue su recorrido en un travelling back frontal. Llega al final del

corredor, desacelera el paso y se pega a la pared para poder echar una mirada antes de pasar a la siguiente sección. Una luz parpadeante muy intensa y dura la baña completamente. La cámara la sigue en un primer plano (Fig. 170). Ripley se asoma y el siguiente es un plano de lo que ella ve: el *Alien* rodeado de vapor en medio de las luces parpadeantes. El plano es brevísimo. Nuevamente, es “un pestañeo” como cada vez que se ve a la criatura. Dura lo suficiente como para notar que está ahí, pero el intermitencia de las luces, el vapor y el ángulo algo aberrante hace que se vea, pero no se pueda mirar con claridad (Fig. 171).



Fig. 170

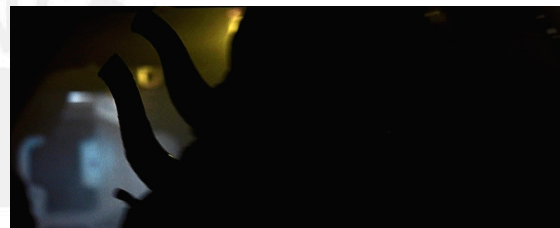


Fig. 171

Ripley empieza a retroceder muy pegada a la pared, lentamente (Fig. 172). La intermitencia de la luz dura que cae sobre ella intensifica el drama que se vive, potencia la angustia y hasta produce una sensación de vértigo. Aquí se tienen intervalos de su primer plano con uno de detalle del borde del corredor. Se intercalan varias veces, hasta que la boca del *Alien* aparece en el plano del borde del corredor (Fig. 173). Nuevamente ese plano sólo permite ver, más no mirar.



Fig. 172

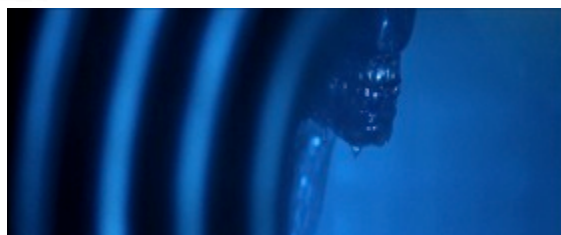


Fig. 173

Ripley logra salir de esa sección y empieza a correr nuevamente por el pasillo de donde vino. Ha abandonado el *Kennel* de Jones junto al borde del corredor.

Mientras ella corre, la cámara muestra un plano de detalle frontal de la boca y dientes del *Alien*. Ocupa todo el encuadre. El plano se abre un poco y se ve el *Kennel*, con Jones dentro, frente a la criatura. Pareciera que el *Alien* lo observa, a pesar de no tener ojos.

Ripley corre de vuelta al puente para desactivar la autodestrucción pues el *Alien* está bloqueando su entrada a la cápsula de escape. El seguimiento de todo este recorrido es cámara en mano. El movimiento constante de la cámara junto a ella vuelve el momento más intenso aún.

En el puente, fracasa la desactivación. Ella se ve envuelta en vapor y luces parpadeantes. En medio de esta situación, la recargada estructura del puente lleno de consolas, máquinas y estructuras metálicas se vuelve más agobiante. Ahora más que nunca el espacio se ve reducido y claustrofóbico. Ripley sale del puente envuelta en densas cortinas de vapor a presión. La visibilidad es nula a pesar que hay abundante luz (Fig. 174 y 175).



Fig. 174



Fig. 175

Una vez en el pasadizo, corre vertiginosamente de vuelta a la cápsula de escape. Este seguimiento es nuevamente cámara en mano, pero esta vez, la cámara se mueve muchísimo más. Es una metáfora a su desesperación. El pasadizo luce más oscuro. Ambos factores (el movimiento exagerado de la cámara y la escasa luz) hacen muy difícil verla a ella o cualquier otra cosa que se puede cruzar en su camino. Sube por la escotilla y aparece en el otro nivel en plano de detalle muy cerrado. Ella aparece asomando la cabeza con cautela, después de todo, la criatura está en esa zona. Sale de la escotilla llevando el incinerador y empieza a avanzar por el pasadizo. A diferencia de lo acelerado y vertiginoso del recorrido previo, esta vez Ripley avanza lentamente y con

mucho cuidado. La cámara la acompaña en un travelling back que va a su ritmo. El *Nostramo* se torna cada vez más caótico. Las luces parpadeantes son más intensas y el vapor también empieza a inundar esta área. Ripley llega al final del corredor y se asoma con cautela como lo hizo la última vez. La cámara se cierra a un primer plano suyo muy cerrado, a veces sólo llegan a estar encuadrados sus ojos. Descubre que el *Alien* no está. La cámara continúa observándola muy de cerca, se puede notar el alivio que siente al no ver a la criatura cerca. Nota que el *kennel* de Jones está en medio del pasillo. Lo recoge y empieza a caminar hacia la entrada a la cápsula de escape. La cámara la observa desde el punto del corredor donde recogió a Jones. Esta vez no la acompaña, la ve alejarse lentamente, sumamente nerviosa. La cámara recupera ese estilo de permanecer inmóvil pase lo pase frente a ella. Ripley va a alejándose cada vez más, hasta perderse detrás de una de la puertas. Es casi como si la espieran (Fig. 176 - 181).



Fig. 176



Fig. 177

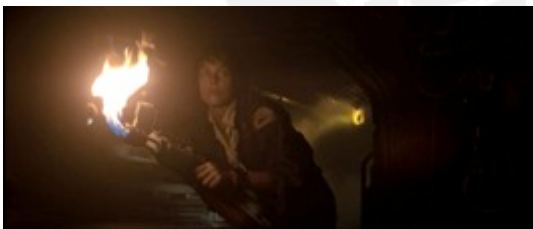


Fig. 178



Fig. 179

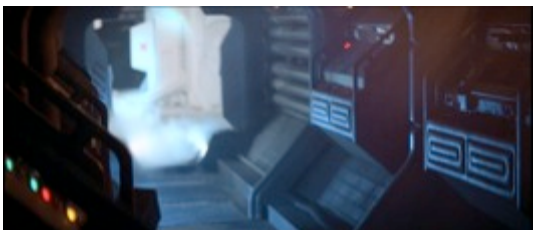


Fig. 180

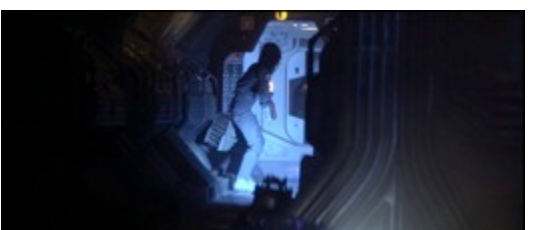


Fig. 181

Ella entra en la cápsula. Grandes llamaradas de fuego empiezan a estallar tras ella. Hace un último esfuerzo y cierra la escotilla que la separa del *Nostramo*. El *Narcissus* es sumamente pequeño en comparación. Sin embargo es muy parecido en su estructura interna: está lleno de máquinas, consolas, tubos y cables. Es un espacio reducido. La cámara es una subjetiva de Ripley avanzando hacia la consola de control. El movimiento refleja la desesperación del escape. También hace que veamos más de cerca el equipo de navegación, pero nuevamente es “ver sin poder mirar”.

Llega a la consola y activa el despegue. Con dificultad se coloca el cinturón de seguridad. Planos de detalle muestran como la capsula se va desprendiendo del *Nostramo*. Cuando empieza a moverse, la cámara muestra planos intercalados de Ripley, el recorrido de la cápsula alejándose del *Nostramo* y detalles del monitor que indican lo que va ocurriendo. La duración de los planos se va haciendo breve, incrementando el suspenso. El plano de Ripley empieza a cerrarse y a moverse cada vez más violentamente emulando el movimiento de la cápsula. Hay un momento de calma mientras ya se alejó del *Nostramo* y un plano a través de una ventana que muestra como la cápsula se va alejando de la nave y ésta se torna cada vez más pequeña. Se escuchan los últimos segundos del conteo final. El *Nostramo explota* violentamente. Una luz cegadora llega hasta el *Narcissus*. Ripley cierra los ojos. La cámara se mueve violentamente cuando la onda de la explosión llega a la cápsula. Acompaña Ripley en el primer plano durante toda la explosión. Cuando ésta termina, la cámara continúa en Ripley que luce como ausente. Observa su cansancio, su alivio, su soledad.

4.2.2.8 Ripley descubre a la criatura en el módulo de escape *Narcissus*. Enfrentamiento final.

La importancia de esta escena va más allá de sus méritos fotográficos. El film debía terminar con Ripley escapando en el transbordador y la autodestrucción del *Nostramo*. Sin embargo, Ridley Scott tenía en mente algo distinto, por ello insistió por unos días más de grabación para rodar un “cuarto acto”³². En los setentas, no era habitual tener este tipo de desenlace, es decir, tener un falso final y terminar con un cuarto acto que la

³² The Beast Within: The Making of *Alien*

audiencia no espera.³³ Esto se volvió bastante común en los ochentas y en su recurso que se utiliza hasta nuestros días, sobre todo en los filmes de horror.

El *Narcissus* es un transbordador pequeño en comparación al gran tamaño del *Nostramo*. Estéticamente, guarda el mismo estilo de la nave, rodeada de maquinaria y consolas. Teóricamente, sólo tiene espacio para un tripulante.

En un comienzo, la escena se maneja con planos de conjunto de Ripley junto a las consolas y la maquinaria. Es decir, planos relativamente abiertos. Incluso la angulación de cámara es normal. La iluminación es similar a la del *Nostramo* antes de que se activara la autodestrucción: es clara no tan contrastada, con una coloración azulada. Ripley saca a Jones del *kennel*, lo coloca en la cápsula de hipersueño, se quita la ropa sucia que lleva puesta y empieza a programar la nave para la travesía a la Tierra. Al parecer, activa una de las luces auxiliares de la nave, pues de pronto la pared del fondo empieza a recibir una luz intermitente. Ella se acerca a la consola de esa pared. En ese momento, la cámara cierra el encuadre y se retoma ese estilo caótico donde el personaje no está completamente dentro del plano, sino al borde y casi es una referencia. Lo que está más en pantalla es una parte de la pared que tiene varios tubos negros de gran grosor apilados uno sobre otro encima de la consola que Ripley está programando (Fig. 182). La cámara permanece así varios segundos, haciendo pensar al espectador que todo es normal y no hay peligro; sin embargo, inesperadamente de la pared se extiende un brazo negro que casi llega a tocarla (Fig. 183). El encuadre permite notar que uno de los tubos es en realidad la cabeza del *Alien*. A partir de ese momento se vuelve a los encuadres cerrados y a la iluminación contrastada. Ripley corre al lado opuesto del transbordador y se oculta en el área de los trajes espaciales. Se tiene planos intercalados de ella observando y de partes del cuerpo del *Alien* (Fig. 184 - 187).

³³ Otro film que muestra un cuarto acto en los setentas es *Carrie* (Bryan de Palma, 1976) y es, precisamente, un film de terror.



Fig. 182



Fig. 183



Fig. 184



Fig. 185



Fig. 186



Fig. 187

Ripley decide enfrentarlo. Ella empieza a vestir uno de los trajes espaciales, mientras lo hace se ven detalles de la criatura, sobre todo sus manos y su lengua dentada. Coge una especie de arpón, sale con cuidado y se sienta en una de las sillas de control, colocándose el cinturón de seguridad. Activa el control de algunas válvulas de escape, obligando a la criatura a salir de la pared, entre la capa de vapor y la luz intermitente. Esto hace, nuevamente, que la visibilidad sea difícil. Vemos al *Alien*, pero no lo podemos mirar. El *Narcissus* se ha vuelto un escenario tan caótico como el *Nostramo* en proceso de autodestrucción. Ripley se pone a sí misma de carnada. Le da la espalda y espera a que se acerque a ella. Los encuadres en esta parte son muy cerrados y asfixiantes. Incluso el traje que ella lleva es agobiante, ella está encerrada dentro de él, se puede ver el casco empañado de su *Aliento*. Ripley voltea para ver al *Alien*, que está prácticamente sobre ella. Un gran detalle de sus fauces ocupa todo el encuadre. Rápidamente ella presiona un botón y se abre la compuerta principal del transbordador,

lanzando al *Alien* hacia la compuerta. La criatura se aferra a la nave, pero Ripley le lanza el arpón y termina por expulsarla hacia el vacío, aunque la soga del arpón ha quedado unida a la nave (Fig. 188 - 197).



Fig. 188



Fig. 189



Fig. 190

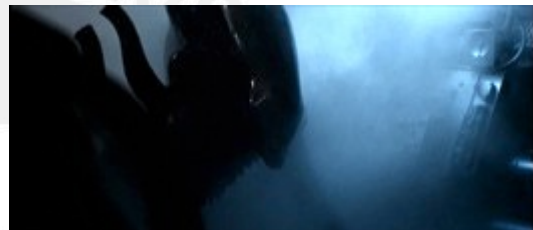


Fig. 191



Fig. 192

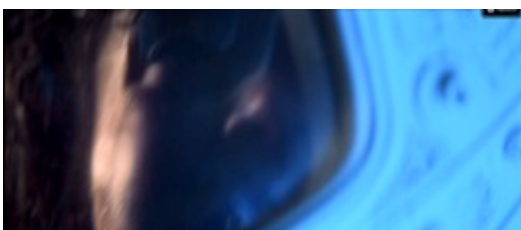


Fig. 193



Fig. 194



Fig. 195



Fig. 196



Fig. 197



Fig. 198

Una vez que cierra la compuerta, ella corre hacia la ventana y se ve a la criatura cogiendo la soga y volviendo a la nave, intentando ingresar a través de uno de los ductos de escape. Ripley acciona la energía y el flujo del escape termina por arrojar a la criatura al vacío. La escena termina con Ripley en el encuadre, observando cómo la criatura se pierde en el vacío del espacio.

Se sabe que para esta escena se colgó una sección de la nave del techo del estudio, para poder tener el efecto de expulsión de la nave de manera efectiva. Sobre la combustión en el escape, Ridley Scott utilizó agua y luces potentes en lugar de fuego. La justificación era que el *Narcissus* tendría un sistema de combustión de plasma avanzando, por ello no era necesario usar el fuego.³⁴

Hemos seleccionado secuencias que consideramos representativas para describir tanto la dirección de arte como la de fotografía en *Alien*. A continuación, haremos un análisis similar de *Prometheus*.

³⁴ The Beast Within: The Making of *Alien*

4.3 *PROMETHEUS* (Ridley Scott, 2012)

Es esta parte realizaremos el análisis de *Prometheus* (Ridley Scott, 2012) y estableceremos sus características estéticas. Las unidades a analizar son equivalentes a las establecidas para el primer film.

4.3.1 En la dirección de arte

Empezaremos el análisis de las unidades seleccionadas en términos de dirección de arte.

4.3.1.1 Nave Terrestre (*PROMETHEUS*)

El *Prometheus* es la nave que transporta la expedición científica con rumbo al planeta LV 223, siguiendo la supuesta “invitación” realizada por los seres a los que hacen referencia pinturas y grabados encontrados por los arqueólogos Elizabeth Shaw y Charlie Holloway. Esta locación es importante, ya que gran parte de la acción del film, así como algunas de las escenas más relevantes se llevan a cabo en ella.

La nave es de color gris claro acerado en el exterior, siguiendo una referencia real del color que las naves espaciales suelen tener. En su interior, priman el blanco y la escala de grises, dependiendo del área.



Fig. 199: El *Prometheus* en pleno vuelo

Las texturas son primordialmente metálicas y lisas. Tanto en el interior como en el exterior.

En cuanto a la forma, es aerodinámica con cuatro propulsores o turbinas grandes que forman una X a su alrededor (Fig. 199). Estas turbinas se mueven de manera que se convierten en cuatro soportes o piernas sobre las cuales la nave aterriza (Fig. 200). Su forma se asemeja a la de un gran insecto, con cabeza, cuerpo y cuatro patas. La cabeza es el puente, donde hay grandes ventanas para ver hacia el exterior. El cuerpo de la nave lo componen distintas áreas como el laboratorio médico, el módulo de vida de Vickers, el área de los módulos de sueño, el área de mantenimiento y el área de esparcimiento. Como parte del cuerpo de la nave hay un área de carga, donde están las naves de exploración en tierra. Esta área de carga tiene una gran compuerta que se abre al exterior. Su ubicación evoca una especie de panza o vientre. Nuevamente encontramos referentes a insectos como las arañas, que llevan a sus crías en el vientre. Se consigue esta sensación cuando las naves de exploración salen de esta área al exterior.³⁵



Fig. 200: El *Prometheus* en tierra

En el interior, los ambientes son amplios con formas geométricas y en algunos casos, bordes redondeados. Las puertas y corredores son octagonales, igual que en el *Nostramo*, pero más amplios. Las mesas tienen bordes redondeados y forma rectangular. Es importante recordar en este punto que tanto el *Nostramo* como el *Prometheus* son naves que pertenecen a una misma empresa (Weyland Enterprises, aunque en *Alien* la empresa se conoce como Weylan-Yutani).

³⁵ Así lo indica Arthur Max en el libro *Prometheus: The Art of the Film* (2012). London: Titan Books, p.77.

La nave tiene dos escenarios básicamente. Uno de ellos es el espacio exterior. El espacio es negro verdoso con brumas traslúcidas verdosas que serían las constelaciones y puntos brillantes que son las estrellas. Aparecen 2 pequeños planetas y uno mayor con anillos alrededor, lo que convierte a los pequeños en satélites o lunas. Son de color gris. El otro escenario es el planeta en el que aterrizan (LV 223) del cual nos ocuparemos más adelante.

Revisaremos cada área empezando por el Puente. Desde aquí se pilota la nave. Tiene forma geométrica, pero si vemos la nave como un todo, su forma es como la de la cabeza de un gran insecto. De color gris, tiene los asientos y paneles de control del capitán y oficiales. Tiene pantallas *touch* y tecnología holográfica. Es decir, tecnología de punta en contraste con el *Nostrromo* del film anterior (Fig. 201). Toda el área del capitán y los oficiales tiene un gran ventanal que se prolonga desde el techo hasta el piso. Es como un gran parabrisas (Fig. 202).



Fig. 201: El puente del *Prometheus*



Fig. 202: El puente desde el exterior

Por otro lado, el área médico-científica también mantiene la forma geométrica. De color gris acerado claro, que evoca asepsia y orden. Tiene una gran plataforma en el centro donde se colocan los pacientes o muestras a analizar. Está lleno de monitores e instrumental del tipo médico de última generación (Fig. 203).



Fig. 203: El área médico-científica del *Prometheus*

El área de recreo es una zona amplia y rectangular de color gris algo verdoso, aunque esto es debido a la iluminación. Tiene una cancha de básquet y aparatos para ejercitarse como en los gimnasios (Fig. 204). Además cuenta con un área donde se puede comer, con mesas y provisiones para servirse.

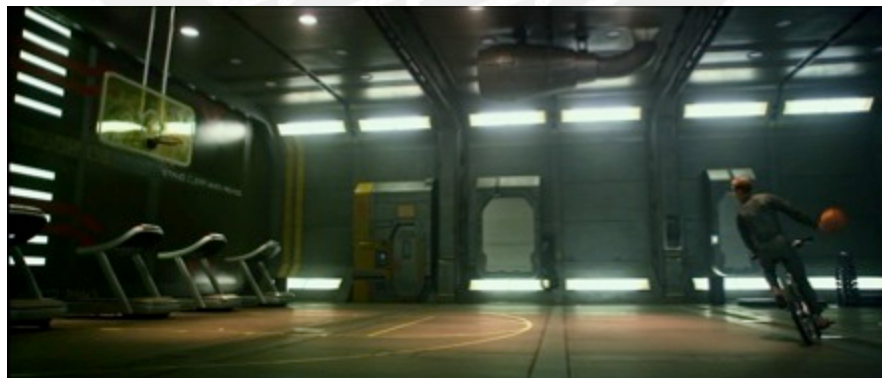


Fig. 204: El área de recreo

El módulo de Meredith Vickers, ejecutiva de la empresa que encabeza la expedición, es amplio, también de forma geométrica. De color blanco perlado, está ambientado como un departamento de alto costo. Posee muebles y hasta un piano. Todos de un diseño geométrico de bordes redondeados. Tiene una gran pared que es una pantalla que

cambia mostrando el paisaje de preferencia (Fig. 205 y 206). A un lado, tiene una habitación pequeña que contiene una capsula médica (*The Pauline MedPod* o *MedPod* a secas) que sirve para practicar procesos quirúrgicos.³⁶ En esta área ocurre una de las escenas más impactantes del film (Fig. 207).

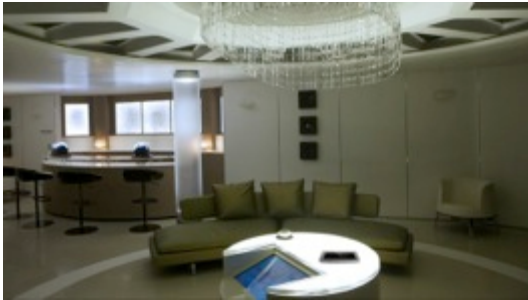


Fig. 205: Detalle Modulo de Vickers



Fig. 206: Detalle Modulo de Vickers



Fig. 207: El Pauline *MedPod*

El área de módulos de sueño también conserva las formas geométricas octogonales. Está llena de cápsulas que inducen al proceso de crío-conservación e híper sueño. Estas capsulas tienen el tamaño de una persona y son transparentes. Activadas tienen coloración amarilla cálida. Las capsulas están dispuestas a los largo de todas las

³⁶ Como anécdota, Mark Salisbury cuenta que esta idea del *MedPod* fue discutida previamente para *Alien* (Salisbury 2012: 25)

paredes, con la cabeza pegada a la pared y los pies apuntando al centro de la habitación (Fig. 208).



Fig. 208: El área de Módulos de sueño o Crioestásis

Los corredores mantienen las formas geométricas de patrones repetitivos. Son de color blanco, gris acerado o gris verdoso (debido al uso de la luz) (Fig. 209 y 210).



Fig. 209: Corredor *Prometheus*



Fig. 210: Corredor *Prometheus*

En cuanto a la utilería, la tripulación manipula objetos vinculados a sus áreas de desempeño ya que son un equipo científico. Hay pequeñas pantallas portátiles *touch*, e instrumental médico y científico. Algunos personajes manipulan objetos cotidianos como instrumentos musicales pequeños en el caso del Capitán Janek, o un crucifijo en el caso de Elizabeth Shaw, pero estos objetos no están regados por toda la nave. En comparación al *Nostramo*, hay menos detalles de los tripulantes que personalicen los ambientes. Esto debido a que ambas naves tienen roles distintos: el *Nostramo* era una estación de trabajo cotidiano para sus tripulantes, como “ir a la oficina”, el *Prometheus* en cambio, es la nave que conduce un equipo científico con un fin específico a un lugar específico. Por ello, sus tripulantes no están como “en casa”, a excepción tal vez, del capitán y sus oficiales.

Vale la pena señalar que el *Prometheus* es una nave científica. El diseñador de producción Arthur Max ha señalado que es “*La madre de todas las naves exploradoras*” (Salisbury: 2012: 35). Esto justificaría su tecnología de punta y la gran diferencia con el diseño del *Nostramo* de *Alien*, que es más bien, una nave obrera.

4.3.1.2 Planeta *Alienígena* (LV 223)

El *Prometheus* llega al planeta LV 223, siguiendo la supuesta invitación hecha por los, también supuestos, creadores de la humanidad. Finalmente, se descubre que este planeta no es más que un gran laboratorio en el cual “Los Ingenieros” (nombre que se les da asumiendo que son los creadores de la humanidad) crean armas de tipo biológico. Esta locación es importante ya que los quiebres de la historia suceden aquí. Además, es relevante en contraste a lo encontrado en el planeta del film anterior, pues establecerá diferencias, cambios y evolución de la estética de lo orgánico.

En cuanto a colores, predominan los marrones tierra y el gris. En el planeta, imperan las texturas rocosas, posee una orografía irregular (Fig. 211 y 212). En cuanto a las formas, existen peñascos y rocas de distintos tamaños. El paisaje está compuesto de formaciones montañosas grandes y pequeñas a la vez. Las rocas tienen bordes angulosos y puntiagudos. El look es más cercano a un paisaje terrestre promedio comparado a como se presentó el planeta LV 426 en *Alien*.

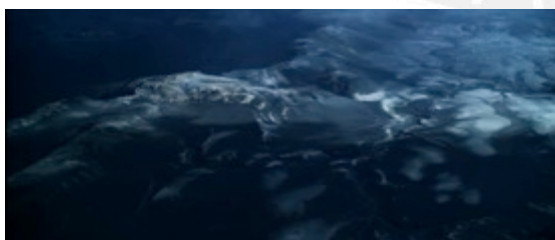


Fig. 211: Superficie LV 223



Fig. 212: Superficie LV 223

El cielo del planeta está lleno de nubes. Hay luz diurna, aunque se ve como un día nublado (Fig. 213 y 214). Sin embargo, no existe esa constante bruma o neblina que veíamos en *Alien*. El lugar tiene una cadena de montañas o cordillera con una quebrada al centro donde se ve un montículo de piedra con forma de domo, rodeado por un cerco

de piedra. Se deduce que esta última formación no es natural. Las rocas son negras y grises.



Fig. 213: Ambiente LV 223

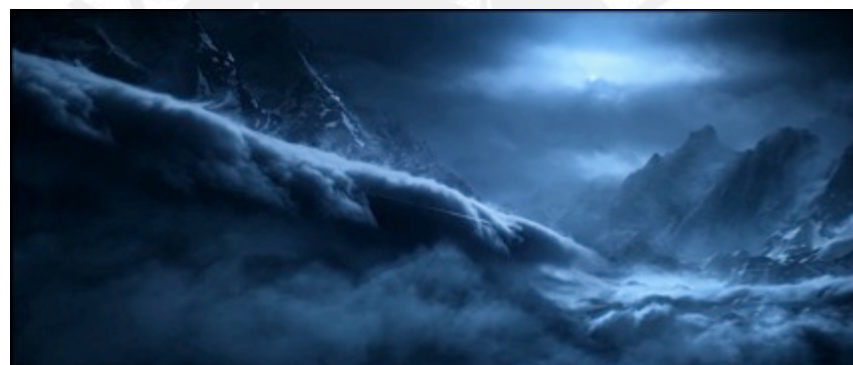


Fig. 214: Ambiente LV 223

El planeta es en realidad una locación ubicada en Islandia, cerca de las cordilleras y el Monte Hetka. Se construyeron pináculos volcánicos similares a los reales, de unos 20 pies, para afianzar aún más el paisaje. Todo el ambiente se mejoró digitalmente (Salisbury 2012: 65).

4.3.1.3 Nave *Alienígena (Juggernaut)*

Como en *Alien*, la nave *Alienígena* en *Prometheus* es de suma importancia para el quiebre de la historia. Existe una variante entre la nave anterior y la que vemos en este film; sin embargo, las similitudes son mayores, de tal manera que podemos deducir que ambas naves pertenecen a la misma raza o cultura. A diferencia de la primera, que se encuentra casi fusionada con el paisaje rocoso del planeta pues al parecer se estrelló en

él hace tiempo, el *Juggernaut* está oculto, debajo del gran domo de roca que encuentran los exploradores científicos. Por ello, para analizar el *Juggernaut*, también consideraremos como parte de éste, al gran domo de roca, ya que funciona a modo de estación o centro de operaciones. El *Juggernaut* se encuentra ubicado en un hangar en el nivel subterráneo de este domo. Como con el planeta *Alienígena*, es relevante su análisis para establecer diferencias, cambios y evolución de la estética de lo orgánico.

Como mencionamos anteriormente, el Domo está hecho de roca color gris mate. Se distingue del resto de montañas del planeta, pues ésta tiene la superficie casi lisa y una forma ovalada casi perfecta, lo que indica que no es una formación natural (Fig. 215 y 216). En la cumbre, cuenta con una especie de cresta o protuberancia alargada, que de alguna manera evoca la forma alargada de la cabeza de la criatura que vimos en *Alien*. Cabe señalar que el diseño de este Domo tiene como referencia directa los bocetos que realizó H.R. Giger para el Silo de Huevos en *Alien* (Fig. 217), el cual en un primer momento se pensó como una estructura separada del *Derelict*, pero por cuestiones de presupuesto se decidió descartar el diseño exterior e incluir el Silo dentro de la nave (Salisbury 2012: 88). Incluso, se encuentra cierta influencia de los diseños que Giger realizó para Alejandro Jodorowsky a mediados de los setenta, cuando se intentó producir *Dune*, novela de ciencia ficción de Frank Herbert³⁷ (Fig. 218).



Fig. 215: El Domo o Pirámide visto desde el *Prometheus*

³⁷ <<http://www.duneinfo.com/unseen/hr-giger>>



Fig. 216: El Domo o Pirámide visto desde tierra donde se aprecia su gran tamaño.



Fig. 217: Bocetos del Silo de huevos de Giger. Fig. 218: Bocetos de Giger para *Dune* (1976).

El Domo tiene una entrada bastante amplia, aunque el techo es bajo. Se ingresa a él y aparentemente la ruta del recorrido nos lleva siempre hacia abajo y no hacia arriba. Posee una serie de corredores que conducen a distintas áreas. Los corredores son gris oscuro, casi negro. Son una especie cavernas rocosas. Distinguimos ligeramente la forma que emula a un tórax, como en el caso de *Alien*; sin embargo, aquí no se ven huesos sino formaciones rocosas casi perfectas (Fig. 219). La forma de los corredores es ovalada. Por lo alargado, aún evoca un intestino, aunque sin la humedad excesiva de la primera película. La forma en sí, vista desde un corte transversal, evoca a una matriz o útero. Los corredores conducen a la cámara de las ampollas (de la que nos ocuparemos más adelante), y a la plataforma donde se encuentra el *Juggernaut*.



Fig. 219: Corredor del Domo o Pirámide

Una vez en el interior, ya en profundidad en el Domo, encontramos una zona que es una caverna amplia y alta, que tiene entradas con forma de arco y un orificio que conecta con el exterior en la parte superior. En esta zona, a diferencia del planeta en general que tiene una atmósfera tóxica, puede respirarse aire puro. Vemos que desde las zonas superiores se filtra agua, que cae a modo de cascada o lluvia sólo en esta área. El suelo tiene líneas indefinidas pero forman un patrón concéntrico alrededor de un agujero que hay en el suelo, por el cual drena el agua que cae de las zonas superiores de la caverna (Fig. 220 y 221). En la escena donde se descubre este espacio, el equipo de exploración llega a la conclusión que en esa área del Domo se ha producido terraformación.



Fig. 220: Área de terraformación en el Domo

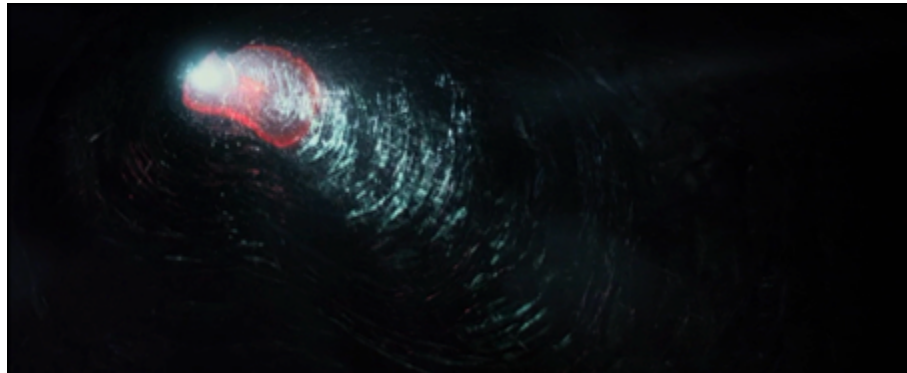


Fig. 221: Área de terraformación en el Domo

Profundizando en el Domo, uno de los corredores conduce al área donde se encuentra el *Juggernaut*.

En su exterior, el *Juggernaut* es de color gris mate. Su color es similar al gris que predomina en el paisaje del planeta. Sólo hacia el final del film, vemos a la nave contrastada con el planeta al emerger de su base subterránea. También notamos en este momento que la nave *Alienígena* aventaja enormemente en tamaño a la nave terrestre.

En cuanto a la textura, es metálica con bastante detalle. Evoca un tipo de piel metalizada, cubierta de mallas y cables, lo que la hace lucir como venosa (Fig. 222). Recordemos que la referencia inmediata para el *Juggernaut* es el *Derelict* que apareció en *Alien*, el cuál fue diseñado por H.R. Giger.



Fig. 222: Vista del *Juggernaut*

Fig. 223: El *Juggernaut*Fig. 224: El *Derelict*

La forma del *Juggernaut* nos hace pensar en una dona incompleta. Es muy similar al “*Derelict*” de *Alien*; sin embargo, esta nave es más redondeada, no tiene esos dos bordes angulosos que reforzaban la sensación de estar viendo un hueso de grandes proporciones (Fig. 223 y 224). Aún mantiene las tres entradas a la nave en forma vaginal, pero éstas no son tan vistas ni resaltadas en este film. Las vemos hacia el final.

En el interior del *Juggernaut* impera el color gris en distintas escalas y el color negro. A diferencia del “*Derelict*” nos encontramos con texturas más metálicas y lisas. Se mantienen los patrones similares a aquellos que nos remitían la idea de huesos y tórax; sin embargo, ya no luce como un osario, es un trazo más limpio con un patrón más estilizado en comparación a los espacios del “*Derelict*”.

El *Juggernaut* tiene varios ambientes.

El corredor evoca la forma de un tórax, pero sin detalles. Como en los casos anteriores, el trazo del diseño es más limpio y mecánico. El corredor nos remite también la forma de una matriz o útero. Los bordes son redondeados (Fig. 225).



Fig. 225: Corredor del *Juggernaut*

Siguiendo el corredor se llega a una primera instancia, la cual llamaremos bodega pues en ella están almacenados miles de cilindros o ampollas. Las paredes mantienen el patrón de tórax; sin embargo, hay pilas formadas por las ampollas almacenadas siguiendo patrones geométricos. Algunas ampollas están almacenadas en el centro de la bodega, creando formas simétricas con ellas (Fig. 226 y 227). De acuerdo a Arthur Max, esta es una de muchas bodegas existentes a lo largo de ambos brazos de la nave, la cual es enorme.



Fig. 226: Ampollas almacenadas en una bodega del *Juggernaut*.



Fig. 227: Detalle de las ampollas almacenadas en la bodega del *Juggernaut*.

Avanzando a través de la bodega, una puerta conduce a la cabina de mando, el cual es el equivalente al “*Cockpit*” que se encuentra en *Alien*. Sin embargo, esta cabina además posee capsulas o módulos de hiper sueño. La cabina tiene forma circular. Es bastante similar a su equivalente en el film anterior, sólo que en esta ocasión, podemos apreciar muchos más detalles sobre este espacio. Las paredes de la habitación circular tienen el patrón similar de tórax con una columna y costillas. El piso tiene la misma forma, de manera que toda la estructura es una unidad; sin embargo, del suelo se eleva una plataforma circular que casi llena toda la habitación a excepción del borde, lo que hace un corredor a un nivel inferior. La plataforma circular tiene cuatro cápsulas incrustadas, dispuestas como los números de un reloj, formando una cruz (Fig. 228). Estas capsulas son módulos de hiper sueño. Tienen cubierta traslúcida y una especie de jeroglíficos tallados en ella. Cuando esta cápsula se abre, lo hace a modo de flor de loto, en varias capas. Cuando un Ingeniero está usando la capsula en hiper sueño, está conectado a ella con una serie de cables que se asemejan a cordones umbilicales y de ésta emana una luz amarillo-anaranjada muy cálida. Se pueden escuchar los latidos y la respiración de quién ocupa la cápsula. Es inevitable asociar la vida o vitalidad ella. Lo orgánico.



Fig. 228: Plataforma circular de la cabina de mando del *Juggernaut*

A un lado se ubica una escalera para subir a la plataforma circular y en otro una gran silla incrustada a nivel del suelo. Esta silla tiene la forma de una concha de molusco. Frente a la silla se ubica un panel de control con botones flexibles al tacto, de color gris claro y textura como de piel porosa. El panel tiene patrones simétricos, se asemeja a un órgano musical. El estilo es *art deco* (Salisbury 2012: 164-166), enfatiza los patrones geométricos y simétricos, además del típico look a maquinaria (Fig. 229 - 231).



Fig. 229: Controles del *Juggernaut*



Fig. 230: Tablero en el *Juggernaut*



Fig. 231: Panel de control del *Juggernaut*

Desde el tablero de control observamos que se ejecutan tres tareas principalmente: la primera, activar y controlar los módulos de hiper sueño; la segunda, realizar la programación de ruta que seguirá la nave, que comprende una vista holográfica de la galaxia en toda la habitación; y la tercera, pilotear la nave. Esta última tarea se desarrolla de la siguiente manera: Al activarse desde el panel de control, se abre una compuerta ubicada al centro de la plataforma circular. De ésta emerge una estructura con forma casi cilíndrica que se transforma en una silla que nos remite inmediatamente a la del *Space Jockey* en *Alien*. De hecho ahora notamos más detalles en ésta en comparación a la de la primera película. Lo primero es que esta silla mantiene la estructura de forma fállica. Cuando el piloto se sienta en la silla es envuelto por una serie de tentáculos, a modo de cinturones de seguridad, los cuales quedan adheridos a él. Por otro lado, su cabeza es totalmente envuelta por esta especie de piel que sale de la parte superior de la silla, como si fuera un casco. Del tórax, sale un tipo de conducto que queda unido al casco, emulando la trompa de un elefante. El piloto luce como unido simbióticamente a la silla. Esta imagen final nos refiere inmediatamente al ser fosilizado que los tripulantes del *Nostramo* encontraron en la primera película. Se continúa reforzando la idea que la tecnología de los Ingenieros es muy avanzada. Sin embargo, el diseño de este ambiente ya no es tan crudo o visceral como en el primer film (Fig. 232 y 233).

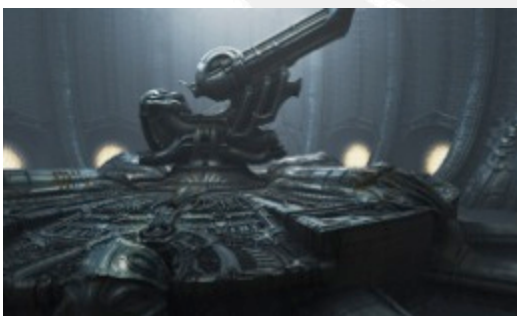


Fig. 232: Silla y paredes en *Prometheus*

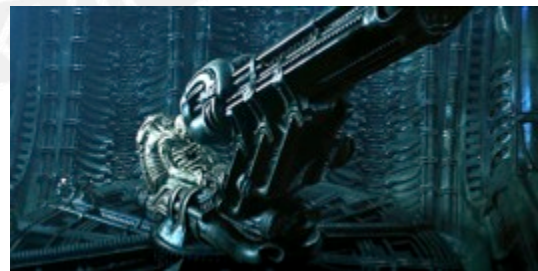


Fig. 233: Silla y paredes en *Alien*

4.3.1.4 La Cámara de las Ampollas

Esta cámara es el equivalente al Silo de huevos que se encuentra en el “*Derelict*” de *Alien*. En *Prometheus*, esta cámara se encuentra en uno de los corredores del Domo.

Esta es una de las áreas donde lo orgánico aparece en su forma más básica y de una manera similar (aunque no igual) que en el primer film.

La entrada a la cámara de ampollas es revelada gracias al descubrimiento de un cuerpo decapitado de gran tamaño. Este ser perdió la cabeza debido a que la puerta se cerró en el momento que él tropezó y cayó debajo de ella (de acuerdo a la bitácora que los exploradores del *Prometheus* observaron momentos antes). A un lado de la entrada, en la parte superior, se ubican unos jeroglíficos grabados en bajo relieve en la pared de roca. David, el androide, presiona los jeroglíficos y logra abrir la gran puerta, haciendo caso omiso a las indicaciones de Shaw.

La cámara es de gran tamaño y está hecha de roca. Desde la entrada, lo primero que se ve es una gran cabeza de piedra con forma humanoide. Las paredes rocosas, siguen un patrón similar al de las vértebras o tórax; sin embargo, el trazo es más limpio. No llega a tener la apariencia de huesos que vemos en los corredores y silo del “*Derelict*” de *Alien* (Fig. 234). El piso es terroso e irregular, lleno de charcos con líquido de apariencia viscosa, en él podemos ver una especie de gusanos o parásitos pequeños emerger. El techo de la cámara es liso y en él están grabados una serie de pinturas o murales con seres de formas no humanas. Uno de los murales de las paredes bajas de la cámara, tiene un ser no humano, con los brazos extendidos a los lados, emulando una especie de crucifixión (Fig. 235). Los colores que priman en este ambiente se manejan dentro de la escala de grises llegando hasta el color negro.



Fig. 234



Fig. 235

El suelo de la cámara está lleno de cilindros o ampollas. Son contenedores de cerámica de color gris metálico que se encuentran dispuestos en el suelo (Fig. 236 y 237). Emiten sudoración transparente en un primer momento y luego un fluido viscoso negro. Estos contenedores tienen una tapa en la parte superior. En su interior tienen una sustancia viscosa, como un gel de color grisáceo amarillento, y cuatro recipientes transparentes con apariencia de botellas. Dentro de ellas hay dos tipos de fluidos de distinta densidad: uno transparente y uno negro. El transparente envuelve al negro.



Fig. 236



Fig. 237

Este fluido negro es sumamente relevante en la estética de lo orgánico. David, el androide, al observarlo asegura que éste tiene naturaleza orgánica (Fig. 238).



Fig. 238

La cámara de ampollas fue construida en Pinewood Studios. Es importante señalarlo ya que usualmente, en estos días, producciones de este tipo recurren al uso de gráficas digitales para la creación de escenarios. No es el caso de Scott, que gusta de contar con espacios reales para filmar. Sólo se extendieron algunas partes digitalmente, pero casi toda la cámara estaba construida. (Salisbury 2012: 112).

4.3.1.5 Los Ingenieros

En *Prometheus* nos encontramos con seres *Alienígenas* humanoides a quienes Shaw y Holloway, los arqueólogos a cargo de la exploración científica han llamado Ingenieros. Descubrimos que el ser que vimos en *Alien*, fosilizado y sentado en la silla del *Cockpit*, pertenece a la misma raza.

Los Ingenieros tienen apariencia muy parecida a los seres humanos; sin embargo, existen diferencias entre un Ingeniero y un ser humano promedio. Ellos son casi tres veces más grandes en tamaño y además, tienen la piel de color gris. Ésta es como la piel humana, pero sin imperfecciones. Por ejemplo los poros son casi imperceptibles. Poseen una musculatura armoniosa y marcada, tienen la apariencia de un dios griego (una referencia es el David de Miguel Ángel) (Salisbury 2012: 119). Carecen de cabello. Los ojos son negros en su totalidad (Fig. 239). Aparentemente tienen las mismas funciones

del ser humano. A pesar de su apariencia “casi divina”, los Ingenieros son mortales. Prueba de ello son los cuerpos sin vida que encuentran Fifield y Millburn, y hasta el mismo *Space Jockey* de *Alien*.



Fig. 239: Ingeniero en la escena inicial del film

Otro descubrimiento es que, lo que vemos del *Space Jockey* en *Alien*, no era más que un uniforme o traje espacial, tras el cual se ocultaba la apariencia humanoide. Los Ingenieros llevan unos trajes que son una especie de "segunda piel". Son flexibles y encajan en el cuerpo perfectamente. El traje se mueve dentro de la escala de grises, por lo que se integra completamente a la apariencia del Ingeniero, cuya piel es gris. Su textura es orgánica, tiene la apariencia de musculatura y huesos que se acoplan perfectamente al cuerpo del Ingeniero, como esculpido sobre él. El traje fue diseñado por Steven Messing, desarrollado desde el diseño original de Giger en *Alien*. Según Arthur Max tienen esos detalles de yute, juncos y cáñamo, que juntos, le dan un look particular (Salisbury 2012: 144) (Fig. 240).



Fig. 240: Traje de los Ingenieros

Se puede deducir que cumple una función simbiótica con la nave, pues al momento de sentarse en la silla de control, el Ingeniero queda unido a la silla. La pieza final del traje es el casco, que se acopla perfectamente a la cabeza, como una membrana envolvente. La trompa que vimos en la versión fosilizada, es en realidad conducto a través del cual el Ingeniero respira, unido a la nave.

4.3.1.6 Organismo *Alienígena* – Tipos

4.3.1.6.1 *Hammerpede*

Es el primer organismo *Alienígena* que aparece en el film. Esta criatura se desarrolla en menos de 24 horas. Si bien no vemos su desarrollo explícitamente, lo deducimos debido a que su forma primaria es la de un gusano.

Cuando el equipo de exploración entra a la cámara de ampollas, del suelo emergen unos pequeños gusanos (similares a los terrestres) a los que no se les presta mucha atención en un primer momento. Una vez abierta la cámara, la calidad hermética del lugar desaparece y las ampollas entran en contacto con el oxígeno del exterior y se deterioran, dejando escapar el fluido negro contenido en ellas, derramándose en el suelo de toda la cámara. Se deduce que el suelo terroso y húmedo del lugar absorbe el fluido y éste a su vez es absorbido por los gusanos que viven en el suelo. Horas después, los gusanos evolucionan en los *Hammerpede*.

Esta criatura es pequeña, de color blanco grisáceo muy pálido, con piel casi traslúcida pero de apariencia gruesa como si fuera cuero. Podemos ver las venas de la criatura fácilmente a través de su piel. Según Arthur Max, una referencia para el diseño del *Hammerpede* son las criaturas marinas traslúcidas (Salisbury 2012: 126). Su forma es como la de una serpiente o un gran gusano sin ojos. A lo largo de su cuerpo tiene unos surcos a modo de aros.

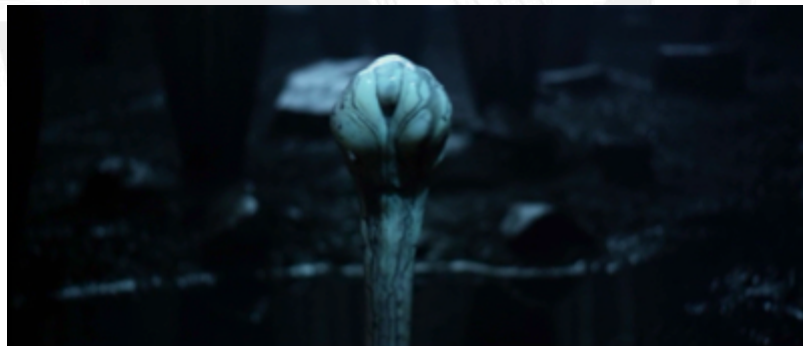


Fig. 241: *Hammerpede*

El *Hammerpede* se desplaza sumergido en los charcos de barro dentro de la cámara. Levanta la cabeza y el cuerpo de la misma manera que lo hacen las serpientes. Su cabeza tiene dos acciones: plegarse y desplegarse. Cuando emerge del charco y explora el ambiente, está plegada. Su forma evoca la de un falo erecto (Fig. 241). Una vez que detecta la presencia de un extraño (dígase también potencial huésped) la cabeza se despliega como cuando se abre una flor, dos membranas se extienden del centro hacia los lados y su cabeza adopta la forma de un martillo (su nombre en inglés remite a esa palabra) (Fig. 242). La cabeza del *Hammerpede* desplegada tiene una abertura al centro,

la que nos remite a la forma de una vagina. En esta criatura vemos nuevamente la connotación a la sexualidad humana, aunque ya no de manera tan explícita. Sin embargo, es inevitable que los referentes nos conduzcan en esa dirección.



Fig. 242: *Hammerpede* con la cabeza desplegada

Por otro lado, otra característica del *Hammerpede* es que posee gran fuerza a pesar de su pequeño tamaño. Además, su sangre es corrosiva, característica que es común en las criaturas de este universo.

Su ciclo aparece inconcluso, pues a pesar que se introduce por la boca del potencial huésped, aparentemente no lo fecunda, tal como ocurre con el *Facehugger* de *Alien*. Cuando la tripulación del *Prometheus* encuentra el cuerpo de Milburne, (el biólogo del equipo que es atacado por la criatura) el mismo *Hammerpede* emerge desde el interior a través del conducto por donde ingreso, la boca, y se sumerge rápidamente en el suelo pantanoso de la cámara. Se infiere que el huésped muere por asfixia y que tal vez, la criatura se alimente de él, por dentro.

Neil Scalan, supervisor de maquillaje y efectos especiales en *Prometheus*, fabricó un *Hammerpede*, pues al igual que con la Cámara de Ampollas, Ridley Scott prefiere trabajar con modelos reales que hacer las criaturas digitalmente (Salisbury 2012: 130).

4.3.1.6.2 *Trilobite* embrión

El *Trilobite* es blanco grisáceo muy pálido. Cuando lo vemos por primera vez, se encuentra dentro de la placenta, envuelto en líquido amniótico y sangre, unido aún a la “madre” por el cordón umbilical. Él mismo rompe la placenta y es cuando logramos ver su apariencia. Su piel es lisa, tiene la textura del interior de un molusco. Su tamaño es pequeño y su forma es alargada. Despliega cuatro pequeños tentáculos haciéndose más parecido a un calamar o pulpo. Carece de ojos (Fig. 243).



Fig. 243: *Trilobite* embrión

En cuanto a su ciclo, esta criatura se origina por la fecundación del semen de un hombre humano infectado con el fluido negro a una mujer humana, mediante el acto sexual. Su incubación es muy rápida, se calcula entre 10 a 12 horas, de acuerdo a la información que Shaw alcanza a David en la enfermería. Se aloja en el útero de la mujer. Nace por medio de un procedimiento quirúrgico autoinducido. Llega muy rápido a la madurez, probablemente dentro de las 24 horas de abortado.

Neil Scanlan construyó un *animatronic* para ser usado en la escena del *MedPod* con Shaw (Salisbury 2012: 174).

4.3.1.6.3 *Trilobite* maduro

Como bien lo indica su nombre, este es el mismo *Trilobite* embrión sólo que ha alcanzado la madurez. Su color es blanco grisáceo muy pálido, bastante similar al color que tiene en la primera etapa, sólo que ligeramente más intenso.

Su textura es rugosa y porosa como de piel un molusco. Da la impresión de ser bastante gruesa. Remite un poco a la textura de la estrella de mar. Las arrugas y poros se hacen más evidentes debido al gran tamaño que alcanza la criatura en esta fase, casi o más que un humano promedio.



Fig. 244: *Trilobite* hecho en el departamento de arte de *Prometheus*

Ha desarrollado más tentáculos, teniendo siete en total. Nos evoca una especie de pulpo gigante, sin cabeza. Al extender sus tentáculos, se descubren más órganos externos. De la base de cada tentáculo vemos unas aberturas que nuevamente nos remiten a la forma vaginal. Cuando se abren se despliegan unos tentáculos menores más delgados, los cuales tienen como función atraer hacia sí a su víctima. En el centro de todas estas aberturas, hay una mayor. También tiene la forma vaginal. De ella, se despliega desde dentro un falo de gran tamaño (Fig. 245).



Fig. 245: Detalle órganos del *Trilobite*

Su forma de fecundar al huésped es igual a la del *Facehugger* de *Alien*, sólo que a una escala mayor. El *Facehugger* cubre totalmente el rostro de su víctima, como en un abrazo. El *Trilobite* maduro abraza totalmente el cuerpo del huésped, introduciéndole el falo por la boca y da inicio al proceso de fecundación.



Fig. 246: Detalle del trabajo en el *Trilobite*

La imagen final del *Trilobite* maduro fecundando al huésped nos remite inmediatamente a la imagen del *Facehugger* en la misma situación. Al igual que su pequeño referente, el *Trilobite* maduro muere al terminar de fecundar al organismo huésped.

Se hizo un *Trilobite* de tamaño real (Fig. 244 y 246). Sin embargo, también se generó uno digital para los movimientos complicados de la criatura.³⁸

³⁸ The Furious Gods: Making *Prometheus* (2012)

4.3.1.6.4 Deacon

El Deacon es la criatura resultado de la fecundación que el *Trilobite* maduro hace en uno de los Ingenieros. Su equivalente en *Alien* sería el *Chestburster*, aunque tienen apariencia muy distinta el uno del otro.

Esta criatura es gris oscura, su piel es venosa y huesuda, de apariencia brillante, casi metalizada. Tiene forma humanoide con brazos y piernas sumamente delgados. Su cabeza es alargada y termina en una punta muy marcada, la forma nos recuerda a un tiburón. Carece de ojos. Tiene dientes prominentes y una mandíbula que se despliega hacia fuera (Fig. 247). No tiene cola. Es inevitable la referencia al *Alien* de la primera película, sobre todo por el color, la forma humanoide y la carencia de ojos.



Fig. 247: El Deacon

Para nacer, el Deacon rompe la caja torácica del huésped, abriéndose camino mientras daña sus órganos internos (Fig. 248). A diferencia del *Chestburster* que aparentemente se aloja en el tórax del huésped a la altura del esófago, el Deacon se aloja en cavidad abdominal. Otra diferencia es que el Deacon se alimenta a través de un cordón umbilical que está unido al huésped, lo que no sucede con el *Chestburster*, o al menos no se hace evidente en la escena de su nacimiento. Su ciclo aparece inconcluso pues el Deacon aparece al final del film. No se tiene mayor información sobre el desarrollo de este ser. Sólo se puede deducir que probablemente su desarrollo final se dará en las 24 horas próximas a su nacimiento, que alcanzará un gran tamaño (superior al de un Ingeniero) y

que será sumamente letal. Esta deducción se basa en el ciclo establecido por las criaturas de este universo.



Fig. 248: El Deacon segundos después de su nacimiento

Se construyeron dos versiones del Deacon: Una para el proceso de nacimiento, cuando está dentro de una especie de placenta, y otro para cuando ya ha nacido, que fue una marioneta de varilla (Salisbury 2012: 187).

4.3.1.7 Desarrollo del organismo *Alienígena*

A diferencia de *Alien*, donde establecemos el ciclo de vida de una sola criatura, en *Prometheus* podemos describir ciclos de más de un organismo. Si bien las fases que se cumplen son las mismas, hay algunas diferencias en los procesos en sí. Estas fases enfatizan la estética de lo orgánico y establecen puntos de evolución.

4.3.1.7.1 Fecundación

En esta fase podemos distinguir dos procesos.

El primero, la fecundación de organismo *Alienígena* a un huésped con inseminación a través de la boca. Este proceso ya es conocido pues es el mismo que ocurre en la primera película. La diferencia más saltante es que esta vez el huésped no es un humano sino uno de los ingenieros. El Ingeniero es atrapado por el *Trilobite* maduro, extiende

un falo que le introduce por la boca mientras le abraza casi todo el cuerpo con todos sus tentáculos, induciéndolo al coma e iniciando el proceso.

El segundo es la fecundación regular de un hombre infectado a una mujer vía relación sexual. Holloway ha ingerido el fluido negro sin saberlo y mantiene relaciones sexuales con Shaw, su pareja. Ella queda fecundada con el semen infectado de Holloway. Algo que resaltar es que Shaw es infértil, por lo que las cualidades orgánicas y generadoras de vida del fluido negro se hacen más evidentes con este embarazo.

4.3.1.7.2 Incubación

Este periodo es sumamente breve. Se distinguen dos tipos, una para cada proceso de fecundación.

El primero, en la caja torácica del huésped. Una vez inseminado, la criatura incuba aparentemente en la caja torácica de la víctima durante un periodo de 24 horas aproximadamente. Nuevamente este dato es una aproximación pues no hay nada en el film que indique el paso exacto del tiempo. Este proceso es similar al que el *Facehugger* ocasiona a la víctima en *Alien*. Por lo tanto, es un tipo de incubación ya conocido y establecido en este universo. Sin embargo, cabe apuntar que existe una diferencia, tal vez relacionada con la ubicación del embrión en el cuerpo del huésped o con la naturaleza misma de éste. Este embrión se alimenta de la víctima a través de un cordón umbilical. El embrión mismo genera este cordón para alimentarse del huésped.

El segundo tipo de incubación es en la matriz femenina. Este proceso resulta familiar debido a que es propio de la raza humana; sin embargo, existen algunas diferencias. Aparentemente el proceso es acelerado, pues el embrión se desarrolla dentro de las primeras 24 horas a la fecundación, para ser exactos, en 10 horas (tal como lo menciona la misma Shaw en el film). En este periodo de tiempo, el embarazo luce como uno de seis meses de gestación. De otro lado, el proceso es doloroso, probablemente consecuencia del crecimiento acelerado del embrión. Recordemos que este tipo de embarazo es atípico en este universo. Usualmente el huésped está dormido, en estado de

coma mientras en embrión se desarrolla. Al estar el huésped consciente, puede percibir los cambios bruscos en la gestación.

4.3.1.7.3 Nacimiento

Nuevamente se distinguen dos tipos: El primero es ya característico de los organismos de este universo: rompiendo el tórax del huésped. Al finalizar el periodo de incubación, la criatura nace abriéndose paso desde el interior del huésped, dañando los órganos internos. Esta escena es grotesca, aunque es visualmente distinta a la escena de alumbramiento en *Alien*. Si bien es explícita y encaja perfectamente dentro de la estética Gore, con gran cantidad de fluidos y vísceras en evidencia, los colores utilizados van en la escala de grises, los fluidos son negros, propios de esta raza. El negro enfatiza la gravedad de este nacimiento, lo terrible de la criatura, su letalidad y subraya su calidad de aberración.

El segundo tipo responde a una variante en la estética de lo orgánico, más que por el estilo visual (que continúa siendo bastante explícito), por la forma en que se lleva a cabo: a través de un procedimiento quirúrgico inducido. La huésped fecundada está gestando un embrión no humano, por lo que se auto practica una cesárea utilizando el Pauling *MedPod*. Una capsula con capacidad para una persona donde pueden realizarse procesos quirúrgicos complejos. La capsula le abre el vientre y le retira el embrión. El procedimiento es aséptico hasta el momento en que el organismo rompe la placenta y baña al huésped de sangre y líquido amniótico. El *MedPod* literalmente engrapa la incisión hecha en el vientre de la huésped y ésta escapa de la capsula antes que el embrión se libere de las pinzas que lo contienen.

Podemos deducir de los síntomas de Shaw, que es probable que el *Trilobite* hubiese tenido un nacimiento igual de violento que el resto de criaturas de este universo, de no haber sido interrumpida la gestación.

4.3.1.7.4 Madurez

En todos los casos, las criaturas alcanzan la madurez en un breve periodo de tiempo. Si bien como hemos señalado anteriormente es difícil señalar un periodo de tiempo exacto pues éste no es precisado en el film, se calcula que el desarrollo de los seres se da dentro de las 24 horas siguientes. Estos seres se tornan sumamente agresivos y emprenden la búsqueda de potenciales víctimas casi inmediatamente.

4.3.1.8 Relación simbiótica organismo alienígena-humano: periodo de incubación

En este punto, reconocemos dos formas de relación simbiótica organismo alienígena–humano. Una es ya conocida en este universo mientras la otra representa una evolución en la estética de lo orgánico.

4.3.1.8.1 Por fecundación

El organismo alienígena fecunda al huésped para reproducirse, evocando la reproducción de ciertos tipos de insectos. Permanece unido al huésped humano o humanoide induciéndolo a un estado de coma profundo mientras la incubación se lleva a cabo. Mantiene vivo a su huésped, proporcionándole oxígeno, a través del conducto que le introduce en la tráquea. Para nacer, lo mata atravesando la cavidad torácica desde dentro, terminando la relación simbiótica.

Además, en este caso también se tiene una fecundación humana regular por medio de una relación sexual entre un hombre infectado con fluido negro y una mujer, siendo resultado de esto, la relación simbiótica entre la mujer y el embrión producto de este coito. Esta relación es “regular” para los estándares de reproducción femeninos humanos, con excepción de la rapidez con la que se desarrolla el embrión.

4.3.1.8.2 Por intoxicación

Este proceso se da por el contacto de seres humanos con el fluido negro encontrado en el domo o pirámide *Alienígena*. La intoxicación se produce por ingerir el fluido o tener un contacto prolongado con él. El resultado es siempre la mutación del humano, deformándolo físicamente, tornando la piel gris y agrietada, los ojos inyectados y el incremento descomunal de la fuerza y agresividad (Fig. 249). Es una variante dentro de la estética de lo orgánico.



Fig. 249: Fifiel mutado luego de estar en contacto con el fluido negro



Fig. 250: Holloway en proceso de mutación luego de ingerir el fluido negro

4.3.1.9 Alumbramiento humano del organismo *Alienígena*

Para describir los tipos de alumbramiento que se muestran en *Prometheus*, antes debemos apuntar que estamos considerando como alumbramiento humano también al que involucra a uno de los Ingenieros, ya que estos seres son humanoides, y según la información extraída del film, comparten el mismo ADN que los seres humanos, por lo que podemos considerar que su organismo es bastante similar al de un ser humano.

Distinguimos dos tipos de alumbramiento en *Prometheus*:

4.3.1.9.1 Natural

Lo llamamos natural, porque es el ciclo regular que cumplen las criaturas de este universo. Si bien este alumbramiento no es de un humano propiamente dicho sino de un Ingeniero, el proceso es prácticamente el mismo. Los colores que predominan en esta escena se manejan dentro de la escala de grises y el negro, una diferencia marcada en comparación a los colores que vemos en el alumbramiento de Kane en *Alien*, donde el rojo predomina. El cambio se debe a que precisamente el alumbramiento es de un Ingeniero, cuyos fluidos internos vitales son de color oscuro.

Las texturas son viscosas, gelatinosas y brillosas, naturaleza propia de fluidos internos del cuerpo.

Como ya lo hemos descrito anteriormente, el organismo engendrado al cual se ha llamado Deacon rompe el tórax del huésped de manera violenta para nacer, matándolo, de la misma forma en que lo hace el *Chestbuster* de *Alien*. El Deacon nace en medio de una gran cantidad de fluido negro que emana del Ingeniero. Vemos que el Deacon está unido al Ingeniero por un cordón umbilical (Fig. 251).

Para realizar esta escena se ha mezclado tecnología DGI con marionetas reales creadas para el film. Se hizo un *dummy* de silicona del ingeniero y dos versiones del Deacon, una para cuando cae del tórax del ingeniero al suelo, en posición fetal y aún envuelto en

la placenta y otro que se incorpora realizando movimientos torpes y abriendo la boca para exponer una mandíbula desplegable. La tecnología CGI sólo se utilizó en este caso para mejorar la texturas tanto del cuerpo del Ingeniero que se destroza desde dentro como del Deacon. Los movimientos que la criatura realiza son controlados por medio de varas, es decir, a la manera tradicional.



Fig. 251: Arte conceptual del nacimiento del Deacon

4.3.1.9.2 Quirúrgico

Aquí se produce una variante dentro de los procesos que se llevan a cabo dentro de la estética de lo orgánico; sin embargo, no pierde su carácter explícito y visceral.

Los colores que predominan en este alumbramiento son el rojo y la escala de grises claros,

El huésped se autoinduce el parto por medio de un procedimiento quirúrgico introduciéndose a una cápsula médica dónde se práctica una incisión abdominal (Fig. 252). El procedimiento es aséptico hasta el momento que el embrión es sacado del vientre aún con la placenta. Un cordón umbilical une al embrión con el huésped. El embrión rompe la placenta, cayendo sobre el huésped gran cantidad de fluidos y sangre. Se ve explícitamente el cordón umbilical. La capsula engrapa el vientre del huésped cerrando la herida.



Fig. 252: El huésped (Shaw) a punto de iniciar el procedimiento quirúrgico

Realizar esta escena fue complejo. Para cuando se extrae el embrión del cuerpo se utilizó un *dummy* del tronco, vientre y piernas de la actriz. El embrión que sale del cuerpo es un *dummy* envuelto en un preservativo junto con sangre falsa. El embrión que sostienen las tenazas del *MedPod* es un *animatronic* capaz de realizar movimientos complejos (uno por cada tentáculo). Las incisiones en el vientre y posteriores grapas se realizaron digitalmente. En general, se usó tecnología digital para mejorar el look de la escena; sin embargo, Scott se mantiene firme en el uso de *dummies* y objetos reales en la realización la mayor parte del tiempo³⁹.

4.3.1.10 Ataques del organismo *Alienígena* a humanos

4.3.1.10.1 Explícito

Se ven heridas, cortes, desmembraciones y sangre. A diferencia de la primera película, aquí los ataques son bastante explícitos. En *Prometheus*, no existe la premisa de mantener a las criaturas en una permanente incógnita. No se juega con el mostrar/no mostrar. Vemos a las especies *Alienígenas* desde el principio, en planos abiertos o planos enteros. Esto es consecuencia directa tal vez, de que las criaturas de la franquicia (es decir, el *Alien* o Xenomorfo, como se les conoce desde la película *Aliens* dirigida por James Cameron) han sido vistas explícitamente y usadas hasta el cansancio en todas ellas. Ya no las rodea el halo de misterio ni la incertidumbre de saber qué es lo que ataca en estos films. Por ello, al momento de atacar a seres humanos, la preocupación

³⁹ The Furious Gods: Making *Prometheus* (2012)

por no mostrar al monstruo es inexistente. Se ve como atacan, mutilan y golpean. Ya sea el *Hammerpede* introduciéndose en la boca de Milburn o cómo un Fifield mutado ataca a sus compañeros de nave al volver al *Prometheus*.

4.3.1.11 Androide

4.3.1.11.1 David

En este punto se hará un análisis de David (Fig. 253). El androide que es parte de la tripulación del *Prometheus*. Al igual que Ash, tiene funciones fisiológicas similares a las humanas y características corporales pertinentes a la estética de lo orgánico.

David (como Ash) tiene apariencia humana e interpreta funciones humanas fisiológicas típicas como comer, beber y respirar. Cumple un rol psicológico en la tripulación. Algunos lo miran con desconfianza, su comportamiento resulta desconcertante para otros. Es sereno, frío, metódico y calculador. Sumamente curioso del comportamiento humano. Carece de emociones, aunque algunas veces pareciera experimentar rabia y empatía por algunos de los tripulantes. No se dice explícitamente, pero cumple un rol de oficial científico. Se encarga de monitorear a los humanos durante la travesía hacia el planeta. A diferencia de Ash, David establece su condición de androide desde el inicio.

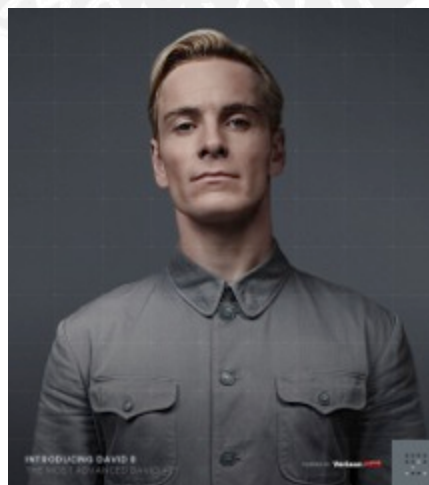


Fig. 253: David

Internamente, David comparte con Ash el mismo tipo de estructura y fluidos. Su sangre es de color blanco y aspecto lechoso. En este caso, la connotación sexual abierta es casi inexistente. Se podría decir que, de existir, se da más cómo una especie de flirteo platónico entre David y Shaw. Él está constantemente interesado en ella, convirtiéndose inclusive en una especie de “héroe” al rescatarla del borde la muerte. Se presenta, de alguna manera, como rival de Holloway, quién no oculta su desagrado hacia él. Extrapolando, se podría decir que David “se deshace” de Holloway, experimentando con él al hacerle beber la sustancia negra sin su conocimiento. Sin embargo, por su condición de androide, él no tiene sentimientos. Según la ficha de fabricación de David en la web corporativa de Weyland, creada como parte de una campaña viral para la película, “David 8 puede grabar, procesar, entender y expresar muchas emociones complejas, pero él nunca conocerá verdaderos sentimientos humanos como el amor, el duelo y la compasión”.⁴⁰ David está capacitado para reaccionar de acuerdo a lo que ve y simular emociones, pero no siente en verdad.



Fig.253: David monitoreando señales enviadas a posibles formas de vida *Aliénigenas*

Al final de película, él junto a Shaw son los únicos sobrevivientes del *Prometheus*, aunque él ha sido decapitado por el Ingeniero casi hacia el final.

⁴⁰ < <http://www.weylaindustries.com/david> >

4.3.2 En la Dirección de Fotografía

Empezaremos en análisis de las unidades seleccionadas en términos de dirección de fotografía.

4.3.2.1 Vista inicial del *Prometheus*. Recorrido por la nave. Despertar de la tripulación. Desayuno.

El *Prometheus* es una nave de investigación científica, “la madre de las naves exploradoras” (Salisbury 2012: 35). Por ello está dotada de un equipo de última generación, a diferencia del *Nostramo* en *Alien*, que es un carguero minero y tiene un look más industrial. Desde el inicio se notan diferencias marcadas entre ambas naves y esto no es ajeno a la fotografía.

La primera imagen del *Prometheus* es muy lejana. Se tiene un gran plano general fijo del espacio con gran cantidad de estrellas. Por el tercio central horizontal, una luz pasa a una velocidad moderada de un lado a otro del encuadre. En esta primera mirada no se distingue absolutamente nada de la nave. Sólo se puede deducir que tiene un rumbo fijo.

En un segundo encuadre, recién se tiene una mirada próxima al *Prometheus*. Desde una posición inicial muy cercana, en una angulación normal, la nave pasa frente a la cámara mostrando algunos detalles (su forma más aerodinámica en contraste al *Nostramo*, sus cuatro propulsores de energía plasmática similares a los del transbordador *Narcissus* en *Alien*) y se aleja (Fig. 254). Un inicio totalmente distinto en comparación a *Alien*. En *Prometheus*, aquellas características que en *Alien* traen a la mente estar viendo un film de horror, han desaparecido. La nave se ve imponente, mas no intimidante. Ni siquiera la luz contrastada produce ese efecto.

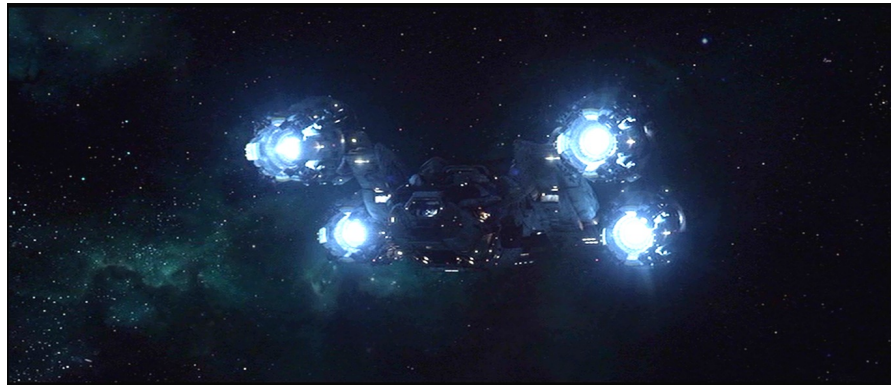


Fig. 254

Esto se debe a tres factores: la forma de la nave, su textura y el movimiento interno en el encuadre. La forma del *Prometheus* es aerodinámica. Estas formas son familiares y las asociamos naturalmente con máquinas de este tipo, y a pesar de que la nave nos remite a un insecto de cuatro patas, las luces azules distribuidas en su superficie resaltan la textura metálica. Por ello, la asociación con una nave pesa más que la del insecto. De otro lado, el movimiento interno hace que la nave se aleje del encuadre, en un ángulo normal. Esto refuerza el hecho de que está dirigiéndose a algún destino prefijado. La cámara sólo acompaña este desplazamiento. Todo lo contrario a lo que sucedía con el *Nostramo*, el cual debido a su forma se mostraba como una especie de castillo de terror, que además, no se alejaba del encuadre, sino se acercaba, con la cámara en una posición contrapicada.

Además, el momento en que ambas naves se muestran también influye en el efecto. En el caso de *Alien*, la primera imagen luego de los créditos iniciales es la del *Nostramo*, con todas esas cualidades artísticas y fotográficas. Sin embargo, el *Prometheus* se muestra recién en la tercera secuencia en el film, luego de que el espectador ya tiene la información de que probablemente se hará un viaje de exploración. El efecto sorpresa y la intensidad de intimidar, en el caso de *Prometheus*, es inexistente.

Sobre el recorrido interior, esta vez se realiza teniendo como excusa el seguimiento que se le hace a David, el androide.

David realiza una serie de actividades (cotidianas, al parecer) y debido a ellas se desplaza por distintas áreas de la nave. La mayor parte del *Prometheus* está iluminado en clave alta, exceptuando el área del puente. Su iluminación tiene una coloración amarillo verdosa, predominantemente. Se debe al color de las paredes de algunas áreas que son acerado-verdosas. Cuenta con luces led auxiliares en todos los ambientes. Estas luces van cambiando de color de acuerdo a la situación. Pueden ser azules o violetas en un estado promedio o cambiar a rojas en una emergencia.

Al ser David el único tripulante activo del *Prometheus*, es probable que la nave este programada en un modo de reserva de energía. Por ello, se deduce (del recorrido que él hace) que cuenta con sensores que activan las luces de la nave a medida que alguien se va desplazando por ella (Fig. 255 y 256).



Fig. 255



Fig. 256



Fig. 257



Fig. 258

A pesar de ver a David y saber que él habita la nave, ésta luce fría y enorme (Fig. 257 y 258). En el *Nostramo*, aunque la cámara se desplazaba por ambientes vacíos, la nave lucía “habitada” debido a detalles de los tripulantes que la personalizaban y el ambiente desgastado. En el *Prometheus*, en cambio, todo es immaculado y nuevo. Todo está ordenado y en su lugar. No hay ningún indicio de apropiación o intervención del espacio por parte de algún humano. David, a pesar de su forma humanoide, se funde

con la nave, incluso por el color de su cabello y de su ropa. Es frío, metódico, ordenado. Es como si fuera una pieza más del *Prometheus*. El uso del amarillo y el gris verdoso en él, reforzado con la iluminación verdoso-amarillenta de las áreas terminan de redondear esta sensación (Fig. 259 - 262).



Fig. 259



Fig. 260



Fig. 261



Fig. 262

De otro lado, la nave cuenta con espacios amplios y techos altos. Hay algunos corredores de techo bajo y estrechos; sin embargo, como el color de las paredes es claro y los planos usados son abiertos, no hay sensación de encierro o claustrofobia. A David casi siempre se le ve en plano entero o en planos generales en las distintas áreas: corredores, gimnasio, comedor de cubierta, la suite de Vickers, el área de hipersueño y el puente. Esto refuerza la sensación de amplitud.

Incluso el puente, que está en clave baja con predominancia de tonos azules, se ve amplio debido a que las estaciones de trabajo y las consolas están colocadas circundando el espacio. Hay una gran mesa al centro. Los encuadres son abiertos, por ello, logramos ver hasta el piso del puente. Situación casi improbable en el caso del *Nostramo*.

Cuando la nave llega a destino, David la empieza a “encender” (Fig. 263 - 265). Acude a donde se encuentra Vickers en un módulo de hipersueño y la encuentra levantada, ejercitándose. Ella le ordena despertar al resto de la tripulación. Aquí se tiene un segundo y más detallado acceso al área del hipersueño. La forma en que es presentada y su look es totalmente distinto a lo visto en *Alien*.



Fig. 263



Fig. 264



Fig. 265

Los módulos son vistos por primera vez de manera incidental en uno de los recorridos iniciales de David por la nave. Así notamos que están ubicados en una habitación circular, a modo de los números en un reloj. Esta área está en penumbras, sólo se ilumina cuando los módulos se activan. En estado pasivo, los módulos están apagados y la urna es blanca, como empañada. Cuando los módulos se activan son transparentes casi en su totalidad. Sin embargo, están iluminados por unas luces amarillo-verdosas casi fosforescentes muy intensas ubicadas alrededor del ocupante. Esto les da la coloración amarillo-verdosa. El área adopta esta coloración cuando todos los módulos son activados (Fig. 266).



Fig. 266

En *Prometheus*, el acto mismo de despertar es algo sumamente desagradable. Mientras en *Alien* esta escena es casi idílica en medio de una habitación totalmente blanca, en *Prometheus* los tripulantes están enfermos. David menciona que el cuerpo humano “se encuentra en estado de shock debido a la estasis” (la tripulación ha estado dormida durante el viaje que ha tomado poco más de dos años), casi todos tienen arcadas, y expulsan gran cantidad de líquido del cuerpo (Fig. 267). La coloración amarillo-verdosa del área debido a los módulos, intensifica esa sensación de shock y descomposición del cuerpo. La sensación de aturdimiento y desconcierto es general.

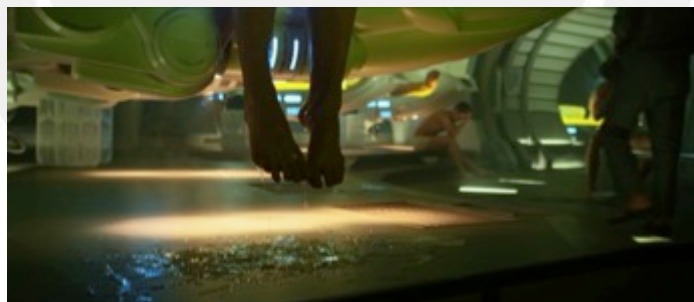


Fig. 267

Luego todos pasan al área del comedor. El personal del *Prometheus* es mayor en número comparado al del *Nostramo*, por ello el comedor también es mucho más grande y se divide en varias áreas. Aquí es posible tener en plano a uno o dos personajes, viendo varios de referencia al fondo y no tener un encuadre “apretado” (Fig. 268). La mayoría de planos son *two shots* y medios, abiertos. El comedor cuenta con varias mesas, teniendo una principal muy parecida a la del *Nostramo*, iluminada con una luz blanca que sale de la misma mesa, en patrones dibujados en su superficie. El ambiente

es octagonal. Las paredes cuentan con fluorescentes, como en el *Nostramo*, pero el ambiente se ve más levantado en cuestiones de luz. No pierde su suave coloración amarillo-verdosa general. Cuenta también con una zona de esparcimiento con una mesa de billar (Fig. 269).



Fig. 268



Fig. 269

Esta escena sirve para presentar al resto de la tripulación y observar las relaciones que se dan entre ellos (Vickers/Janek – Milburn/Fifield). Para casi todos, es la primera vez que interactúan. La mayoría no se conoce entre sí. Para algunos resulta un ambiente cordial y para otros hostil. En general, es un ambiente frío. Casi todas las interacciones son distantes (a excepción tal vez de Shaw y Holloway, sentados en esa mesa principal). La distancia es acentuada con la iluminación y los encuadres abiertos.

4.3.2.2 Aterrizaje del *Prometheus* en el planeta LV 223

El puente del *Prometheus* es amplio. La iluminación es una clave baja, pero el área tiene una gran cantidad de pantallas planas y curvas, consolas y paneles holográficos con una gama variada de colores; sin embargo, se puede decir que predomina el azul. En líneas generales, el puente mantiene la iluminación con tendencia verdosa-azulada (Fig. 270).



Fig. 270



Fig. 271

Los rostros de los tripulantes están iluminados por la luz que emanan estas fuentes de gráficos y por la que, en teoría, ingresa por el gran ventanal que el puente tiene al frente (Fig. 271). El *Prometheus* inicia así, su ingreso al planeta. Usualmente se intercalan planos de la tripulación con planos del paisaje exterior (Fig. 272) .



Fig. 272

El ingreso es turbulento, el clima del planeta es tempestuoso al ingreso. La nave atraviesa una especie de tormenta por lo que es sacudida levemente. Debajo de todo el puente se instaló ingeniería de fuelles colocándose grandes tacos vibratorios de goma para poder lograr el efecto turbulento de ingreso a la atmósfera y mover toda la nave (Salisbury 2012: 55). A pesar de esto, nunca se pierde el control del *Prometheus* y no ocurren accidentes.

Por otro lado, a diferencia de *Alien* donde la visibilidad es prácticamente nula cuando se ingresa al planeta, en *Prometheus* se llega a apreciar bastante bien el paisaje a pesar de que la nave se encuentra en medio de una tormenta. Varios grandes planos generales muestran el colchón de nubes, los relámpagos y la orografía del planeta. Desde un comienzo, se decidió hacer lo contrario de *Alien*, mostrando el exterior del planeta y ver un paisaje monumentalmente desolado. La fotografía de esta parte del film se realizó en Islandia, cerca al monte Hekla “que se cierne sobre un enorme valle volcánico lleno de extrañas y maravillosas formaciones rocosas, y cenizas y lava volcánica negra y gris” (Arthur Max, 2012). En *Prometheus* se dejan de lado los planos cerrados y la visibilidad cero.

Según cuenta Arthur Max, Ridley Scott quería muchos pináculos en la superficie del planeta, pero no de la forma en que se presentaron en *Alien*, con ese estilo tan

Gigeresco.⁴¹ Se buscaba algo más realista. Se consultó a un especialista en geología espacial que les habló sobre lo que podría encontrarse en un planeta de esas características. La locación elegida tenía pináculos volcánicos; sin embargo, la producción llevó sus propios pináculos, de unos 16 a 20 pies de altura y una tonelada de peso. Estos fueron hecho en base a formaciones volcánica reales. “Se movían con grúas, como elementos de primer plano, que luego fueron mejorados digitalmente”.⁴²

Cuando la nave termina de pasar las nubes, el planeta se ve iluminado con luz de día. Atraviesan grandes cadenas de montañas. La superficie es bastante irregular y luce inmensa. El color del paisaje es marrón y gris verdoso. En general el clima es como si fuera una tarde de invierno, con niebla y nubosidad alta, pero con luz de día. Buscando un lugar donde aterrizar, Holloway distingue un área en medio de una quebrada que tiene formaciones de líneas rectas. Le pide a Janek que aterrice cerca de ese lugar. El aterrizaje es rápido y sin mayores complicaciones. El *Prometheus* usa sus cuatro propulsores como patas al momento de aterrizar. La cámara recibe a la nave desde un ángulo contrapicado y un plano entero. Levanta (como su predecesora *Nostramo*) una gran polvareda al tocar tierra (Fig. 273 - 276).

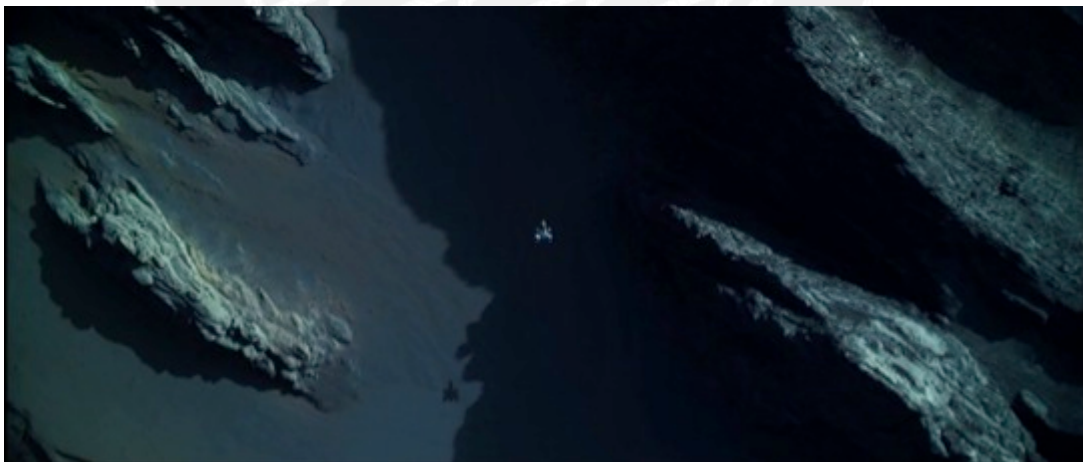


Fig. 273

⁴¹ The Furious Gods: Making *Prometheus* (2012)

⁴² Idém



Fig. 274



Fig. 275



Fig. 276

4.3.2.3 El equipo explora el domo. Descubrimiento de la cámara de ampollas y del cuerpo *Alienígena*.

El *Prometheus* ha aterrizado en una quebrada, frente a una formación rocosa que luce como un domo. El equipo de exploración se dirige inmediatamente hacia él. Un gran plano general sigue al grupo en los vehículos para finalmente abrirse más y ver al gran domo delante de ellos. Este plano muestra al espectador las grandes dimensiones del objeto. Un flare se cuela por el lente, para darle un toque realista a la imagen (Fig. 277).

Si había dudas aún sobre el tamaño, un encuadre picado por sobre la cima del domo recibe a equipo de exploración, ingresando al área circundante en su vehículos, los cuáles lucen pequeñísimos comparados a él.



Fig. 277

A partir de que el equipo ingresa al domo, se tendrán dos puntos de vista distintos: el de la cámara omnisciente y los de las cámaras de los trajes que lleva el equipo de exploración, siendo este registro casi una subjetiva de cada uno de ellos. Además, hay un tercer tipo de registro de la cámara al personal en el *Prometheus* para captar las reacciones de la tripulación frente a lo que va encontrando el equipo.

Los exploradores ingresan por una pendiente inclinada que tiene un techo muy bajo y está llena de escombros de roca. Es una zona intermedia entre el exterior y el interior del domo (Fig. 278). En esta parte se mezcló material filmado en locación real (es decir, el equipo de exploración entrando a una montaña en Islandia) y en un gran set construido después en los estudios Pinewood en Londres.⁴³



Fig. 278

⁴³ Idém

Los encuadres para este seguimiento son abiertos. Se ve un plano general con todo el equipo de exploración ingresando al domo y luego desplazándose por él. Se logra ver que el lugar tiene techos altos y ambientes anchos, es posible que caminen de dos a tres personas una junto a la otra (Fig. 279).

El equipo lleva linternas de mano y además, cada uno tiene una luz amarillo-verdosa (similar a la del módulo de hipersueño) dentro del casco. El interior del domo está en penumbras. Sólo se logra ver las paredes gracias a la luz de las linternas. Esta parte nos remite a la escena de exploración en *Alien*, con el equipo ingresando al *Derelict*, recorriendo los corredores; sin embargo, hay diferencias marcadas entre una y otra escena.



Fig. 279

El equipo del *Prometheus* se encuentra frente a unas cavernas y corredores. Holloway le pide a Fifield que realice un mapeo del lugar para poder ubicarse. Fifield activa unos dispositivos a los que él llama “pups” (cachorros) los cuales literalmente vuelan por los corredores emitiendo una especie de luz láser roja y realizando un escaneo de todo el lugar. La información llega directamente al *Prometheus*, en forma de un gráfico holográfico 3D (Fig. 280 y 281). Toman la decisión de seguir por uno de los corredores una vez recabada la información.



Fig. 280

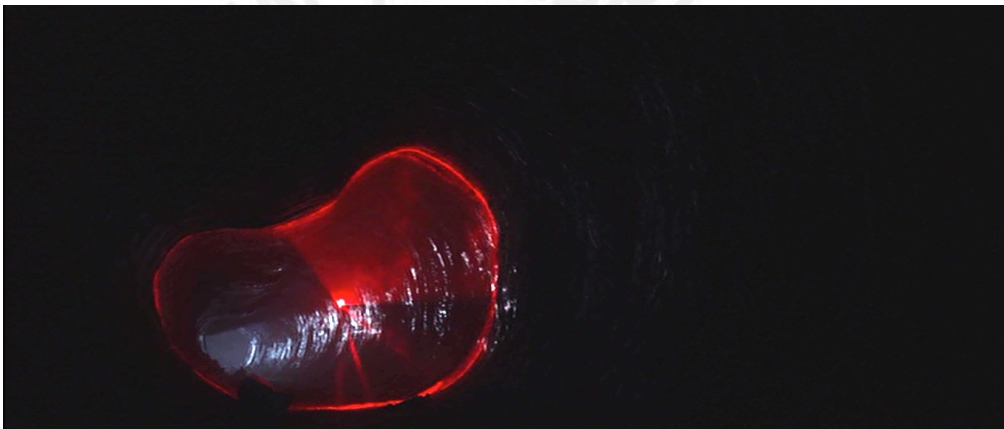


Fig. 281

La cámara casi siempre hace el seguimiento a una distancia algo pronunciada al equipo. El encuadre siempre compone a todos junto con el corredor, lo que permite ver su forma. Los encuadres son abiertos mostrando lo grande que es el espacio. Los corredores tienen techos altos y son anchos. Se desplazan con facilidad a través de ellos, a pesar de la oscuridad. Al final del corredor, se percibe una luz, lo que hace pensar que hay alguna conexión con el exterior, donde aún hay luz de día.

Llegan a una especie de espacio neutro, abierto, techado, pero con un orificio en el techo por donde se filtra la luz del exterior y además caen gran cantidad de gotas de agua. El piso tiene una especie de patrones concéntricos que llegan finalmente a un gran orificio ubicado exactamente debajo del tragaluz, como una prolongación. El agua sigue su camino por ese orificio. La luz que viene del exterior permite distinguir más detalles

del lugar, aunque la clave baja se mantiene. Estos detalles o pistas confirman en el espectador la idea de que este lugar no tiene un origen natural, como ya se sospechaba. Aparentemente, en ese lugar se ha producido terraformación y es una zona “respirable” (Fig. 282 y 283). Holloway es el primero en quitarse el casco, seguido por el resto del equipo.



Fig. 282



Fig. 283

Sin cascos, la única fuente de luz son las linternas. El recorrido se vuelve más oscuro aún. La cámara, que sigue encuadrando desde lejos, sólo ve las luces de las linternas moviéndose en diferentes direcciones.

La composición de la imagen en planos más cercanos al equipo se hace teniendo a uno o dos personajes en primer plano y el resto como referencia al fondo. Aún siendo cerrado, el encuadre sigue transmitiendo la sensación de espacio grande, ya que los personajes en segundo plano aparecen enteros.

Los planos cerrados se utilizan cuando algo relevante está por ocurrir. Por ejemplo, cuando David descubre una especie de panel de control, grabado en una de las paredes de la caverna y activa una especie de bitácora holográfica de los seres que habitan ese lugar (Fig. 284 y 285). Esta bitácora a tamaño aparentemente real se desplaza a lo largo y ancho de los corredores, pasando a través de los miembros del equipo. El holograma tiene un color gris azulado y se ve algo distorsionado. Va iluminando los corredores a medida que avanza por ellos.



Fig. 284

El último holograma de uno de los seres, cae al piso frente a una pared y se desvanece. El equipo se acerca al lugar donde cayó, descubriendo un cuerpo decapitado y una gran entrada (Fig. 286). En esta parte Fifield y Milburn deciden abandonar la misión y volver al *Prometheus*. Se separan del grupo.

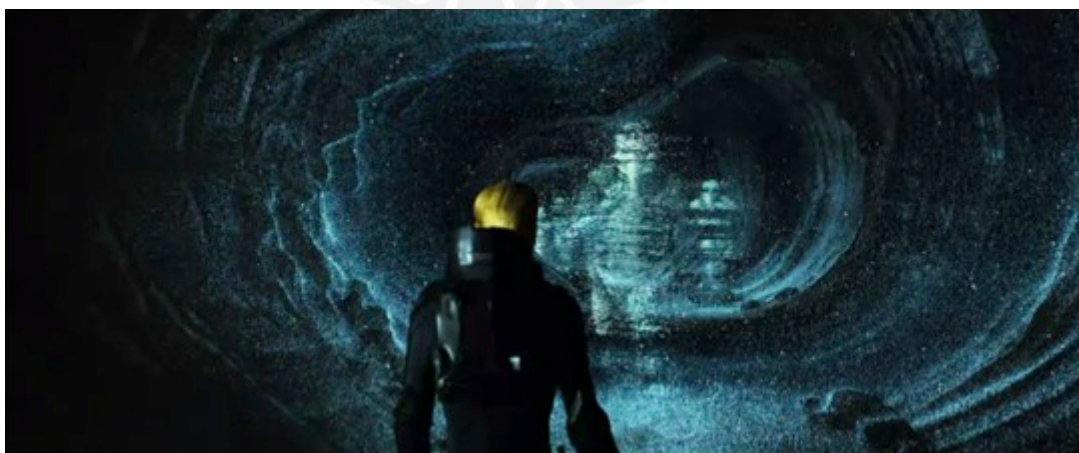


Fig. 285



Fig. 286

Sin autorización de Shaw o Holloway, David empieza a manipular un nuevo panel en el corredor, logrando abrir la puerta. Han encontrado lo que se denomina la cámara de la ampollas (Fig. 287).

En este espacio se mantienen los planos abiertos que dan cuenta de lo inmenso de la construcción. La cámara tiene una gran cabeza humanoide esculpida en roca en el centro (Fig. 288). El piso del lugar está lleno de unos contenedores o ampollas distribuidos casi simétricamente por toda la cámara (Fig. 289). Todo es en escala de grises, del gris al negro: las paredes, el piso, los grabados en paredes y techo (Fig. 290). Nuevamente la única fuente de luz son las linternas que manipula el equipo.



Fig. 287

Este espacio nos remite a dos momentos en *Alien*.

El primero sería el descubrimiento del *Space Jockey* en el *Cockpit* del *Derelict*. Fotográficamente se manejan de manera similar, con planos amplios que muestran el tamaño del espacio aunque en términos de luz, la cámara de ampollas se ve mucho más oscura. Como se sabe, en ambas escenas los personajes se valen sólo de linternas para iluminar. Tal vez se deba a que esta última es más grande en tamaño que el *Cockpit* en *Alien*, teóricamente hablando. Lo que quiere decir que, siendo más grande, la luz de las linternas debería ser insuficiente. Este recurso resulta interesante pues el espectador va descubriendo detalles o pistas sobre lo qué puede ser este lugar junto con los personajes cada vez que ellos apuntan hacia algo con las linternas, convirtiendo a ese “algo” en el único punto de atención.



Fig. 288

El segundo momento al que nos remite sería el silo de huevos en *Alien*. Si bien no se presentan de manera similar en términos fotográficos en los grandes planos, sí lo hacen en los planos de detalle, como cuando los personajes se acercan con sus linternas a observar con detenimiento un objeto: Shaw con la cabeza decapitada del Ingeniero, o David observando una de las ampollas y el fluido negro que emana de ellas. Esto nos lleva a decir que cada vez que se presenta algo de naturaleza orgánica (en este caso, un cadáver o el fluido negro) es mostrado de manera explícita al espectador. Los planos cerrados son ideales para acentuar los detalles orgánicos que se encuentran dentro de la cámara de ampollas. Incluso al ingreso, hay un plano de detalle de unos gusanos

emergiendo del piso de tierra de la cámara (Fig. 291). Prestar atención a esta información es relevante para escenas posteriores.



Fig. 289

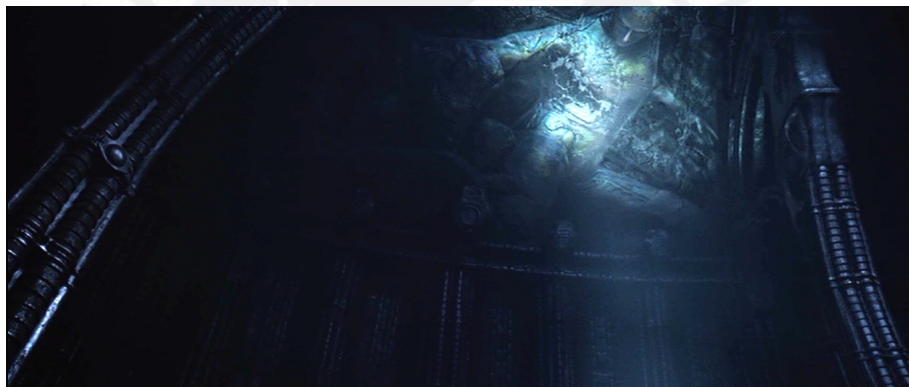


Fig. 290



Fig. 291

Este es un momento crucial en la historia pues el descubrimiento de estas ampollas será el desencadenante de los acontecimientos por venir. Es un momento ideal para mostrar o resaltar algunos rasgos de personalidad o intenciones de los personajes. La luz puede contribuir a ese fin en la forma como es manejada. En el caso de Shaw, la luz en su rostro es siempre pareja. No se usa un contraste alto en ella y está libre de sombras. En la historia, Shaw es la que más interesada está en el descubrimiento de la verdad, siendo también el único personaje, que a pesar de ser científico, es creyente. No tiene nada que ocultar. En el caso de Holloway, en ocasiones su rostro está parejo y en otras muy contrastado. A lo largo del film se ve que este personaje es escéptico a muchas de las cosas que suceden o incluso a la motivación misma de la misión. En este momento crucial, la luz contribuye a acentuar su posición (voluble) frente a la situación que vive. Finalmente, se tiene a David. Él es un androide. Si hay algo que *Alien* dejó muy claro, es la naturaleza poco confiable de un androide. No se sabe qué esperar de él, ni cuáles son sus verdaderas intenciones. La falta de conciencia o ética lo hace capaz de cometer actos inimaginables sin remordimiento alguno. David, a espaldas de Shaw y Holloway, decide llevar al *Prometheus* una de las ampollas de la cámara, sabiendo que contienen este fluido negro del cual no tiene mayor información, por lo tanto podría representar un potencial peligro para seres humanos. Durante toda la acción de observar y empaquetar la ampolla elegida para llevar a la nave, el rostro de David se mantiene en completa oscuridad. Siempre está apuntando la linterna hacia la ampolla, y cuando la está empaquetando, sostiene la linterna con la boca. Esto hace que la luz jamás llegue a su rostro, quedando siempre en penumbras. La luz (o la falta de ella) contribuye a definir características del personaje, acciones o intenciones que son desconocidas para los personajes film y para el mismo espectador (Fig. 292 - 294).



Fig. 292



Fig. 293

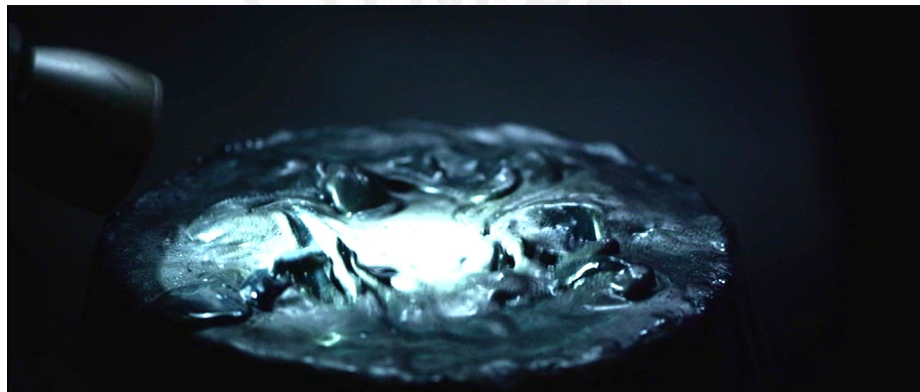


Fig. 294

4.3.2.4 Fifield y Milburn vuelven a la cámara de ampollas. 1er ataque.

Luego de separarse del grupo al descubrir un cuerpo decapitado, Fifield y Milburn quieren volver al *Prometheus*. Sin embargo, se pierden en el intento debido a que las cavernas son muy parecidas las unas con las otras y no logran su objetivo, teniendo que quedarse en el domo mientras pasa la tormenta que hay en el exterior.

En uno de sus recorridos, encuentran una sección con una gran cantidad de cadáveres similares al que encontraron en la cámara, apilados en una pared. En ese momento, Janek se comunica con ellos y les informa que a un Km al oeste de su posición ha aparecido una señal de vida. Ambos, sumamente nerviosos, empiezan a interrogar a Janek sobre la señal. Janek les sugiere buscar un lugar donde dormir y les informa que la señal de vida ha desaparecido, que probablemente es una falla técnica debido a la

estática generada por la tormenta. Fifield y Milburn no están muy convencidos de la explicación, así que deciden ir en dirección opuesta a la ubicación donde se generó la señal. Esto hace que ambos vuelvan a la cámara de ampollas.

Esta escena nos remite inmediatamente a la experiencia de Kane en el silo de huevos en *Alien*, a pesar de que las situaciones son diferentes. El tratamiento fotográfico aquí también es distinto.

Como ya se ha visto, la cámara es un lugar con paredes y suelo negros. Esto sumado a su gran tamaño hacen sea un espacio sumamente oscuro. Igual que antes, la única fuente de luz son unas linternas y las luces de los cascos, los cuáles llevan puestos. Fifield camina por la cámara apuntando su linterna en varias direcciones revisando el lugar (Fig. 295) mientras que Milburn está sentado junto a la gran cabeza al centro de la cámara. Si bien hay algunos planos abiertos, ya no es interés de la cámara mostrar lo grande que es el espacio. Los planos abiertos son ahora a nivel del piso, usando incluso la cámara del traje de Fifield, la que muestra que las vasijas han supurado ese fluido negro y se encuentra derramado en todo el suelo de la cámara formando charcos (Fig. 296). El seguimiento de la cámara omnisciente está ahora en Fifield y Milburn, prestando atención a su conversación y su conducta. Esta escena se maneja con planos relativamente cerrados en su mayoría, primando los planos medios.



Fig. 295



Fig. 296

En medio de una discusión sobre el posible significado de la gran cabeza, Fifield percibe movimiento en el piso de la cámara. Apunta rápidamente y la luz de la linterna permite ver un movimiento ondulante en uno de los charcos (Fig. 297). Ambos reaccionan alejándose, hasta que Milburn nota que una especie de serpiente sin ojos ni boca, de piel transparente grisácea, empieza a emerger del charco. Esta criatura es la denominada *Hammerpede*. Fifield dirige la luz de la linterna sobre ella, así que es posible verla con suma claridad. Milburn, siendo biólogo, se interesa en la criatura y empieza a acercarse lentamente a ella (Fig. 298). La cámara hace planos cerrados de Milburn y Fifield, desde un ángulo contrapicado, como desde el punto de vista del *Hammerpede*, algunas veces incluso, teniéndolo como referencia. La cámara también realiza un primer plano a la criatura, para poder apreciar detalles (Fig. 299). El *Hammerpede* despliega su cabeza hacia ambos lados, adoptando una forma similar a un martillo (de ahí del origen de su nombre en inglés) y dejando al descubierto una especie de boca vertical que se asemeja a una vagina. Los planos cerrados permiten ver la fascinación de Milburn y el recelo y desconfianza de Fifield (Fig. 300 - 302).



Fig. 297



Fig. 298

Sin embargo, el uso de planos cada vez más cerrados también indican que probablemente algo está por suceder y esta vez no es la excepción.



Fig. 299

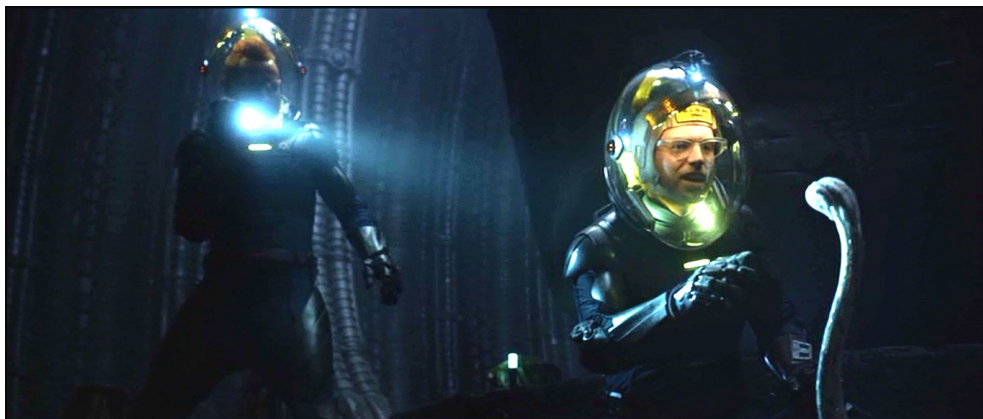


Fig. 300



Fig. 301



Fig. 302

Inesperadamente, después de un par de contraplanos entre Milburn y el *Hammerpede*, éste atrapa su mano violentamente con la cabeza (Fig. 303). Desde ese momento los planos serán más cerrados y breves. Sin embargo, a pesar de la brevedad, son los suficientemente largos como para mirar que está sucediendo de manera explícita.

El *Hammerpede* presiona cada vez más fuerte la mano de Milburn, que le pide a Fifield ayuda, pero éste se muestra reacio a hacerlo. Esto permite que luego de unos segundos, el *Hammerpede* se enrolle totalmente en su brazo. La cámara muestra explícitamente cómo la criatura rompe el brazo de Milburn, dejándolo en una posición antinatural (Fig. 304). Fifield, ante la desesperación de Milburn, reacciona y corta a la criatura para intentar liberar su brazo. Sin embargo, esto empeora las cosas, pues la sangre del *Hammerpede* es corrosiva y salta a su casco, quemándolo. Fifield retrocede confundido, cogiendo el casco con sus manos y gritando de dolor. Mientras tanto, la criatura se ha regenerado y se ha metido dentro del traje del Milburn, empezando a subir por su brazo. En paralelo Fifield camina a ciegas y tropieza, cayendo de cara al suelo sobre el charco del fluido negro. Cuando se incorpora, el casco bañado en fluido negro se corroe y se funde con su piel. Mientras tanto, el *Hammerpede* hay llegado dentro del casco de Milburn, rodeando su cabeza e introduciéndose en su boca (Fig. 305 - 309).



Fig. 303



Fig. 304



Fig. 305



Fig. 306



Fig. 307



Fig. 308



Fig. 309

Toda esta secuencia de eventos se suceden rápidamente y son cubiertos de manera explícita por la cámara con planos medios y de detalle intercalados, no dejando nada a la imaginación. En una diferencia muy marcada en comparación a cómo se cubrió el ataque del *Facehugger* a Kane en *Alien*. El estilo con el que se muestran los hechos en esta escena es más comparable a la forma en que lo hace una película gore.

4.3.2.5 Shaw descubre su embarazo. Busca el *MedPod*. Se auto-practica un procedimiento quirúrgico para retirar a la criatura de su cuerpo.

Esta escena es la más impactante del film pues implica una serie de connotaciones alrededor de lo que sucede y cómo sucede. Ha sido una de las más discutidas en foros de internet sobre la película. Esta es, a nuestro parecer, comparable a la escena del nacimiento del *Chestburster* en *Alien*. Sumamente explícita y gráfica. Deja nada a la imaginación.

La secuencia se divide en dos partes. La primera nos muestra como plano inicial a Shaw, dormida, vestida de blanco, sobre un fondo blanco y con la cruz que siempre la acompaña al cuello. Ella acaba de vivir una experiencia traumatizante luego de que Holloway empezara a mutar como resultado de ingerir (sin saberlo) el fluido negro contenido en la ampolla que David llevó al *Prometheus*. Vickers no permite que él ingrese a la nave y con el consentimiento de Holloway, lo incinera vivo.

Shaw aparece en medio de un ambiente aséptico, blanco, casi celestial (Fig. 310). La clave alta en este inicio da la impresión de que todo ha sido un sueño, o que tal vez, está empezando a soñar. Una mano intenta quitarle la cruz que lleva al cuello y el encanto se rompe. Ella se despierta violentamente tratando de evitar que le quiten la cruz. Shaw se encuentra en el área médica, sobre una mesa de observación. David está con ella y es él quién intenta sacarle la cruz. Él le explica que debe quitársela pues podría estar contaminada.



Fig. 310

El área donde ella se haya recostada está completamente iluminada, la mesa es como una caja de luz. Las áreas que rodean la mesa no tienen una luz directa y se ven mucho más oscuras. Todo el centro de atención está en la mesa. Es interesante el manejo de las acciones, de la luz y de los planos en esta escena con respecto a Shaw, pues la muestran vulnerable y totalmente a merced de David, que aquí opera como una especie de metáfora a las circunstancias tan extremas en las que ella está envuelta en este momento del film.

Shaw es una creyente, así está establecido desde el inicio. Varios elementos en el arte, reafirman su condición (la ropa clínica que tiene similitud a una túnica o hábito religioso, por ejemplo). El acto de quitarle la cruz tiene una connotación poderosa pues es como dejarla desnuda y desprotegida. Los planos son elocuentes también en mostrarlo. En uno se le ve totalmente enmarcada por los brazos y torso de David, en un encuadre cerrado, apretado (Fig. 311). Cuando David le informa que está embarazada, ella reacciona levantándose y quedando sentada sobre la mesa. Responde a David diciendo que eso es imposible (ella es estéril) mientras se le ve enmarcada dentro de un arco que forma el equipo médico de resonancia (Fig. 312). Se le ve atrapada, encerrada. Es como estar en una situación que no se buscó.



Fig. 311



Fig. 312

Por otro lado, Shaw siempre está en luz, acentuando una connotación como de inocencia o víctima de lo que sucede. Al momento de enterarse del embarazo e incorporarse, aparece el fondo oscuro de la habitación tras ella, además de las sombras en su rostro consecuencia de haberse sentado y estar directamente sobre la mesa de luz. Esto produce un efecto raro en su rostro, como de descomposición (Fig. 313). La inocencia cambia por desconcierto y desazón. David en cambio, a pesar de tener el rostro iluminado pues la luz de la mesa también lo baña, (de lleno, sin una sombra en el

rostro) casi siempre tiene el fondo oscuro. Esto unido a su forma tan parca o “neutral” de hablar, lo hace ver macabro, a pesar de tener un tono amable en la voz (Fig. 314).



Fig. 313



Fig. 314

David le dice a Shaw que el feto que lleva “no es convencional”. Ella le pide verlo y David se niega. Le sugiere volver a la criostasis y recibir atención médica luego. Ella insiste y le pide vehementemente que se lo saque del cuerpo. En ese momento siente un dolor agudo en el vientre, hasta doblarse. David la sujeta y le inyecta un analgésico. La carga y la coloca nuevamente sobre la mesa. Es aquí donde el androide verbaliza lo visto: “Debe sentir como que su Dios la abandonó” (Fig. 315 y 316). Shaw descubre que David conoce detalles de su vida y que ha invadido su privacidad viendo sus sueños (algo que se puede hacer en la capsula de criostasis). Ella vuelve a su posición inicial, al plano inicial, donde todo es blanco y por unos segundos es como si estuviera en un sueño (Fig. 317).

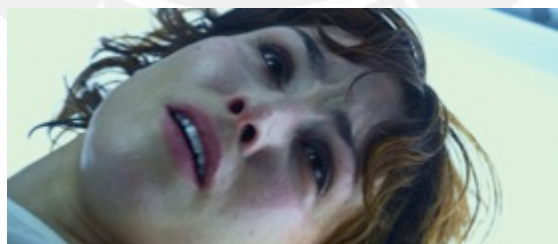


Fig. 315



Fig. 316



Fig. 317

La convención de ensoñación se rompe casi inmediatamente con el inicio de la siguiente escena. Shaw ya no está echada de espaldas a la mesa, sino de costado. Se le ve dormir y tiene como fondo la parte oscura de la habitación (Fig. 318). Es como si lo anterior hubiese sido una pausa irreal, y ahora se encontrara en medio de la realidad. El personal está a punto de llevarla a criostasis. Tomándolos desprevenidos, los ataca y sale precipitadamente de la estación médica. Corre por los pasillos del *Prometheus*, y por un momento nos remite a Ripley corriendo por los pasillos del *Nostramo*, con la composición contrapicada de ella en plano medio y el techo que se ve más bajo que nunca (Fig. 319).



Fig. 318



Fig. 319

Shaw llega al módulo de Vickers, donde se encuentra el *MedPod*. Lo programa para extraer el feto de su vientre y se introduce en él. Las luces de la habitación se apagan, quedando sólo iluminado el *MedPod* de la misma forma en que estaba iluminada la mesa de observación dónde Shaw estuvo minutos antes. La luz es tan deprimente como la de un hospital; sin embargo, nos deja un poco una sensación de irrealidad. Esto es como volver a un sueño que ahora se ha transformado en pesadilla (Fig. 320 - 323).



Fig. 320



Fig. 321



Fig. 322



Fig. 323

Esta escena es sumamente violenta y gráfica. Toda la operación se muestra de manera explícita. La cámara se introduce dentro del *MedPod* y permanece ahí durante toda la operación. Los planos son sumamente cerrados, reforzando la sensación de estar dentro de un espacio muy estrecho. Se tiene una especie de subjetiva, desde donde se ve el vientre abultado, con la criatura moviéndose desde adentro. Una especie de escáner en la pared del *MedPod* le muestra a Shaw lo que tiene dentro del vientre (Fig. 324 - 327). Unos brazos mecánicos empiezan la operación, la cual se ve en primer plano y con mucho detalle.

Se aplica un analgésico local y luego se realiza una incisión limpia a lo largo del vientre (Fig. 328 y 329). Los brazos mecánicos separan las paredes del vientre y unas tenazas se introducen dentro de él, sacando “el feto” envuelto en la placenta y unido a Shaw por el cordón umbilical. Hasta este momento, la operación ha sido limpia y aséptica. No hay una gota de sangre derramada. Sin embargo, el efecto es sumamente grotesco y perturbador (Fig. 330 - 335).



Fig. 324



Fig. 325



Fig. 326



Fig. 327



Fig. 328



Fig. 329



Fig. 330

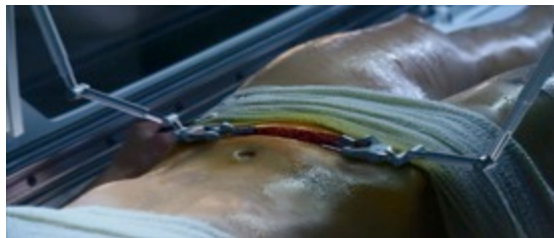


Fig. 331



Fig. 332



Fig. 333



Fig. 334



Fig. 335

Shaw queda pasmada observando aquello que llevaba en el vientre frente a ella. Es una pausa muy breve porque repentinamente la placenta se rompe, liberando al *Trilobite* embrión y bañando a Shaw en sangre y líquido amniótico. Ella rompe el cordón umbilical con las manos y programa el *MedPod* para cerrar la incisión. Uno de los brazos mecánicos empieza a disparar unas grapas al vientre a lo largo del corte, cerrándolo. La criatura empieza a moverse violentamente queriendo liberarse de las tenazas, probablemente para atacar a Shaw. Ella abre el *MedPod* y se desliza por debajo de la criatura, logrando salir y activando la descontaminación (Fig. 336 - 347).

Todas estas acciones, se han visto en primeros planos, con sumo detalle. Shaw sale completamente ensangrentada del *MedPod*, las paredes de la capsula están completamente bañadas en sangre y fluidos. Esta escena encaja perfectamente dentro de la estética gore por su naturaleza tan explícita.

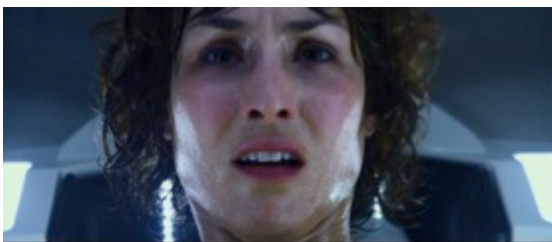


Fig. 336



Fig. 337



Fig. 338



Fig. 339

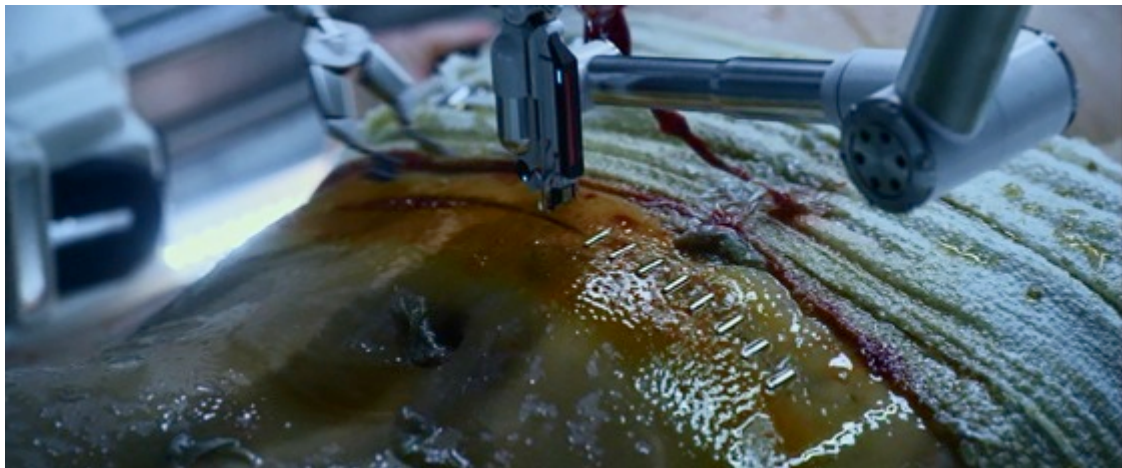


Fig. 340



Fig. 341



Fig. 342



Fig. 243



Fig. 344



Fig. 345



Fig. 346



Fig. 347

Es una mezcla interesante entre la asepsia futurista del *Prometheus* y la organicidad salvaje de la criatura. Hasta se puede establecer una especie de antes y después del nacimiento. Todo es controlado y aséptico (aunque no menos grotesco) mientras se realiza el procedimiento, pero una vez que el *Trilobite* sale del cuerpo de Shaw, trae consigo el caos, descontrol y fluidos por doquier. Es como la misma naturaleza, salvaje e imparable.

4.3.2.6 Ataque de Fifield mutado a la tripulación del *Prometheus*.

El tratamiento que se da a los ataques a humanos en *Prometheus* es distinto a lo que se tuvo *Alien*. En el primer film, la cámara apenas mostraba los ataques. Estos no eran vistos de manera explícita, se usaban planos cerrados y sólo se apreciaban partes del cuerpo de la criatura y de las víctimas. Además de un manejo de luz que implicaba lugares poco iluminados.

En *Prometheus*, si bien no existe una criatura que aceche a la tripulación, se ha tomado la mutación que sufre Fifield como referencia para mostrar cómo se desarrolla este tipo de escena en el film.

En el *Prometheus* casi no existen espacios con iluminación contrastada o una clave baja. Casi todos los ambientes cuentan con una luz pareja. Además, en este film se manejan mucho más los espacios exteriores. La historia ya no se cuenta sólo dentro de un espacio cerrado y claustrofóbico, la cámara sale y muestra el exterior y puede hacerlo con libertad pues incluso el planeta donde se encuentran cuenta con luz diurna, que permite ver todo con mayor claridad.

Bajo estas condiciones se desarrolla este único ataque en la nave.

Fifield, cuyo paradero era desconocido para todos pues lo único que encontró el equipo que acudió en su búsqueda fue el cadáver de Milburn, da rastros de vida al recibirse una señal emitida por la cámara de su traje. Janek pide a su equipo de seguridad que verifique si Fifield se encuentra fuera de la nave, pues la señal de su traje viene aparentemente de ese lugar.

La compuerta del *Prometheus* se abre y uno de los hombres de Janek sale al encuentro de Fifield. Es de día en el planeta y aparentemente el clima está despejado. El hombre se acerca a Fifield, que está en el exterior, en el piso, doblado de una manera antinatural (Fig. 348). Al ver esto, el oficial llama a otro para que vea lo que sucede. Al volverse hacia él, Fifield se ha incorporado del piso y en un primer plano se ve el producto de la mutación que ha sufrido debido a su exposición al fluido negro (Fig. 349). Su cráneo y sus rasgos humanos están totalmente deformados, lo mismo que todas sus extremidades. La cámara sigue en plano abierto y a plena luz del día como Fifield golpea al hombre rompiendo su casco, matándolo instantáneamente. El hombre cae al piso y se ve un primer plano de su rostro ensangrentado (Fig. 350 y 351).

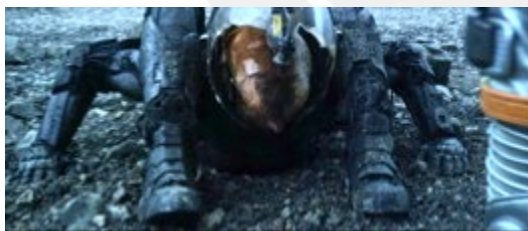


Fig. 348



Fig. 349

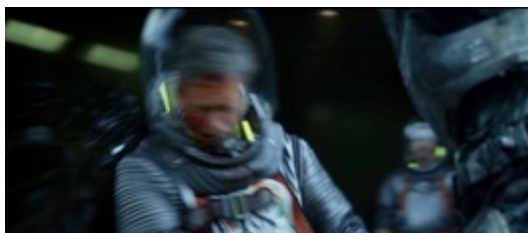


Fig. 350



Fig. 351

Fifield empieza a atacar a todos los que se encuentran en el cargo de la nave. Los ataques se ven de manera explícita. Se usan planos abiertos en las persecuciones (cortísimas, pues el espacio es reducido) y primeros planos para mostrar los golpes y las heridas resultantes. Los planos son breves pero con la longitud necesaria como para apreciar los golpes y las heridas de manera clara. El equipo de seguridad empieza a lanzar llamas de fuego contra él. El Fifield mutado tiene habilidades sobrehumanas. Se mueve muy rápido y es capaz de trepar por las paredes como si fuera una araña. La cámara lo sigue; sin embargo, los encuadres son casi aberrantes y ven poco, algunas veces sólo la estela de fuego que deja a su paso, esto para acentuar la rapidez con la que se mueve en el espacio. Además, tiene una fuerza descomunal. Puede romper cráneos de un golpe y lanzar un ser humano por los aires con mucha facilidad (Fig. 352). Es sumamente agresivo.



Fig. 352

Para eliminarlo, los sobrevivientes suben a un vehículo pesado y pasan sobre él mientras está tendido el piso. Este atropello se ve en primer plano. El vehículo pasa dos veces sobre él. Finalmente, Janek y Chance terminan con Fifield usando los incineradores (Fig. 353 - 356).



Fig. 353



Fig. 354



Fig. 355



Fig. 356

La escena pasa muy rápido. Los planos son breves en su mayoría, pero permiten observar lo que sucede en Fifield y en los cuerpos que ha violentado. Los encuadres muestran explícitamente sangre y mutilaciones. Al ser la locación una mezcla de interior con exterior, hay un juego de luz interesante, creándose un alto contraste que casi no se ve en otros momentos del film. Esto es porque comparada a la luz del día, la luz artificial del *Prometheus* es muy débil y la parte techada del cargo se ve casi en penumbras. A esto, se suma el fuego que han generado los incineradores. Esto crea situaciones de luz donde los ataques son vistos brevemente sólo en siluetas. Vale anotar también, que el fuego propiamente añade un toque dramático a la situación.

4.3.2.7 Últimos momentos del *Prometheus*

Los momentos finales de la nave *Prometheus* se dan bajo un contexto totalmente distinto al que se vio envuelto el *Nostramo* en *Alien*. Las situaciones son diferentes, por lo tanto, el tratamiento fotográfico tiene grandes variantes.

Mientras en *Alien* se buscaba afianzar la sensación de claustrofobia y encierro con encuadres cerrados que resultaban sofocantes en medio de una situación extrema (la autodestrucción inminente del *Nostramo* y el acecho del *Alien*), en *Prometheus* se usan encuadres abiertos, cuyo objetivo es hacer percibir al espectador las grandes dimensiones de este universo de Ingenieros y a la vez acentuar lo pequeños que resultan los seres humanos en comparación. Esto igual, busca generar angustia, pero de la manera opuesta: llevar a cabo la enorme tarea de enfrentar a unos seres que nos llevan gran ventaja (no sólo física, sino tecnológica) y escapar de ellos en medio de un espacio sumamente grande, lo que hace la tarea monumental.

Todo el universo de los Ingenieros tiene grandes dimensiones: el domo, el *Juggernaut* (la nave) y ellos mismos. Lo que significa que, hablando en términos simples, lo que a un Ingeniero le toma un paso, probablemente a un humano le tome muchos más.

Una vez confrontado el único Ingeniero sobreviviente⁴⁴, Shaw escapa de su alcance mientras él ataca a Weyland y al resto del equipo. Una vez reducidos todos, el Ingeniero activa el puente, poniendo al descubierto la gran silla de navegación del *Juggernaut* (Fig. 357 - 359), un elemento que es una referencia directa a la gran silla del *Space Jockey* en *Alien*. Esta icónica pieza de diseño fue la inspiración inicial detrás de *Prometheus*.⁴⁵ Luce bastante parecida a la pieza original, con algunos rasgos más modernos que la hacen ver más estilizada. De hecho, la silla se rediseñó de tal manera que pudiera tener los movimientos adecuados para cumplir la secuencia que se ve en el film, donde emerge de la base del cámara de la misma forma en que sucede el lanzamiento de un misil (y mostrando esa forma fállica característica), para luego desplegarse y quedar en la posición final que es tan conocida desde *Alien*. Para esta escena, se usó una mezcla de CGI (la secuencia de la silla emergiendo de la base es una animación) con una silla real construida para la posición final. “El *Cockpit* (cámara del piloto) es la vaca sagrada de *Alien*” (Salisbury 2012: 172). Lo que se ve en *Prometheus* se reconoce como una película de la serie *Alien*, pero al mismo tiempo tiene un look diferente, fresco y más futurista que el original.⁴⁶

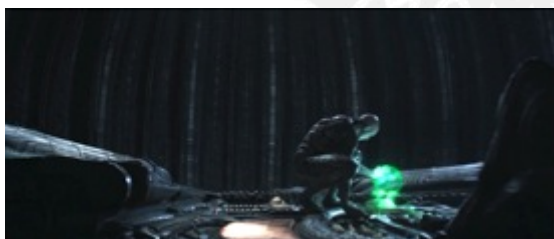


Fig. 357

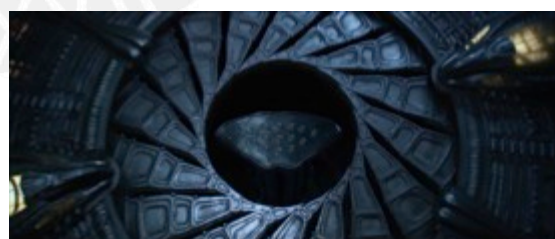


Fig. 358

⁴⁴ Un equipo liderado por Peter Weyland, dueño de la corporación que financia al equipo de exploración, acude a Domo para despertar del hipersueño al Ingeniero que David descubrió, sólo porque Weyland quiere ser inmortal y recuperar su juventud.

⁴⁵ Así lo señala Ridley Scott en el documental *The Furious Gods: Making Prometheus* (2012)

⁴⁶ Arthur Max en *The Furious Gods: Making Prometheus* (2012)



Fig. 359

El Ingeniero empieza a manipular los controles de la silla y de ella se genera una especie de planetario holográfico tridimensional que abarca todo el puente. Estos también son gráficos generados por computadora a los que se les ha dado la textura y la luz similares a los que tiene una medusa. Este planetario es como un panel interactivo que funciona al tacto (Fig. 360 - 363).



Fig. 360



Fig. 361



Fig. 362



Fig. 363

Los planos son abiertos, para mostrar este planetario en toda su magnitud y esplendor. El *Cockpit* del *Juggernaut* pasa de una clave baja a ser un área llena de luz debido a este gran holograma. Se usan planos de detalle para mostrar la forma en que se operan los controles en la silla y como el Ingeniero adopta la posición clásica con el look elefantiásico de *Alien*. Se usó CGI para recrear cómo la cabeza es cubierta por esa especie de casco orgánico y como su cuerpo es cubierto por cinturones de seguridad que lucen como costillas. Para terminar, de entre las costillas surge un tubo que une el cuerpo con el casco, es decir, el toque final de apariencia de trompa, que al parecer, es un conducto de oxígeno (Fig. 364 - 367).



Fig. 364

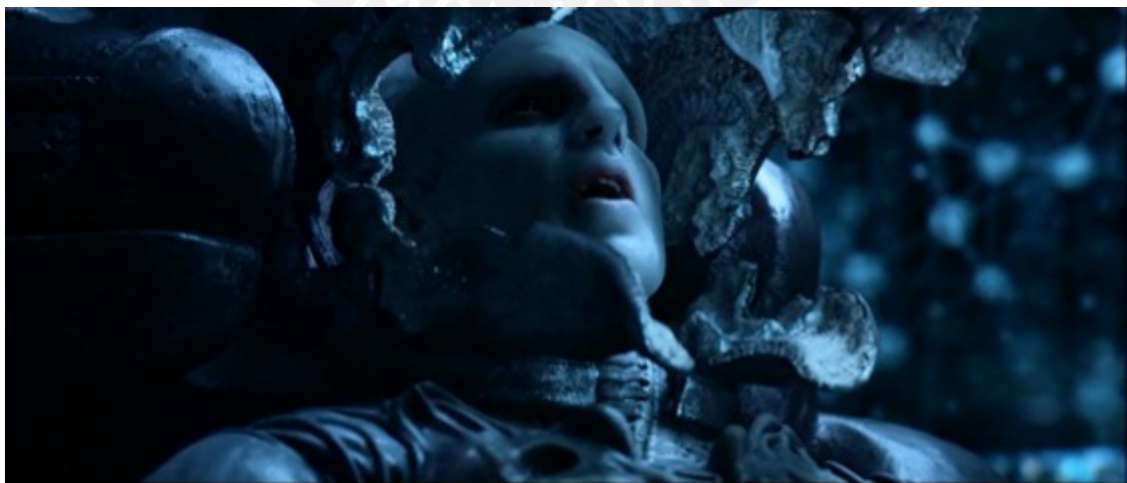


Fig. 365



Fig. 366



Fig. 367

A continuación se ve la odisea de Shaw para salir del domo y llegar hasta el *Prometheus* a alertar a todos de las intenciones del Ingeniero de dirigirse a la Tierra.

Las distancias así como las dimensiones de los objetos y locaciones son enormes. La cámara sigue a Shaw en intervalos de grandes planos generales donde se le ve corriendo a través de enormes obstáculos en medio del inhóspito planeta (cada vez más grande y solitario) y planos cerrados donde se ve el gran esfuerzo físico que le toma realizar esta tarea (Fig. 368 - 373). Es inevitable la asociación con Ripley corriendo por los pasillos del *Nostramo* antes de su autodestrucción, a pesar de que el seguimiento fotográfico es

distinto. Estas tomas en exteriores se grabaron en locación en Islandia, terminando de afianzar el look del planeta digitalmente.⁴⁷



Fig. 369



Fig. 370



Fig. 370



Fig. 371

⁴⁷ The Furious Gods: Making *Prometheus* (2012)



Fig. 372



Fig. 373

Shaw logra comunicarse con Janek mientras corre hacia el *Prometheus*. Le informa sobre la situación y lo insta a detener la inminente partida de la nave *Alienígena*. Vickers ordena a Janek poner la nave en marcha de vuelta a la Tierra; sin embargo, él decide pilotarla con curso a colisión contra el *Juggernaut* y así impedir que el Ingeniero logre su objetivo.

Durante toda la secuencia se percibe movimiento en la imagen como si la cámara temblara ligeramente. Esto se debe a que el *Juggernaut* está saliendo de su búnker subterráneo. Esa sección del suelo del planeta es en verdad una gran puerta de plataforma dinámica que se va abriendo para permitir la salida de la nave. Al tener grandes dimensiones, produce un temblor de regular intensidad. Se busca acentuar el efecto con el ligero movimiento del encuadre.

En cuanto al *Prometheus* en sí, el tratamiento en esta parte es dinámico-descriptivo. La cámara se limita a acentuar los recorridos y movimientos de los personajes y los objetos. En términos de luz, no sufre un cambio dramático, siendo lo único relevante el parpadeo de las luces al entrar a un estado de alerta. La clave de iluminación se mantiene, sólo que se vuelve intermitente (Fig. 374 -380).



Fig. 374



Fig. 375



Fig. 376



Fig. 377



Fig. 378



Fig. 379



Fig. 380

Shaw observa todo desde la superficie del planeta: el *Juggernaut* elevándose lentamente, el *Prometheus* en paralelo despegando, el módulo de Vickers saliendo despedido de la nave y finalmente al *Prometheus* estrellándose de lleno contra el *Juggernaut* en el cielo (Fig. 381 - 383). Todos estos planos fueron realizados en locación en Islandia. De hecho los módulos, los pedazos del *Prometheus* y del *Juggernaut* quemados y algunas rocas se fabricaron y fueron usadas en locación; sin embargo, el cielo, el paisaje y los fondos se mejoraron digitalmente.



Fig. 381

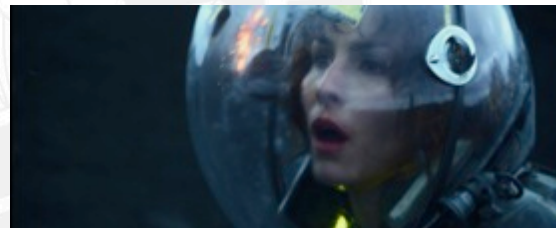


Fig. 382



Fig. 383

A consecuencia del choque, el *Juggernaut* cae desde el cielo y empieza a rodar pesadamente sobre la superficie del planeta (secuencia hecha digitalmente junto con la del módulo de Vickers aterrizando en el suelo del planeta).

Los encuadres son extremadamente abiertos para así dar cuenta del gran tamaño del *Juggernaut* y de la magnitud del impacto. Shaw y Vickers son sumamente pequeñas en comparación. Se mantiene ese seguimiento que acentúa las grandes dimensiones de los *alienígenas* y el gran esfuerzo que le significa a un humano promedio en comparación (Fig. 384 – 390).



Fig. 384



Fig. 385



Fig. 386



Fig. 387



Fig. 388



Fig. 389



Fig. 390

4.3.2.8 Shaw en el módulo de Vickers. Enfrentamiento final.

Esta escena opera a modo de cuarto acto en el film. Como se mencionó líneas arriba, este recurso es utilizado en películas de horror o thrillers, donde el factor sorpresa es determinante para causar el efecto esperado. Esta escena en particular sugiere un tratamiento fotográfico más cercano al cine de horror comparado al resto de film.

Luego que el *Juggernaut* fuera derribado por el *Prometheus* cayendo fulminantemente en la superficie del planeta (matando a Vickers en el proceso), Shaw corre hacia el módulo de supervivencia pues el oxígeno se le está agotando. El modulo fue expulsado

intempestivamente por Janek segundos antes de estrellar el *Prometheus* contra la nave *Alienígena*. Producto de la improvisada expulsión, el módulo se estrella contra la superficie del planeta. Cuando Shaw ingresa al módulo escucha ruidos extraños que vienen de dentro. Coge un hacha de emergencia y abre la compuerta que da al interior.

El módulo está absolutamente caótico. Es como si esa habitación reflejara el desastre de la misión de exploración del *Prometheus*. Si bien los planos que se utilizan son abiertos, las luces se encienden y se apagan indistintamente de manera intermitente haciendo difícil la visibilidad. La cámara ingresa con Shaw y observa desde cierta distancia toda la habitación, moderada y expectante (Fig. 391). Se usan planos subjetivos, de tal manera que el espectador va descubriendo el ambiente al mismo tiempo que el personaje. Este tratamiento es típico del género de horror (Fig. 392 y 393).



Fig. 391

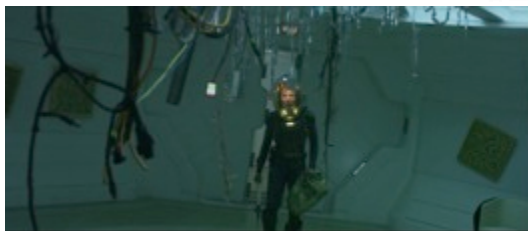


Fig. 392

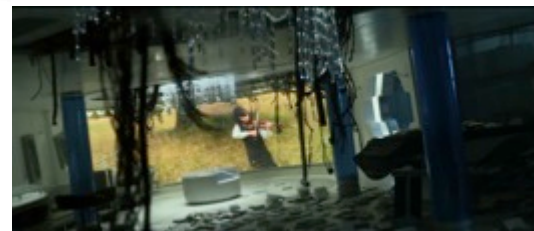


Fig. 393

Cuando Shaw está frente al área del *MedPod* y se asoma por la ventana, la cámara cierra a un primer plano. Usualmente este recurso se utiliza cuando algo inesperado está por suceder. Este plano es propicio para descubrir al *Trilobite* (la criatura que Shaw sacó de

su cuerpo) pero ya en un estado maduro. Lo cerrado del plano y la intermitencia de la luz no permiten ver a la criatura completamente, sólo se llega ver una especie de tentáculo de gran tamaño a través de una pequeña ventana. Y por un breve momento, Scott vuelve a las raíces y presenta a este ser casi con el mismo estilo que al *Alien* de la primera película. Por unos segundos, juega con la imaginación del espectador para completar la imagen de la criatura (Fig. 394 – 397).



Fig. 394



Fig. 395

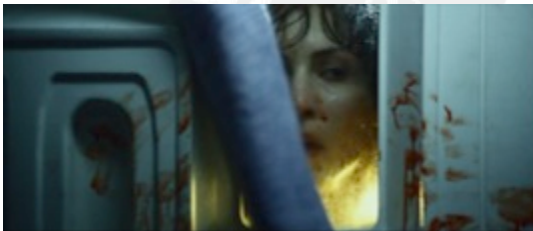


Fig. 396



Fig. 397

Shaw recibe una comunicación de David, desde las ruinas del *Juggernaut*. Le avisa que el Ingeniero (que sobrevivió a la caída de la nave) está yendo en su búsqueda.

El Ingeniero entra intempestivamente al módulo forzando las puertas y en dirección a Shaw (Fig. 398 y 399). Estos encuadres son muy similares a los que se usaron en *Alien* en los momentos finales del *Nostramo*: Planos medios contrapicados, que componen con el techo y hacen ver espacio sumamente sofocante y claustrofóbico. Nuevamente, son unos segundos, pero esa es la sensación. El modulo parece más pequeño que nunca y acorrala a Shaw entre el Ingeniero y la criatura que se encuentra tras la puerta. Shaw acciona la puerta y libera al *Trilobite*, que abraza al Ingeniero con sus tentáculos. Esta acción es en cámara lenta para acentuar la violencia y la rapidez con la que están sucediendo las cosas. La cámara sigue atentamente a Shaw luchando por liberarse de

ambas amenazas que la aprisionan contra el piso. Finalmente ella se libera y sale de la habitación.



Fig. 398



Fig. 399

Una mezcla de planos cerrados y abiertos siguen el intento del Ingeniero por librarse del *Trilobite* que lo ha envuelto con sus tentáculos. Se ve a la criatura en un plano entero y de manera explícita. Un plano de detalle muestra una parte de su cuerpo que tiene varios tentáculos pequeños que emergen como lenguas y que aprisionan el rostro del Ingeniero. En el centro, tiene una especie de boca colocada verticalmente emulando una vagina dentada. Ésta se abre y surge una especie de lengua y/o falo que se introduce en la boca del Ingeniero. Finalmente, el *Trilobite* lo cubre totalmente, abrazándolo con sus tentáculos contra el piso. La manera en que ataca al Ingeniero y la forma del cuerpo del *Trilobite* remiten al *Facehugger* y a la forma en que fecundó a Kane en *Alien*. La posición final de la criatura es una referencia directa a ese primer ataque en el film de 1979 (Fig. 400 - 408).



Fig. 400



Fig. 401



Fig. 402



Fig. 403



Fig. 404



Fig. 405



Fig. 406



Fig. 407



Fig. 408

4.4 Cambios y continuidades de la estética de lo orgánico entre *Alien* y *Prometheus*

A partir de la descripción de las variables en cada una de las unidades de observación seleccionadas en las dos películas, estableceremos cuáles son los cambios y continuidades de la estética de lo orgánico. Haremos un recorrido en las características identificadas en las unidades de observación equivalentes seleccionadas en cada película. Nuestro punto de partida será *Prometheus*, para de esa manera identificar los cambios y las continuidades con respecto a *Alien*.

Veremos aspectos concernientes a la dirección de arte, en primer lugar.

Empezaremos con las naves humanas, para luego entrar de lleno al mundo *alienígena*. De hecho, el *Nostrromo* y el *Prometheus* guardan características que permanecen a pesar del paso del tiempo, lo que hace posible identificar a ambas naves como parte de un mismo universo, siendo más específicos aún, como productos de una misma compañía. Ambas conservan en su diseño interior las formas geométricas octogonales en sus diferentes áreas. También se conserva el patrón de colores utilizados, que van desde los grises acerados hasta los blancos.

Sin embargo los cambios son más que evidentes. El *Prometheus* es una nave de exploración científica, insignia para la compañía Weyland, por ello está dotada de una tecnología de punta, que hace ver al *Nostrromo* de *Alien* mecánico y *vintage*. En líneas generales, la nave luce más amplia en su interior, más ordenada, con un ambiente casi aséptico. Lo cotidiano, que fue una característica notable en el *Nostrromo* de *Alien* que lo hacía tan verosímil y cercano, aquí se ha perdido completamente en aras de la tecnología. El *Prometheus* es un centro de investigación sistematizado, donde no hay lugar para personalizar los ambientes. Paneles holográficos, pantallas planas, estaciones de trabajo bien definidas en un puente que dista mucho de aquel apretado y confuso del *Nostrromo*. La tecnología del área médica es impresionante, posee escáneres e implementos con propiedades que aún son terreno de la ciencia ficción. El área del criosueño ha perdido el protagonismo que alguna vez tuvo en *Alien*, con la impactante escena inicial de los módulos abriéndose como una flor, dejando al descubierto a la tripulación, en un momento sumamente vulnerable en medio de una habitación blanca, como una especie de alegoría a un nacimiento. En el *Prometheus*, esa área posee una luz muy baja, y si bien los módulos lucen más modernos, nada más la distingue de otra zona de la nave. El área de esparcimiento va más allá de un simple comedor, contando además con un gimnasio y cancha de básquet. El área de carga cuenta con vehículos terrestres de exploración, y además, al parecer, los miembros del equipo cuentan con habitaciones propias. Adicionalmente, el *Prometheus* cuenta con un módulo al que llaman Life Boat (bote salvavidas), que tiene la apariencia de un departamento de lujo y

que es capaz de proporcionar todo lo necesario para vivir (independientemente del *Prometheus*) por un periodo de dos años.

Al ser la historia de *Prometheus* anterior al tiempo en el que se ubica *Alien*, era desconcertante hasta cierto punto concebir una nave “más moderna” en comparación al *Nostramo*. Los realizadores sustentan este cambio en los roles que ambas naves cumplen. El *Nostramo* era un carguero minero, una nave obrera, una especie de fábrica flotante. Por ello, su look es más tosco e industrial.

Por otro lado, hay un detalle sobre ambas naves que vale la pena resaltar: la forma exterior.

El *Prometheus* presenta una forma aerodinámica y moderna en su exterior; sin embargo, el diseño en sí remite a la anatomía de un insecto. Se pueden distinguir la cabeza, cuatro patas y cuerpo. En ese sentido, se presenta más orgánica que el *Nostramo*, y cuando decimos orgánica, nos referimos a como fluyen las formas de las partes de la nave con respecto a sus funciones. El puente, desde donde se comanda la nave, es la cabeza del insecto. Las turbinas que impulsan a la nave se transforman en patas que le dan soporte en tierra. Finalmente el cuerpo se compone de todas las áreas vitales de trabajo (como órganos internos), y el área de carga es como un “vientre” que cuando se abre, deja salir a sus “crías” (los vehículos de tierra). Arthur Max cuenta que Ridley Scott tenía la imagen en mente de las arañas al alumbrar a sus crías como una de las referencias para el *Prometheus* (Salisbury 2012: 77). En ese sentido, el *Prometheus* se muestra más orgánico que el *Nostramo*, el cual emula a un castillo gótico, pesado, agobiante, dentro del cual todo es desorden y confusión.

Ingresando al mundo *Alienígena*, el planeta LV 223 de *Prometheus* muestra una orografía accidentada muy cercana a lo que vemos en la Tierra. Imperan las cadenas de montañas cuya diferencia de las terrestres es el gran tamaño que poseen (probablemente en concordancia y proporción a sus ocasionales habitantes). La representación del planeta aquí es más naturalista en contraste al look orgánico e intimidante que tiene el

planeta LV 426 de *Alien*, de estilo biomecánico con formas que remiten a huesos. El LV 223 no genera sensación alguna de hostilidad o temor, en contraste.

La nave *Alienígena* o *Juggernaut* (llamada así por el equipo técnico en la producción de *Prometheus*) se encuentra en un nivel subterráneo, debajo de un gran domo de roca, a diferencia del *Derelict* de *Alien* que estaba en medio del paisaje del planeta. En la descripción, se consideró al Domo como parte de la nave debido a sus características peculiares ya que representan un cambio en la estética de lo orgánico. El Domo tiene una serie de corredores que nos remiten a aquellos que se vieron en el *Derelict*, sólo que son de roca, sin patrones definidos y más grandes en tamaño. Si son vistos frontalmente, evocan a la forma de un útero. Si bien lo orgánico no se muestra de manera explícita, queda claro que aparece de manera sugerida en las formas.

Una parte interesante de este Domo se encuentra a partir de un área rodeada de arcos en la cual es posible respirar oxígeno puro pues al parecer se ha producido terraformación. Este concepto en el diseño tiene su origen en un movimiento arquitectónico de los años 60's llamado Arcosanti, el cual fue fundado por Paolo Soleri. Su concepto de "arcología", i.e. la fusión de arquitectura con ecología, llevó a la creación de un habitat autosostenible en el desierto de Nuevo México. Lo que Arthur Max, el diseñador de producción de *Prometheus*, tomó de este concepto, es que el Domo puede conducir la luz del sol que viene del exterior de tal manera que actúa a modo de condensador para crear agua (Salisbury 2012: 102). Consideramos que esta es una variante importante dentro de la estética de lo orgánico. Además de lo visceral (que es mostrado de manera distinta como veremos más adelante) y de los referentes basados en ciclos de vida reales, observamos que mantiene el concepto principal y base: la creación de vida, pero en este caso, a partir de un sistema controlado, fabricado artificialmente. Sabemos que un elemento básico para la generación y mantenimiento de la vida es el agua. La creación de vida que se nos presenta en *Prometheus* ya no es parte de un ciclo natural o instintivo, sino se logra mediante el uso de tecnología y planificación. Evidentemente, la raza que habita o habitó en ese lugar, posee una tecnología muy superior a la humana.

Pasemos al *Juggernaut* en sí. La nave definitivamente nos remite al *Derelict* de *Alien* diseñado por H.R. Giger debido a su textura y formas. La estética biomecánica de Giger ha sido gran influencia para una nueva generación de artistas que han explorado su arte siguiendo este camino y llevándolo más allá. Uno de estos artistas es el ruso Alex Kozhanov, también conocido como “Gutalin” cuyo trabajo parece compartir en algo la sensibilidad de Giger. Gutalin ha sido el encargado de diseñar el *Juggernaut* y la máscara del hiper sueño de los Ingenieros.⁴⁸ De otro lado, la forma externa de la nave ha sufrido una pequeña variación, perdiendo los bordes angulosos que remitían a la imagen de una clavícula. El *Juggernaut* presenta una forma más redondeada, similar a una dona.

Esta vez el acceso a la nave es mayor por lo que incluso se llegan a ver otras secciones (una bodega, por ejemplo) y además se puede observar con detalle (junto a David, el androide) la cabina de mando, el equivalente al *Cockpit* de *Alien*. Su apariencia es muy similar; sin embargo, la cabina del *Juggernaut* ha perdido el aire de “organicidad salvaje” del *Cockpit* original, por explicarlo de alguna manera. Las paredes aún remiten a un tórax, pero el trazo es más limpio y estilizado. Queda a la vista una consola de control, cuyo diseño se inspira en el estilo *art deco* (Salisbury 2012: 166), con presencia de elementos geométricos, formas que remiten elementos de la naturaleza y texturas metálicas y plásticas. Sin embargo esta pieza tecnológica va más allá de la apariencia, pues ésta aunada a sus funciones es otra muestra de la evolución de la estética de lo orgánico. Para activar las funciones del puente, los Ingenieros utilizan notas musicales. Con un objeto similar a una flauta rudimentaria, se tocan ciertas notas que activan el tablero de control. Los sonidos que se emiten son muy básicos. Incluso cuando se presionan los controles de la consola se emite un sonido que parece una especie de gemido neutro animal. Es un retorno a lo básico mezclado con tecnología de punta. Desde cierto punto de vista, es haber desarrollado una tecnología que está en armonía con su entorno. Su avance tecnológico integra su ambiente, no lo destruye.

La pieza de cierre es la aparición de la silla del piloto, la cual nos remite inmediatamente al *Space Jockey*, la vaca sagrada de *Alien* y un referente obligatorio

⁴⁸ The Furious Gods: Making *Prometheus* (2012)

para el cine de ciencia ficción contemporáneo. A simple vista, la silla es muy similar a la de *Alien*; sin embargo, ésta posee más detalles (como los acabados *art deco*, por ejemplo) y además, se nos revela cómo es que finalmente, el Ingeniero “adopta” esa forma elefantiásica que se aprecia en el *Space Jockey* fosilizado de *Alien*: Se produce una especie de simbiosis entre él y la silla, quedando ambos unidos como si fueran uno solo. Esta fusión carne-metal, de lo orgánico y lo mecánico, es el principio elemental del estilo biomecanoide de H.R. Giger, que marcó el estilo visual de *Alien*. Nuevamente, esta fusión no luce una “organicidad salvaje”, sino es controlada y hasta aséptica. La tecnología de estos Ingenieros ha logrado dominar lo orgánico y manipularlo de manera que no pierde su naturaleza sino afianza sus cualidades y, de este modo, las potencia en armonía con lo mecánico para desarrollar una tecnología viva y aparentemente poderosa.

Otro espacio donde se puede ver un cambio en la representación de lo orgánico es en la cámara de las ampollas. Este lugar nos evoca por su forma y distribución, al silo de huevos que se vio en *Alien*. Sin embargo aquí aparece un elemento que es una novedad y que es vital para el devenir de los acontecimientos en el film y punto de partida en la evolución de esta estética: las vasijas que contienen el fluido negro.

En la escena inicial, vemos que uno de los Ingenieros lo toma, produciéndose en él una mutación que termina por desintegrarlo y volverlo materia prima para la creación de vida en un planeta (el cual podría ser la Tierra en el principio de los tiempos), según se puede deducir. Este mismo fluido propicia el desarrollo de los pequeños gusanos que se encuentran en la cámara, evolucionando en formas de vida que analizaremos más adelante.

Finalmente, si bien el silo de *Alien*, con un ambiente cargado, oscuro, húmedo y cálido, nos remite a una incubadora o nido de huevos, la cámara de ampollas de *Prometheus* nos da dos sensaciones: por un lado, la de una capilla o lugar destinado a rituales, como un centro de veneración, debido a la disposición de los objetos, murales y esculturas en su interior. El otro lado es el de su utilidad. Si observamos ese camino, más que “incubar”, nos remite a la palabra “conservar”. La cámara es una gran conservadora del

fluido negro. Esto se deduce de lo que le sucede físicamente al lugar una vez que el equipo ingresa en él, abriendo la puerta sellada herméticamente. El ingreso de oxígeno del exterior hace que los muros empiecen a exudar y deteriorarse aceleradamente. Con las ampollas sucede lo mismo, se deterioran y pierden su calidad hermética, empezando a emanar de ellas el fluido negro desde el interior, derramándose en todo el suelo de la cámara.

Nuevamente, aparece esta característica de *Prometheus* que en lo básico la conecta con *Alien*, pero a la vez, la distancia. Podríamos denominarla una organicidad controlada, en contraste con la organicidad salvaje de la película original. Hay fluidos y hasta humedad, pero el ambiente ya no luce crudamente orgánico.

Esto se traduce, incluso, en la apariencia de los Ingenieros. Tienen un tamaño mayor al humano promedio y una estructura corporal perfecta (que evoca a las representaciones de divinidades griegas). Son una versión "mejorada" del hombre, pero al fin de cabo, son mortales. Nuevamente aparece aquel factor que conecta en lo más básico de la naturaleza orgánica.

Otro punto importante en la evolución de la estética de lo orgánico en *Prometheus* son las criaturas u organismos *Alienígenas* que aparecen en el film. Estas criaturas tienen un origen distinto a aquella que se vio en *Alien*. La principal diferencia es que en la película de 1979 vemos el ciclo vital de un solo organismo, que ha sido incubado de manera contranatural en un macho humano. Esa única criatura pasa por distintas fases hasta llegar a su desarrollo final.

En *Prometheus* se ve la generación, evolución y desarrollo (según sea el caso) de hasta tres nuevas formas de vida. Abordaremos cada una ellas estableciendo sus variantes con respecto a la criatura original en *Alien*.

Prometheus plantea una forma distinta de generación de vida. Esta diferencia no radica en el ciclo vital propiamente dicho, sino en cómo se producen nuevas formas de vida. En este caso, va más allá, pues presenta la materia prima (cuyo origen aún es

desconocido, pero se puede jugar con la idea de que es una sustancia creada en un laboratorio) que es responsable de la generación de nuevos organismos vivos: el fluido negro.

El fluido negro es responsable de la generación, evolución o mutación de formas de vida a lo largo del film. El fluido negro es la variante principal de la evolución de la estética de lo orgánico.

Así distinguimos hasta dos procesos. El primero es el de mutación. El fluido negro ocasiona una mutación acelerada en el organismo que lo ingiere. Es el caso del *Hammerpede*, que un inicio es un gusano de tierra y al entrar en contacto con el fluido negro evoluciona en un organismo con apariencia de serpiente y de fuerza descomunal. Este mismo fluido, al entrar en contacto con lo humanos, produce una mutación en ellos, cambiando su apariencia física y tornándolos sumamente agresivos. Esto es lo que sucede con Holloway, quién empieza a mutar físicamente (tornándose su piel grisácea y porosa) pero provoca su propia muerte interrumpiendo el proceso, y con Fifield, quién aparentemente sí llega a un estado avanzado de mutación con alteraciones evidentes en la piel y en la estructura corporal, deformaciones óseas que lo hacen perder rasgos humanos convirtiéndolo en un híbrido entre la criatura de *Alien* y un ser humano promedio.

El segundo proceso ya es conocido en este universo, pues es el mismo que se da desde *Alien*: el de fecundación. Aquí revisaremos cada una de las criaturas y todo lo concerniente a su desarrollo.

En el caso del *Trilobite* embrión, se da a partir de un proceso biológico natural entre dos humanos: el coito, estando uno de los humanos involucrados infectado del fluido negro. Esto resulta una novedad dentro de este universo orgánico, ya que su fecundación prescinde de la presencia de una de las criaturas de esa especie, tal como es usual en su ciclo vital. Pero, como el resto de criaturas en *Prometheus*, comparte el hecho de ser resultado, a su manera, del fluido negro.

El *Trilobite* presenta el mismo ciclo vital de todas las criaturas de este universo, llegando a la maduración en pocas horas. En él vemos referentes de órganos sexuales tanto masculinos como femeninos, fusionados de manera tal que en lugar de parecer una aberración, lucen como complementarios. A través de ellos, la criatura continúa su ciclo de reproducción habitual, y mantiene la tradición iniciada por *Alien*, buscando generar en el espectador la sensación de incomodidad y la evocación inconsciente de diversos temores (la intoxicación, la asfixia y la más gráfica, la violación sexual).

El Deacon, la criatura que aparece casi al final del film, es la que mayores semejanzas (aunque con marcadas diferencias) guarda con el *Alien* original, causando incluso sensaciones similares. A pesar de tener forma humanoide, presenta deformidades (carencia de ojos, cabeza alargada, mandíbula desplegable), las cuales son las características más evidentes de las criaturas de este universo.

En el caso del Deacon, lo orgánico se evidencia nuevamente, teniendo como referencia procesos naturales reales. Por ejemplo, su nacimiento evoca el alumbramiento de un potrillo, desde la forma en la que sale cayendo al lado del huésped unido aun por el cordón umbilical, hasta como empieza a incorporarse torpemente casi inmediatamente después de haber nacido. Como lo afirma el mismo Arthur Max, la piel de la criatura tiene la apariencia de la placenta cuando una yegua alumbra (Salisbury 2012: 186). Por otro lado, no podemos evitar mencionar el mismo proceso de alumbramiento, el cual es violento, presentando características Gore, con abundantes fluidos orgánicos, que en el caso de las criaturas de este universo, son de color negro o se maneja en la escala de grises oscuros. En ese sentido, el proceso de nacimiento mantiene características similares con respecto al film del 1979.

Se hace evidente que *Prometheus* presenta formas alternativas de generación de vida a partir de la introducción de un nuevo elemento, que viene a ser el fluido negro. Resulta interesante que este fluido sea negro, un color totalmente opuesto a lo que reconocemos como vital, como es el caso del color rojo. El color negro está asociado cultural y socialmente a aspectos negativos, y más que a la vida, remite a la muerte. Su connotación es paradójica, ya que si bien este fluido produce vida en su forma más

primaria, también sería responsable de la destrucción masiva de mundos (aparentemente, ese es el uso que le dan los Ingenieros). Debido a que se encuentra almacenado en contenedores en una habitación especialmente acondicionada con un ambiente hermético, y sumado, además, a lo visto en la escena inicial del film, se puede especular que este fluido es posiblemente el resultado de un trabajo de laboratorio, una especie de arma biológica creada para aniquilar planetas enteros, con un fin que aún resulta desconocido.

Esto ha significado una evolución en cuanto a las maneras de reproducción presentadas en el film del 2012 en comparación con la cinta original, conservando; sin embargo, la esencia de la naturaleza del ciclo vital de las criaturas de este universo.

Así observamos que se mantiene la necesidad del proceso inseminación a través del contacto físico con características que connotan la naturaleza sexual del proceso. En el caso de los seres humanos, se produce mediante el coito, habiendo sido uno de ellos (en el caso del film, el macho humano) infectado con la ingesta inconsciente del fluido negro. En el caso de las criaturas, la inseminación se produce, como siempre, a través de la boca del huésped.

Ambos tipos de fecundación tienen un periodo de incubación sumamente acelerado. El desarrollo del ser se da dentro de las 24 horas luego de producida la inseminación. Esta característica se mantiene inmutable desde *Alien*.

Luego se da el proceso de alumbramiento. En este caso, *Prometheus* nos presenta dos procesos. El primero es el proceso natural, el que se mantiene igual que en la propuesta original: la criatura rompe la caja torácica del huésped, matándolo al nacer. El proceso conserva sus características explícitamente gráficas, grotescas, sumamente violentas y gore.

El segundo proceso, se apega a la evolución de la estética de lo orgánico, ya que se presentan aspectos de organicidad salvaje; sin embargo, resaltan más las características que denotan la organicidad controlada de la que hemos hablado anteriormente y que nos

parece fundamental en la descripción de esta estética. El segundo proceso es un parto auto-inducido, una especie de cesárea que Shaw se practica a sí misma, al ser consciente de que está embarazada de una criatura no humana.

A nuestro parecer, la explicites y violencia de esta escena se compara con la del nacimiento del *Chestbuster* en *Alien*, hasta el punto de decir, que ésta sería su equivalente en este film. Hay grandes diferencias, siendo la principal el hecho de no ser un “parto natural” al estilo de los organismos *alienígenas*. Es un proceso quirúrgico auto-inducido, lo cual resulta bastante inquietante psicológicamente. En ella se reúnen una serie de factores cuya carga emotiva y psicológica es muy fuerte y perturbadora: la repulsión de tener un organismo ajeno al nuestro al interior del cuerpo, el temor de morir violentamente despedazado, el horror de ver el propio cuerpo violentado, el hecho, para Shaw, de sentir repulsión por el que será probablemente el único “hijo” que engendrará en su vida y que éste resulte ser una aberración.

Es interesante el giro que toma la estética de lo orgánico en este punto: no deja de ser visceral, ni psicológicamente perturbadora, pero al igual que en el caso de la tecnología de los ingenieros, integra la tecnología humana para mostrar ese “visceral” de una forma aparentemente controlada. La criatura no tiene el control esta vez, pues ha perdido su arma más valiosa: la ignorancia del huésped. En el caso de Kane en *Alien*, él no tenía idea de que llevaba una criatura en su interior. Por ello el violento nacimiento no pudo ser evitado, con toda la sangre, vísceras y muerte de Kane. La sorpresa para el espectador es evidente y fue muy bien aprovechada narrativamente. En el caso de Shaw, ella sabe que hay un ser en su interior que evidentemente le está causando daño. Puede deducir fácilmente qué sucederá si ella no se lo saca del cuerpo. En términos del espectador, para él ya no es motivo de sorpresa que la criatura mate a Shaw al nacer. Es lo que se espera pues el ciclo de las criaturas ya es bien conocido e identificado. La sorpresa aquí se maneja desde la decisión de Shaw de auto-inducirse un parto, la incertidumbre de saber si realmente logrará sacarlo de su cuerpo o si la criatura será más rápida y la destrozará. La violencia está presente gane la criatura o Shaw. Es un cuerpo siendo violentado o una persona violentándose a sí misma.

Otro aspecto que representa un cambio en *Prometheus* con respecto a *Alien* es la forma en que se llevan a cabo los ataques de criaturas a humanos o humanoides. En *Alien*, el único “ataque” (entre comillas pues no representa un ataque en verdad, pero sí causa la muerte de la víctima) que puede considerarse explícito, es el nacimiento del *Chestburster* destrozando el tórax de Kane. Los demás ataques son sugeridos, nunca se llega a ver de manera explícita como la criatura agrede a la tripulación. En *Prometheus*, en cambio, las agresiones son vistas abiertamente, pudiéndose observar heridas y sangre con claridad.

Finalmente, están los androides. Evidentemente, lo orgánico está presente en la representación de los androides en el universo de *Alien*, puesto que ellos muestran rasgos y características físicas (y hasta fisiológicas) humanas. Sin embargo, su presencia siempre resulta inquietante más desde el aspecto psicológico, debido a que ni los personajes que los rodean, ni el espectador en la sala de cine, pueden descifrar la naturaleza de sus intenciones o actos. Si bien en *Prometheus*, el momento de la mutilación de David resulta menos visceral y grotesca en comparación a lo visto con Ash en *Alien*, esto se presenta en total concordancia a lo que ambos androides representan en cada film. De otro lado, las características internas de ambos androides permanecen iguales, es decir, la “sangre” androide continúa siendo de color blanco, pero hay una diferencia abismal en la forma en que ésta se presenta en las mutilaciones de cada androide, teniendo en el caso de Ash una connotación marcadamente sexual, en comparación a la de David, que se presenta asexual. Nuevamente, esto va en concordancia con el rol que cumple cada uno de ellos en los films.⁴⁹

En términos de dirección de fotografía, encontramos que la estética de lo orgánico usualmente apela al uso de planos cerrados que muestran con explícitos aquellos elementos relacionados a lo orgánico y a su devenir: las criaturas, el fluido negro, las

⁴⁹ La connotación de Ash en *Alien* se torna sexual como consecuencia del entorno y su imaginería. Los ataques de la criatura guardan una gran connotación sexual al aparentemente atacar a sus víctimas con la lengua, la cual evoca un falo dentado. Ash, ataca a Ripley con una revista doblada a la forma de un falo e intenta introducirse en la boca, evocando visualmente una violación oral (similar a la que el *Facehugger* comete con Kane). Parker decapita a Ash en defensa de Ripley, en una escena sumamente gore, donde la sangre roja es reemplazada por el líquido lechoso blanco que emana del interior de Ash, que bajo todo el contexto, evoca al semen humano.

mutaciones (humanas y *alienígenas*) y las heridas y mutilaciones. Esto representa una continuidad en este universo. Sin embargo, la diferencia es mayor en cuanto a la cantidad de planos relacionados a este tipo de cobertura visual en ambas películas. En *Alien*, todo el proceso de fecundación y nacimiento de la criatura son mostrados con explícites gráfica y sumo detalle. Sin embargo, los ataques del *Alien* hacia la tripulación del *Nostrromo* son sugeridos. Se mantienen los planos de detalle en cuanto muestran sólo partes del cuerpo de la criatura (sobre todo la boca), pero nunca se ve el acto de atacar en sí, ni tampoco se muestra sangre de manera explícita.

Sin embargo en *Prometheus*, debido a la existencia de más criaturas con respecto a *Alien*, y una tripulación mayor en número, hace que la relación con estos seres y sus ataques se incremente. El tratamiento visual para cubrir los hechos relacionados a lo orgánico es explícito, la cámara sigue la acción en primer plano y muestra anormalidades, deformidades y mutilaciones sin reservas.

Si bien la característica la cobertura detallada de la explícites gráfica se mantiene en el tiempo, el resto del tratamiento visual es distinto comparando ambos films. Esto responde, más que a lo orgánico en sí que mantiene su estilo visual, a un tratamiento basado en el género.

El lenguaje visual en *Alien* responde más al tratamiento de un film de terror: espacios en penumbras, donde lo contrastado y el claroscuro dominan la escena sobre todo en momentos de crisis, planos sumamente cerrados y contrapicados que aplastan a los personajes contra el techo de la nave causando una sensación de claustrofobia, planos sumamente breves en el momento de los ataques, el simple hecho de no ver a la criatura de manera explícita, todo ello contribuye a la construcción de una atmósfera angustiante, propia del cine de terror, muy similar al subgénero *slasher*, donde un asesino persigue a sus víctimas hasta asesinarlas de manera brutal. Esta tratamiento tan efectivo, es una de las causas por las que el film es tan exitoso en cuanto a la creación y manejo de atmósfera, llegando a tener un impacto enorme en la audiencia.

En el caso de *Prometheus*, el tratamiento visual, a excepción de una sola escena donde casi vuelve a las raíces de *Alien*, responde más al de un film de ciencia ficción. Planos sumamente abiertos, cuyo objetivo es mostrar lo grande que es el mundo de los Ingenieros (no sólo en términos de tamaño); el hecho de que la historia no sólo ocurre dentro de espacios cerrados, sino en exteriores en la superficie del planeta; una iluminación en una clave más alta en comparación a *Alien*, que refuerza la sensación de encontrarse en un ambiente más futurista en contraste con la sensación de vieja fábrica que nos dejaba el primer film. Incluso, cuando la iluminación es en clave baja, tal como sucede en las escenas dentro del domo y la cámara de ampollas, el uso de planos abiertos resta aquella sensación de angustia y de acecho del primer film. Aquí, eso no existe, los planos de exploración están destinados sólo a mostrar y describir lo que hay en pantalla, literalmente.

Esta diferencia de tratamiento se hace evidente, incluso, desde la forma en que ambas naves son presentadas en los films. El *Nostramo* se mostraba intimidante, gracias a su forma y a la manera en que se mostraba en la escena inicial, acercándose casi frontalmente a la cámara. El *Prometheus* en cambio, se presenta más en función a su tecnología. El primer plano que lo muestra es sumamente abierto y sólo se le ve cruzar el encuadre, sin casi poder percibir su forma. Recién en el siguiente plano se ve a la nave con detalle, mostrando su forma aerodinámica y su estructura moderna frente a la cámara.

Entonces, lo que importa en *Prometheus* es mostrar el despliegue de modernidad y tecnología del que su universo está impregnado. Por ello, esta nave resulta fría en comparación al *Nostramo*: no hay signos de personalización o uso de la nave. Este es, en resumen, un centro de investigación donde no caben trivialidades ni cotidianeidades, pues sólo desviarían la atención del objetivo principal. El ambiente es totalmente aséptico, y si bien hay un esbozo de rebeldía en la tripulación (evidenciada en personajes como Janek, el capitán de la nave, por ejemplo), ésta queda opacada frente a las necesidades y urgencias corporativas. La frialdad se traduce en los colores de la nave y en la temperatura de la iluminación. Si el *Nostramo* nos presentaba un mundo obrero, el *Prometheus* nos presenta un mundo corporativo.

Existen, sin embargo, dos momentos en *Prometheus* que debemos mencionar pues son muestra de que lo orgánico, en toda su calidad grotesca, conserva un tratamiento visual explícito.

Uno es el momento en el que Shaw se auto practica una cesárea en el *MedPod* para sacar al feto *alienígena* de su cuerpo. La cámara se introduce a la cápsula junto a Shaw y permanece dentro de ella todo el tiempo, mostrando en primeros planos todo el procedimiento quirúrgico con sumo detalle. Toda la iluminación se concentra en la cápsula, conservando su calidad blanco verdosa como la luz de hospital. Una clave alta que lo muestra todo, pero que resulta deprimente a la vez.

Fotográficamente, la escena apela a uno de los recursos más importantes que manejó su predecesora *Alien* en términos de crear un mood o sensación respecto a lo que se ve: la claustrofobia. El encierro. No sólo físico, sino emocional.

La connotación psicológica es muy fuerte, pues es un ser humano violentándose a sí mismo. Una especie de automutilación, a pesar de que el proceso ha sido controlado todo el tiempo.

Al margen de las discusiones sobre la verosimilitud de la capacidad física que Shaw debería tener después de una intervención de ese tipo, esta escena supone una alternativa o respuesta frente a lo que sucedió con Kane en *Alien*. En ese caso, lo que se representaba, de manera explícita igualmente, era el parto de un “hijo no deseado” que además, había sido concebido por un macho humano como resultado de una violación explícita. En este caso, igualmente es un “hijo no deseado” pero Shaw, es una mujer que ha concebido este hijo bajo un proceso natural y tiene la opción de decidir tenerlo o no (con todo lo que eso implica en este universo) al saber que no es “un feto convencional”. Ella decide sobre su propio cuerpo y toma la responsabilidad así sea a costa de su propia vida. Es una referencia clara a un tema en boga y aún controvertido en estos tiempos como el aborto terapéutico.

Además, se añade el poderoso efecto psicológico de tener un ente extraño en el cuerpo. Si bien fue concebido de manera natural, este es un organismo totalmente distinto y

desconocido. Resulta sumamente repugnante para un ser humano todo aquello que represente una presencia parásita en el cuerpo. El rechazo es inmediato. El hecho de que la cámara se introduzca en el *MedPod* y se encuentre “encerrada” refuerza el hecho de encontrarse en una situación no deseada. Desde cierto punto de vista, la capsula se transforma en una metaimagen del vientre de Shaw: así como la criatura pugna por salir de su vientre, ella pugna por salir de la capsula y alejarse de la criatura.

El otro momento que queremos mencionar es el enfrentamiento final entre Shaw y el Ingeniero. Esta es la única escena de *Prometheus* que tiene un tratamiento visual similar al que se usó en *Alien*. Presenta casi las mismas características: El manejo de la expectativa, la visibilidad limitada, la sensación sofocante. Sin embargo, es sumamente breve.

Esta secuencia es como ver una película de terror, específicamente, una del subgénero *slasher*: Se tiene un asesino con sed de venganza que aparece de manera inesperada y violenta pues se asumió que estaba muerto (El Ingeniero), y se tiene una víctima que ha atravesado situaciones extremas tanto física como emocionalmente y que resulta ser la única sobreviviente (Shaw, que vendría a ser la denominada final girl).⁵⁰ Ambos se encuentran en medio de un ambiente que denota lo insana de la situación, un lugar caótico, con una iluminación deficiente y confusa y con múltiples espacios que permitirían a alguien ocultarse (el módulo). Es un giro en el tratamiento general del film, que en su mayoría se ciñe más al de una película de ciencia ficción.

En esta escena, se logra ver explícitamente a la criatura que engendró Shaw en un estado maduro (el *Trilobite*), en casi una repetición a lo visto en el cuarto acto de *Alien*, dónde finalmente se ve a la criatura en un plano entero, flotando alrededor del *Narcissus* luego que Ripley la expulsara del módulo. Sin embargo, *Prometheus* muestra con mayor detalle al *Trilobite*, en primeros planos que presentan parte de sus órganos y además en un plano entero, cuando se encuentra en pleno proceso de fecundación al

⁵⁰ Término usado por Carol J. Clover en su libro *Men, Women, and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film* (1992).

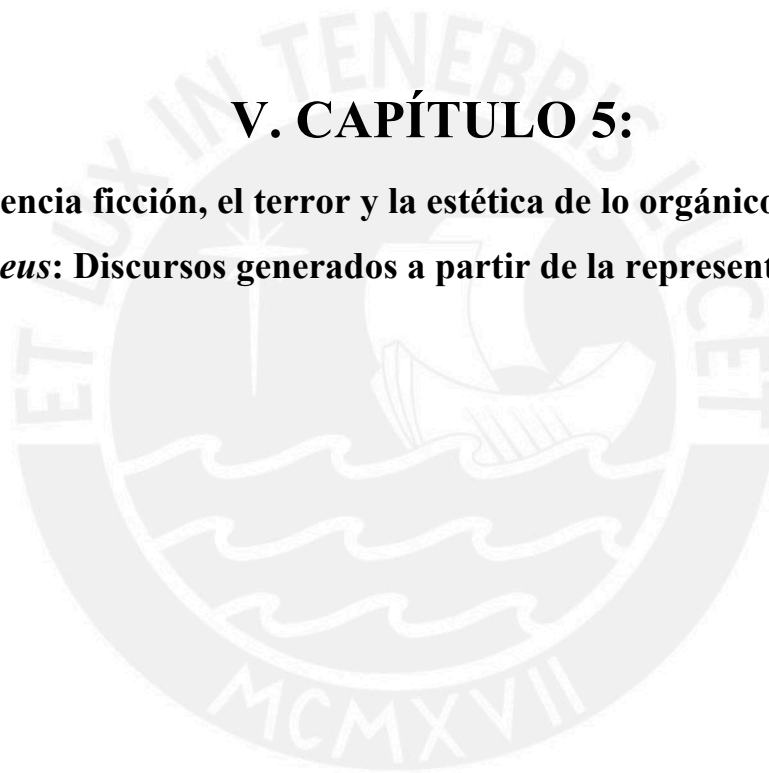
Ingeniero, en una imagen final que evoca, a una escala mucho mayor, al *Facehugger* de *Alien* aferrado al rostro de Kane.

Entonces, podemos decir que *Prometheus* maneja en líneas generales un tratamiento visual que se identifica más con el género de ciencia ficción, en contraste con *Alien*, cuyo tratamiento se apega más al género de terror. Sin embargo, el tratamiento visual de lo que tiene que ver específicamente con lo orgánico conserva su naturaleza explícita y grotesca de una película a otra, en busca de generar sensaciones de rechazo, incomodidad y angustia en el espectador.



V. CAPÍTULO 5:

La ciencia ficción, el terror y la estética de lo orgánico en *Alien* y *Prometheus*: Discursos generados a partir de la representación estética.



En esta parte, haremos una revisión de ambos films y rescataremos los discursos que se generan a partir de la representación de lo orgánico en cada uno de ellos, en base a los contextos sociales y culturales que los rodean. En vista que ambas películas se ubican dentro de los géneros de ciencia ficción y terror (hablaremos de la hibridación de géneros más adelante), es posible explorar sus posibilidades discursivas ya que estos géneros son idóneos para la exposición y reflexión sobre ideas y hechos concretos.

La estética visual de *Alien* que en este estudio hemos denominado estética de lo orgánico ha sido referente importante para las nuevas generaciones de cineastas que exploran los terrenos de la ciencia ficción y el terror. Es inevitable toparse con docenas de películas a lo largo de la década de los ochenta que tratan de emular su estilo visual y es innegable que continua siendo un referente importante en el nuevo milenio.

Este film ha sido motivo de innumerables trabajos académicos los cuales exploran de manera provocativa las infinitas posibilidades e interpretaciones que se pueden derivar a partir de su imaginaria visual, siendo las más interesantes las que exploran aspectos psicológicos y sociales.

En cuanto a *Prometheus*, si bien comparte el mismo universo que *Alien*, cuenta una historia muy distinta a la del film del 1979. Una consecuencia evidente de esto es que su estilo visual ha evolucionado para poder contar esta nueva historia. Sin embargo, resulta

innegable que ambas tienen elementos claves en común (ese ADN que menciona Scott como elemento unificador) que hacen de la exploración de su evolución un reto interesante.

Como sabemos, los films de ciencia ficción y terror son espejos de la realidad que los rodea. Ambos géneros juegan con la posibilidad de lo imposible y la probabilidad de lo improbable; por ello, son ideales para exponer ideas de todo tipo, desde las más evidentes y sosas hasta aquellas sumamente provocadoras y controversiales.

Algo curioso sucede con estos films de Ridley Scott, y es que, a pesar de haber 33 años de diferencia entre la realización de uno y otro, comparten discursos que se mantienen en el tiempo. Lo cual es quizá resultado de explorar temas que están ligados íntimamente al sentido de lo humano en su aspecto más primitivo, así como otros ligados a su estructura social básica. Empezaremos nuestra revisión por estos discursos compartidos.

Uno de los aspectos que resalta tanto en *Alien* como en *Prometheus* es aquel ligado a la generación de vida. En ambos films somos testigos de ciclos de vida que se inician de formas poco convencionales, y que determinan el giro que cada historia toma a su manera.

Alien nos presenta el ciclo de vida de una criatura que insemina a su víctima contra natura y que resulta en el nacimiento de una forma de vida sumamente agresiva y letal. Pero las imágenes que aluden al tema de la reproducción no se quedan en el aspecto literal. A lo largo de la película, se presentan múltiples metáforas visuales que aluden a la sexualidad y reproducción de manera insistente. Por ejemplo, la exploración de Dallas, Lambert y Kane al *Derelict* ha sido vista por muchos como una metáfora a la reproducción, asumiendo los tres tripulantes el rol de espermatozoides que ingresan a un entorno femenino, incluso desde su apariencia y forma (los tres ingresan a la nave a través de unos aberturas que emulan una vagina). El ingreso de Kane al silo de huevos dentro del *Derelict* se interpreta como el del espermatozoide que logra pasar la barrera y va a fecundar al óvulo, con un resultado adverso, al final.

Otro ejemplo es la escena inicial donde los tripulantes del *Nostramo* son despertados del criosueño. La forma en que se abren las compuertas de cada capsula emulan la forma en que las flores abren sus pétalos. Y el hecho mismo de despertar de una manera tan idílica es como una metáfora a un nacimiento pero totalmente aséptica y para nada traumática.

Si bien todas estas escenas remiten a aspectos naturales de reproducción y sexualidad, es claro que ellas se llevan a cabo en ambientes totalmente artificiales. Tanto el *Nostramo* como el *Derelict* en *Alien*, son naves producto de diferentes tecnologías y, al margen de que tan avanzadas o primitivas sean éstas, terminan siendo igual productos fabricados, productos de artificio.

La realización de *Alien* se llevó a cabo en un tiempo en el que los temas de reproducción *in vitro* estaban en medio de la controversia. El hecho de poder generar vida prescindiendo de la sexualidad abría un mundo de posibilidades para la ciencia y, a su vez, despertaba los temores más profundos de la sociedad al representar esto una violación al orden natural y sagrado de las cosas. Carrasco Molina cuenta que el primer embarazo mediante Fecundación *in vitro* con un ovocito humano se dio en 1973. Luego se supo de un embarazo ectópico en las trompas en 1976. Este experimento continuo desarrollándose, concluyendo finalmente con el nacimiento de la niña Louise Brown el 25 de julio de 1978 en Oldeham and District General Hospital de Lancashire, cerca de Manchester en el Reino Unido y el nacimiento de otro niño cuya identidad nunca se reveló (Carrasco 2012: 66). Cabe la posibilidad que la inquietud por este tipo de avances en el campo de la reproducción diera lugar a experimentar con este tipo de temas e ir más allá en campo cinematográfico. La mezcla de procesos naturales con un entorno tecnológico es clara durante todo el film, (desde la tecnología de criosueño del *Nostramo* hasta los entornos biomecánicos creados por H.R. Giger para el entorno *Alienígena*), aunque, de hecho, es el entorno orgánico salvaje el que prima, como una advertencia a los peligros que implica el experimentar con una fuerza tan grande como es el proceso natural mismo. Daniel Pimley lo describe como el desastroso resultado de un intento del patriarcado de usurpar el rol de la madre y convertirse en padre en solitario (Pimley 2003: 16), siendo la ciencia la que tiene el rol masculino y la

naturaleza el rol femenino.

La ansiedad causada por el inminente avance científico y tecnológico se puede ver reflejada en el film. Susan Sontag comenta al respecto que la amenaza al hombre y a la posibilidad de su deshumanización recaen en su propia animalidad, y ahora, además en la posibilidad de convertirse a sí mismo en una máquina.⁵¹

De otro lado, si bien una forma de lectura va por el lado del uso de la ciencia y tecnología, existe otro aspecto que resulta pertinente mencionar y es aquel de los instintos naturales básicos en la humanidad, como es el ligado a la sexualidad y a la vida misma.

Para Slavoj Žižek, Lacan describió a la criatura de *Alien* mucho antes que la película misma se realizara. Él describía a una laminilla a la que dotaba de características casi idénticas a las del *Alien* en la película: indestructible, algo que salta y se envuelve en el rostro, con capacidad de mutar a infinitas formas y la más pura animalidad. Žižek nos dice que para Stephen Mulhall el *Alien* es la libido como vida pura, la vida como tal, la esencia misma de lo que significa ser una especie:

Se trata de la naturaleza corporizada o sublimada, una encarnación pesadillesca del campo de la naturaleza completamente sometido y trabajado por la pareja de pulsiones darwinianas de supervivencia y reproducción. (Žižek 2007: 72)

Es así que surge la posibilidad de enfrentar al hombre con sus instintos más básicos. Expresar sus temores a través de un retorno inconsciente a su animalidad, y perderse en ella. Para Stephen Mulhall, aquello que sostiene todas las facetas del *Alien* es su relación con las fantasías y temores humanos sobre la encarnación humana o la animalidad, “El *Alien* representa el retorno del cuerpo humano reprimido, de nuestra inevitable participación en el reino de lo natural, de la vida” (Mulhall 2001: 20).

⁵¹ Tomado de *Screening Space: The American Science Fiction Film*, p. 39.

Prometheus, de otro lado, continúa tocando aspectos de reproducción y generación de vida. Sin embargo, la reproducción ya no es abordada desde una organicidad salvaje (como la hemos denominado en el capítulo anterior) sino desde una organicidad controlada. En estos días del nuevo milenio prevalecen la ciencia y tecnología por sobre otros discursos. Basta dar una mirada al entorno que nos rodea y observar cómo se desarrolla nuestra vida en la actualidad. Nuestra dependencia de la tecnología es cada vez más evidente y, para algunos, hasta preocupante. Estos temores se reflejan en esa organicidad controlada que presenta *Prometheus*.

En nuestros días, las tasas de infertilidad en países desarrollados crecen de manera alarmante debido a diversos factores que se derivan del estilo de vida: el estrés, el tabaquismo, la alimentación, el sedentarismo, la contaminación ambiental y el aumento del promedio de edad en aquellas mujeres que se quieren embarazar son algunos de esos factores.⁵²

Esto ha significado que la investigación en el terreno de la reproducción continúe, incluso explorando caminos que antes sólo contemplábamos como parte de la ciencia ficción, tales como la clonación. Sin embargo, esta aún ha quedado en el ámbito del reino animal, como es el caso de la icónica oveja Dolly.⁵³

Prometheus explora este tema desde el personaje de Shaw. Ella es infértil; sin embargo, queda embarazada de Holloway, luego que él ingiriera el fluido negro sin saberlo. Se entiende que ambos mantuvieron relaciones sexuales; no obstante, la fecundación de Shaw no es natural (debido a su condición estéril), sino el resultado de un experimento. Si bien el experimento en sí no contemplaba embarazar a Shaw sino ver los efectos que producía el fluido negro en seres humanos, la fecundación se dio y de ella derivan varios aspectos. El primero, que se mantiene como un discurso constante desde los tiempos de *Alien*, es el de la intervención de la ciencia. En aras del desarrollo de la

⁵² La Vanguardia 16/9/2011 – Jordi Jarque- ¿Crece la infertilidad?, Recuperado el 17/09/2014, <<http://www.lavanguardia.com/estilos-de-vida/20110916/54215194005/crece-la-infertilidad.html>>

⁵³ Dolly the sheep clone dies Young – BBC News World edition), 14/02/2003, Recuperado el 01/09/2014, <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/science/nature/2764039.stm>>

ciencia se cometen todo tipo de arbitrariedades, sin importar las consecuencias que esto conlleva (David y su curiosidad científica).

Por otro lado, aquí vemos un tema de reproducción no natural; sin embargo, ya no es sólo aquel de la fecundación in vitro, sino que también aparecen referencias a temas como la subrogación gestacional o vientre de alquiler. Parejas con problemas reproductivos ya han practicado con éxito el usar un vientre huésped para poder concebir. Se han dado casos donde incluso el vientre es de una pariente cercana a la pareja (madre o hermana) y los casos más comunes en estos días son aquellos de parejas homosexuales que desean tener hijos. Es un tema vigente y del cual no se habla abiertamente por las implicaciones sociales y psicológicas que conlleva. En estos días, los casos más conocidos provienen de personalidades del espectáculo que han declarado abiertamente su homosexualidad y concretan su deseo de formar una familia (Neil Patrick Harris y Ricky Martin, por ejemplo), o de actrices que quisieron tener más hijos sin correr riesgo por su edad (Sarah Jessica Parker). Todo esto pareciera indicar que cada vez es menos un tema tabú, pero es complicado medir las implicancias cuando se trata de figuras públicas, pues existen otros factores a tomar en consideración.

En un paralelo extremo, *Prometheus* nos presenta un tipo de gestación subrogada, llevando más allá el manejo del tema de la reproducción incluyendo el de la infertilidad. Sin embargo, las implicancias no sólo llegan a este punto.

El de Shaw es un embarazo no deseado. Ella descubre que está gestando un feto “no convencional” tal como lo llama David. Ella ha sido testigo de la mutación que sufrió Holloway y, además, sabe, por el dolor que le causa la gestación, que es un embarazo anómalo. Su vida está en peligro. Ella no lo quiere tener.

Aquí vemos una referencia clara a otro tema controvertido como es el aborto. Si bien el aborto terapéutico es consentido en casi todo el mundo con excepción de seis países⁵⁴, sólo se realiza en casos específicos (el caso de Shaw calificaría debido a que su vida está en riesgo). Extrapolando las implicancias sociales, este manejo de lo orgánico

⁵⁴ <<http://www.un.org/esa/population/publications/2011abortion/2011wallchart.pdf>>

controlado nos lleva a cuestionarnos sobre los derechos que una mujer tiene sobre su propio cuerpo, y de decidir sobre algo tan serio como un embarazo en tanto afecte su vida física y psicológicamente. El proceso resulta sumamente traumático sea cual sea la decisión final. Vale la pena resaltar que el manejo del tema del aborto en Shaw es interesante, debido a que ella es una creyente. Según su religión, el aborto no está contemplado como una posibilidad, está prohibido, pues implica asesinar. Este conflicto se ve en la forma en que ella verbaliza el procedimiento, llamándolo cesárea en lugar de aborto. Al respecto, MacFadden comenta:

Su horror ante el grotesco infante es tangible ya que ella evita tener contacto con los fluidos que emanan de él, pero aún no puede conceptualizar el destruir una creación propia. (MacFadden 2012: 6)

Sin embargo, el discurso de la curiosidad científica va más allá de la reproducción. *Prometheus* nos presenta un universo donde la experimentación científica no tiene límites. Y eso no ocurre tan sólo en el ámbito humano. La película no explica con claridad qué es el fluido negro y cuál es su origen. Sin embargo una serie de hechos nos permiten especular sobre ello. Se sabe que el fluido negro tiene naturaleza orgánica (David lo dice así cuando lo analiza por primera vez). De la primera escena de la película, en la que se ve a uno de los ingenieros bebiéndolo y desintegrándose por completo, se intuye su potencial para generar vida, ya que vemos que de los restos del ingeniero se produce una cadena genética nueva. Sabemos también de su potencial para producir mutaciones en seres vivos, debido a lo que ocurre con Holloway, Fifield y los gusanos de la cámara de ampollas al tener contacto directo con él. Finalmente, sabemos que se le daba un uso especial y se almacenaba en grandes cantidades en bodegas a bordo del *Juggernaut*.

Lo que nos lleva a contemplar dos posibilidades: una es que sea un fluido natural cuya fuente es aún desconocida para los humanos de la película (y para el espectador) pero no para los Ingenieros, quienes lo almacenan debido a que conocen su potencialidad (como ocurre en la vida cotidiana, poniendo un ejemplo inocuo, con la miel o el agua).

La segunda posibilidad es más interesante y se desprende de lo que dice Janek a Shaw: Que el planeta LV 223 sea una especie de campo de experimentación para el desarrollo de armas biológicas (que los Ingenieros mantienen alejado de su planeta de origen debido a los riesgos que implica). Resulta evidente que algo salió mal en este gran laboratorio, lo cual desencadenó la muerte de todos los Ingenieros que trabajaban en él y, a manera de extrapolación, incluso influye en el ambiente y clima general que presenta el planeta.

El problema medio ambiental ligado a la experimentación científica y los avances tecnológicos no nos es indiferente en estos días. Con cierta frecuencia escuchamos de accidentes que implican derrames de petróleo o experimentos fallidos de toda naturaleza, los cuales tienen consecuencias inmediatas en el ambiente, matando a cientos de animales y contaminando el agua y el aire en todo el mundo. El caso más reciente ha ocurrido hace unos días en Chile, en la zona de Bahía de Quintero, donde un derrame de petróleo ha ocasionado serios daños que probablemente durarían hasta 20 años.⁵⁵ Esto es una reflexión sobre los problemas ambientales globales, que van desde la capa de ozono hasta el cambio climático. Sin embargo, a pesar de que ocurren accidentes dentro del universo de *Prometheus* que aluden a la experimentación científica y tecnológica, existe también un llamado a una forma de vida más integrada con la naturaleza. Una especie de propuesta a una manera de vivir “ecoamigable”, donde tecnología y naturaleza se integren y convivan en armonía. Esto constituye una evolución en la estética de lo orgánico y un paso claro de la organicidad salvaje a la organicidad controlada. Una muestra de ello es la tecnología que presenta la cultura de los Ingenieros, al margen del fluido negro.

La tecnología de los Ingenieros presenta una integración de entorno natural y tecnología. Así lo vemos en la generación de una atmosfera respirable dentro del domo *Alienígeno* por medio de la condensación, aplicando un principio basado en una propuesta real de ambiente sostenible dada por Paolo Soleri y su propuesta de Arcología.

⁵⁵ <<http://www.publimetro.cl/nota/cronica/hasta-20-anos-durarian-los-danos-ambientales-en-quintero-por-derrame-de-petroleo/xlQniy!etjvCQ2eDzSb2/>>

De otro lado, el mismo *Juggernaut* presenta una tecnología donde lo natural parece fusionado a lo tecnológico. De alguna manera es una evolución en cuanto a la propuesta original de H.R. Giger, donde la fusión de la máquina y lo orgánico, que él llamaba biomecánico, se traduce a un temor por lo borrosos que resultan los límites entre el hombre y la tecnología:

El hombre se convierte cada vez más en prisionero de la tecnología. En su obra veremos a las máquinas crecer como lo hace la naturaleza, de manera descontrolada, salvaje, invadiendo el entorno humano y cómo el hombre se transforma, se metamorfosea en monstruo, en ser agresivo y terrible. (Arenas, 2005: 17)

Esta gravedad, descontrolada y salvaje se ha perdido en *Prometheus*. Por el contrario, las máquinas responden a funciones y manejos propios de la naturaleza. Esto se ve desde las formas, que remiten más a aspectos naturales como plantas y seres vivos (más en el estilo Gaudiano) que aquellas armoniosas pesadillas biomecánicas de Giger. La organicidad salvaje se convirtió en organicidad controlada nuevamente.

Otro aspecto ligado al ámbito científico y que también se desprende de las posibilidades del fluido negro en *Prometheus* es aquel de las infecciones y enfermedades virales. Al contacto con el cuerpo, el fluido negro produce mutaciones graves y aparentemente irreversibles en los humanos o criaturas que tengan contacto con él.

Este tema ya ha sido tocado repetidas veces en el cine de terror y de ciencia ficción, donde efectos inesperados se producen del contacto o proliferación de virus y bacterias originadas muchas veces en un laboratorio. Las consecuencias son de todo tipo y, en los últimos tiempos, bacterias y virus parecen ser más potentes y difíciles de vencer o eliminar del cuerpo humano. Este año, lamentablemente, tenemos un ejemplo elocuente con el virus del ébola, que se ha expandido a varios países de África occidental, cobrando ya la vida de miles de personas de manera extremadamente rápida. La ciencia aún no logra controlar completamente el virus de manera efectiva y, por estos, días es incierto saber cuál será el desenlace.

Este abordaje resulta más impactante aún debido a las posibilidades visuales que presentan los avances en efectos especiales digitales en nuestros días. Gracias a ello ahora es posible mostrar lo orgánico, en su evolución o deterioro, de manera explícita y detallada no sólo desde el exterior del cuerpo sino desde lo más profundo del interior, pudiendo visualizar procesos que se dan a nivel microscópico (tal como sucede en la escena inicial de *Prometheus*, con el Ingeniero que bebe el fluido negro) y ser testigos de cómo se desarrolla la infección y los cambios graves en el organismo. Algo como para aumentar la paranoia con respecto a las enfermedades y sus consecuencias en el cuerpo humano.

En resumen, *Alien* y *Prometheus* comparten esa preocupación por el cuerpo y su deterioro, tanto desde el aspecto físico, como el psicológico. Amy Taubin indicaba que a diferencia de aquellas películas de tiempos de la guerra fría donde los *Alienígenas* se apoderaban de almas y mentes (al mejor estilo de los *Body Snatchers*), el *Alien* de Scott se presenta como un invasor y destructor del cuerpo (Taubin 1997: 98). Hay algo que se presenta como incorrecto y perturbador al ver que el orden natural de la cosas (en este caso, del cuerpo) se ha alterado. Las criaturas de este universo, en general, apelan a ese tipo de temor.

En estos días, donde se ha extendido el promedio de vida del hombre, resulta extremadamente angustiante contemplar la posibilidad de sucumbir frente a una enfermedad degenerativa o una súper bacteria o virus. Y continúa siendo intolerable contemplar aspectos que impliquen la invasión del cuerpo, como por ejemplo, el caso de una infestación parasitaria. El rechazo es inmediato.

Un último aspecto ligado a la ciencia y la tecnología en esta estética de lo orgánico es el que implica el aspecto de la inmortalidad. Elementos que remiten a la inmortalidad se repiten constantemente en ambos films. El primero de estos y el más evidente es la calidad prácticamente indestructible de los seres de este universo *Alienígena*. Sus cuerpos resultan un arma efectiva ante cualquier amenaza, siendo el ejemplo más elocuente su capacidad de adaptación y hasta la sangre corrosiva que poseen. Siendo extremadamente meticulosos, en ninguno de los films de Scott se ha visto morir a estas

criaturas. En el primer film, Ripley expulsa a la criatura de la nave y esta se aleja lentamente en medio del espacio. No es despedazada, ni herida explícitamente. Sólo intuimos que murió porque un ser humano no soportaría semejantes circunstancias. Pero nuevamente, dejamos de lado el hecho que esta criatura posee una extraordinaria capacidad de adaptación, entonces no nos consta que en verdad haya sido exterminada de manera definitiva. En *Prometheus* sucede lo mismo. Mueren personajes humanos y humanoides, mas ninguna criatura *Alienígena*.

Sin embargo, este tema, abordado como una preocupación por la mortalidad, no es tocado en *Alien* como tal: es sugerido de manera extrema al hacer evidente la vulnerabilidad humana frente a una amenaza formidable como es la criatura. El caso de *Prometheus* es distinto, pues no sólo se queda en la sugerencia a través de la imaginería de las criaturas, sino que toca el tema abiertamente en la línea de Peter Weyland (el dueño de la corporación encargada de la expedición científica) quien no presenta mayor escrúpulo y acepta abiertamente su deseo de contactar con la cultura de los Ingenieros en aras de retrasar su mortalidad e incluso revertir el proceso de vejez.

Pero esto es sólo el inicio. Otros dos elementos nos denotan esa inquietud por la inmortalidad (tómese en todo caso, como preocupación por la mortalidad) en estas películas: el criosueño y los andróides.

La forma en que los humanos logran atravesar largas distancias en los viajes espaciales, tal como los propone la mitología de Scott, se basa en un proceso llamado criosueño o hipersueño, que a su vez se basa en un procedimiento científico real, como la criogenización. Este método consiste en la conservación de las estructuras biológicas mediante el frío. Según Andrés Albarrán Carrasco, presidente de la Sociedad Española de Criogenización, en la actualidad existen empresas que se dedican a ofrecer estos servicios a personas interesadas en “suspender la vida amenazada por una enfermedad incurable hasta tanto se logre obtener la cura a la misma. O suspender las funciones vitales hasta que la ciencia logre hallar la fuente de la eterna juventud o un incremento

notable de la longevidad. La práctica de la criopreservación lo que permite es conservar un cuerpo mediante su congelamiento con la finalidad de recuperarlo en el futuro”.⁵⁶

Hay una búsqueda insistente por la inmortalidad o la fuente de la eterna juventud que se hace más evidente en el contexto en el que vivimos. El proceso de criogenización es una de las posibilidades más extravagantes que se presenta, siendo otras más comunes, la cirugía plástica y el retorno a lo natural o “vida saludable”, tan en boga en estos días. Las personas buscan retrasar el proceso de envejecimiento y deterioro y, por añadidura, de muerte. En *Alien* se hace una alusión a esto en la escena del despertar, concibiendo la criogenización de una forma romántica e idílica, como un viso de esperanza haciendo una metáfora al nacimiento. *Prometheus* juega con el concepto de criogenización, pero ya no desde una perspectiva ideal, sino más visceral. El despertar del equipo de investigación es grotesco y nauseabundo, lleno de fluidos, malestar y descomposición. Y es que aquí las aspiraciones de inmortalidad trascienden el ámbito humano científico-tecnológico⁵⁷; entonces, este procedimiento se presenta como uno más de tecnología humana y, por lo tanto, imperfecto.

El otro elemento es el que tiene que ver con los androides. Viendo el aspecto más evidente, el hecho que sean formas de vida artificiales de por sí implican una especie de inmortalidad con la prolongación indefinida de la existencia en vista que casi cualquier deterioro está sujeto a reparación. Estos androides están hechos a imagen y semejanza de los hombres, en ese sentido, representan una especie de anhelo de posteridad y una aspiración a la divinidad de parte de sus creadores, ya que, después de todo, hemos aprendido a través de mitos e historias, e incluso a través de la religión, que la capacidad de generar vida sólo es terreno de los dioses y estos son inmortales.

Todos estos aspectos de inmortalidad son el reflejo de una constante preocupación por la condición mortal del hombre al verse amenazado por nuevas formas de deterioro

⁵⁶ La criogenización es una alternativa más que se abre al morir, entrevista realizada en Madrid el 17 de diciembre 2003 <http://www.tendencias21.net/La-criogenizacion-es-una-alternativa-mas-que-se-abre-al-morir_a255.html>

⁵⁷ Peter Weyland y su intención de descubrir la fuente de la inmortalidad con los Ingenieros, los que son tomados como divinidades.

naturales y provocadas, al punto de que pareciera suprimir de manera consciente esta condición, a pesar que esta es inherente a su ciclo orgánico de vida.

Por otro lado, la estética de lo orgánico propicia, a su vez, reflexiones en cuanto al entorno social. Muchas cosas suceden alrededor del obsesivo deseo de la compañía por poseer a estas criaturas y hacerlas objeto de investigación y por qué no decirlo, industrialización.

En *Alien* era sumamente evidente el discurso de lo corporativo inescrupuloso a la par con el del manejo poco ético desde el ámbito científico, “Aquí se está más cerca que nunca de hacer de la ciencia ficción una categoría coherente en la que se juntan, por oposición, los temas que tocan los excesos del poder humano” (Ledgard 1980: 69).

La voluntad de la compañía, en el caso de *Alien*, se ve representada por el androide *Ash*. Para Daniel Pimley, *Ash* es la encarnación de las características necesarias para servir a la causa de la ciencia y tecnología, “Hay más de un monstruo a bordo del *Nostramo*, y mientras el *Alien* es en parte un horror biológico, *Ash* es enteramente un producto de la tecnología” (Pimley 2003: 26). De esta forma, a su estilo, encaja dentro de casi la misma descripción que él hace de la criatura, cuando dice que actúa libre de remordimientos o delirios de moralidad. Para él no existen reparos en la consecución de objetivos así sea a expensas de la vida de la tripulación.

Otra reflexión que se desprende de la descripción de *Ash* respecto de la criatura es aquella del mito de la superioridad humana. Para él, la insignificancia de la raza humana (sus creencias y cultura) es evidente frente a la pureza de la criatura, la cual “simboliza el verdadero significado del sentido cósmico de la vida” (Mulhall 2002: 26). Esto se ve reflejado también en el hecho de que Dallas, el capitán de la nave, sucumbe ante la criatura a la mitad de la película. Esto significó un quiebre en la forma en la que se contaban las historias de este tipo, en las que, usualmente, un hombre con un cargo emblemático como Dallas es el héroe de la historia, “el capitán de la nave, el héroe arquetípico, está muerto, y con él muere el mito de la superioridad humana” (Pimley 2003: 25).

Para terminar, señalaremos como un agregado, una reflexión contemporánea que presenta *Prometheus*, en contraste con *Alien*.

Todo este encuentro con lo orgánico representado en el universo de los Ingenieros y las criaturas alienígenas en *Prometheus* se propicia a partir de un hecho que no es ajeno a la humanidad desde hace mucho tiempo, el cual está ligado nuevamente a la curiosidad científica pero enfocada desde la necesidad del ser humano por descubrir sus orígenes. En ese sentido, resulta interesante que esa curiosidad parta de un personaje como Shaw, que si bien pertenece a la comunidad científica (es arqueóloga), es una creyente empedernida. Es así que *Prometheus* se distancia de *Alien* para abordar temas mucho más profundos de manera ambiciosa. En el caso de *Alien*, el mundo humano se nos presenta absolutamente cotidiano, con personas comunes y corrientes que trabajan para subsistir y no siempre bajo las mejores condiciones. Se hace una alusión clara al capitalismo, pero el tema de la religión no es abordado. Se asume que los temas religiosos resultan irrelevantes, pues ni siquiera hay una evocación a lo trascendente al momento del funeral de Kane.

En el caso de *Prometheus*, hay una preocupación por lo divino y sus designios. Esto se puede ver incluso, cuando Shaw asume que los Ingenieros destinaban el fluido negro al planeta Tierra como una especie de castigo para la humanidad, y lo hace a pesar de haber comprobado la calidad mortal de estos seres. Los temas ligados a la religión siempre resultan provocadores y prueba de ello son los conflictos que aún perduran y que están ligados a creencias religiosas (las llamadas Guerras Santas). Esto combinado con el aspecto del querer conocer los orígenes son consecuencia de una crisis de identidad.

Stanley Cavell comenta al respecto:

El horror es el título que le estoy dando a la percepción de la precariedad de la identidad humana, a la percepción de que esa identidad puede estar perdida o invadida, de que podemos ser o podemos llegar a ser, algo

distinto de lo que somos; que nuestros orígenes como seres humanos necesitan explicarse y son inexplicables. (Mulhall 2001: 17)

Prometheus introduce sutilmente aspectos ligados a la religión, y ellos se ven no sólo como parte del guion (el hecho de que la misión científica llegue al planeta LV 223 el día de navidad, por ejemplo), sino en el arte del film: la imagen de un ser en una posición que emula a una crucifixión en la cámara de ampollas o la bata médica blanca de Shaw que emula una túnica o hábito que pareciera enfatizar enormemente el calvario que está a punto de vivir son una muestra de ello. Esto hace más que evidente la preocupación por explicar y hasta justificar nuestros orígenes, nuestra forma de vida y, por ende, nuestra identidad como humanos, así como nuestro posible destino.

Como hemos visto, la estética de lo orgánico ha hecho propicia la generación de discursos de distinta naturaleza. No queremos dejar de apuntar que los géneros de ciencia ficción y de terror son idóneos para el manejo, desarrollo y evolución de ideas que van ligadas a esta estética. Sin embargo, esto lleva a una inquietud adicional, aquella que tiene que ver con la pertenencia de estos films a uno u otro género o a su hibridación.

Consideramos que ambos films son resultado de una hibridación de géneros; sin embargo, la naturaleza de la hibridación es distinta en cada uno de ellos.

En el caso de *Alien*, reúne todos los aspectos característicos de un film de ciencia ficción: es el abordaje de un posible futuro, el cual es retratado de manera sumamente contemporánea para esa época, que explora conflictos socioculturales vigentes y que presenta soluciones o alternativas que parten de una base “científica”, la cual puede tomarse como válida y así, al mismo tiempo, validar su calidad de film de ciencia ficción. Sin embargo, el manejo visual y de la atmósfera general del film se ubica más en el de una película de terror, incluso llegando a identificarse con el subgénero *slasher* por una serie de características que sugerirían que esta cinta sea reconocida como una de las primeras de este subgénero.

En el caso de *Prometheus*, existen aspectos que son abordados con las características del cine de terror (como es el caso de la mayoría de ataques de las criaturas); sin embargo, la naturaleza de sus temas, el manejo visual y de atmósfera, corresponden con el de un film de ciencia ficción principalmente. Este cambio corresponde a un proceso ligado a las necesidades del público. Tal como lo explica Flanagan “La narrativa de los films está condicionada a la respuesta del público y este público obviamente responde de acuerdo al contexto social e histórico en el que está inmerso” (Cartmell 1999: 157). En ese sentido, aquí encaja perfectamente una observación que realizó Michael Eaton (Cartmell 1999: 158) con respecto a los constantes cambios de género que ha sufrido la franquicia de *Alien* a lo largo de todos estos años, diciendo que, en consecuencia de esa necesidad de rehacerse a sí misma cada cierto tiempo, la serie debe saquear constantemente otros géneros y otros modos de organizar la historia, embarcándose en un proceso de hibridación. *Prometheus* no es ajena a este proceso, con la diferencia de que esta vez es el mismo autor quien reinventa la mitología, brindando una propuesta sumamente ambiciosa en comparación con su obra original.



El análisis realizado a los films *Alien* (1979) y *Prometheus* (2012) de Ridley Scott han significado un viaje interesante al universo de lo orgánico, lo cual trae, como consecuencia inmediata, una exploración a lo más profundo del ser humano, no sólo desde el aspecto físico que es el más evidente, sino a los confines de la mente y a las implicancias que esto conlleva en su entorno social.

Al ser testigos del impacto del primer film y de su influencia en el tiempo (con la consolidación incluso de una franquicia), sentimos curiosidad por explorar las nuevas posibilidades que vislumbraba la nueva producción vinculada al mundo de *Alien*, la cual tenía como novedad el retorno de Ridley Scott al universo que creó hace 33 años.

Este viaje, como lo hemos denominado, tiene como punto de partida el aspecto estético, el cual consideramos ha sido decisivo en la trascendencia que ha tenido esta propuesta.

En base a aspectos ligados al ámbito de la apariencia que distinguimos de primera mano, decidimos denominar a esta estética “de lo orgánico”, siendo parte de los objetivos de este estudio establecer sus características con el fin de darle una definición.

Así tenemos:

Conclusión 1: Sobre las características de la Estética de lo Orgánico:

Sus características se basan en aspectos estéticos como formas, texturas y colores, los cuales remiten a organismos vivos, con excepción del aspecto del color, el cual varía y se convierte en una característica propia. Sin embargo, decidimos que estos aspectos eran insuficientes para distinguirla visualmente pues no la diferenciaban de otras propuestas. Es así que incluimos aspectos como el ciclo de vida (el cuál sería su diferencial principal con respecto a otras propuestas) y el estilo visual en cuanto al manejo de encuadres de cámara, los cuales resultan ser sumamente explícitos.

El siguiente paso era identificar cambios y continuidades en esta estética con el paso del tiempo. Para ello, hicimos el análisis de ambos films, explorando dos áreas de la realización audiovisual ligadas a la apariencia y que son las que concretan la atmósfera de una película, con el fin de generar sensaciones en el espectador. Estas son la dirección de arte y la dirección de fotografía.

Conclusión 2: Sobre los cambios y continuidades en la Estética de lo Orgánico:

Descubrimos una evolución en la propuesta de dirección de arte en *Prometheus*, basada en la presentación de un universo más ligado a una organicidad controlada, tal como la hemos denominado, en oposición a la organicidad salvaje, presentada en el film original. Es así que, si bien las criaturas y sus ciclos biológicos son mostrados con detalle, el ambiente del que están rodeadas, así como la incursión en este universo de los Ingenieros, hace que lo visceral y crudo de la propuesta original se traduzca en una propuesta que mezcla aspectos tecnológicos y ecológicos, lo que trae como consecuencia la disminución de lo salvaje abriendo paso al orden, control y, en algunos casos, a la asepsia en el devenir de lo orgánico. Podríamos atrevernos, incluso, a extender el significado de orgánico, que en este caso, adoptaría además aspectos vinculados a la funcionalidad.

Sin embargo, la propuesta visual ligada a la dirección de fotografía se mantiene, ya que lo orgánico es mostrado aún de manera explícita e, incluso, tal vez más audaz que en la

primera cinta. Esto deja en claro que una característica inherente a esta estética es lo gráficamente explícito.

De otro lado, es pertinente señalar que los cambios y continuidades que se han identificado en la estética de lo orgánico son resultado de tres aspectos: uno responde al contexto social-cultural en el que las producciones se llevaron a cabo, siendo de gran influencia en la temática e imágenes generadas. Resulta evidente que preocupaciones humanas cotidianas se ven reflejadas en ambas propuestas, siendo el contexto marco en el que se producen muy importante en el devenir de esta estética y en las formas de representación. Aunque cabe resaltar que las continuidades tienen un peso especial debido a que parten de aspectos inherentes al ser humano, sumamente básicos y primitivos.

El segundo aspecto está ligado al contexto tecnológico en el que se desarrollaron ambas propuestas. Es evidente que la llegada de la tecnología digital ha permitido proponer un mundo mucho más avanzado que aquel que se vio en 1979. Incluso, hemos señalado la forma en que Scott justifica el avance tecnológico en *Prometheus* en contraste con la propuesta más básica e industrial de *Alien*, asegurando que la primera es una nave insignia con tecnología de punta y la segunda (es decir, el *Nostramo* de *Alien*) es una nave obrera que no necesita de instrumentos tan sofisticados. Sin embargo, es notorio que la tecnología digital actual en efectos visuales ha permitido mostrar un universo de Ingenieros de avanzada, digno de lo que llamamos ciencia ficción.

No obstante, es importante señalar que Scott es un amante de la vieja escuela y no duda en mostrar preferencia por trabajar con *dummies*, *animatronics* y todo recurso que sea real y palpable más que virtual, construyendo incluso, escenarios gigantescos antes que usar pantallas verdes. Creemos que este estilo de trabajo resulta vital en la consecución de las imágenes tan logradas en estas dos películas y, refiriéndonos específicamente al caso de *Prometheus*, en la mezcla de lo real con lo virtual; es decir, tener los objetos, escenarios, utilería, maquillaje, entre otros, en filmación y, luego, mejorar y afianzar estas imágenes digitalmente.

El tercer aspecto está ligado a la hibridación de géneros y nos referiremos a él más adelante.

Conclusión 3: Sobre los discursos generados a partir de la Estética de lo Orgánico:

Nos propusimos encontrar discursos en base a la representación estética de lo orgánico en estos films, reconociendo algunos que se mantienen en el tiempo desde la propuesta original e identificando otros nuevos. Es así que reflexiones sobre temas vinculados a la reproducción humana (natural y asistida), a la sexualidad, al medioambiente y su deterioro, a la aparición de enfermedades y epidemias, al avance tecnológico, a la práctica poco ética de la ciencia, a la condición mortal del hombre, a los aspectos religiosos y a la prevalencia de lo corporativo por sobre lo humano salieron a la luz. Lo que demuestra el gran potencial de esta estética en la expresión de puntos de vista y maneras de ver el mundo.

Conclusiones adicionales

De otro lado, además de las conclusiones generadas a partir de nuestros objetivos de investigación, hemos alcanzado las siguientes conclusiones adicionales:

Conclusión 4: Sobre la hibridación de géneros:

Este es el tercer aspecto ligado a los cambios y continuidades en la estética de lo orgánico. Se ha preferido tocar este punto por separado debido a su vinculación con el tema de géneros cinematográficos.

En este punto, debemos hacer una salvedad en cuanto al tratamiento de la dirección de fotografía, que es evidentemente distinto de un film a otro. Estos tratamientos no responden directamente a la estética de lo orgánico, sino a cuestiones de género cinematográfico. Esto quiere decir que, si bien ambas películas se ubican dentro de una hibridación de géneros (ciencia ficción y terror), el tratamiento fotográfico de cada film está más orientado hacia el estilo de un género en específico, siendo, en el caso de

Alien, el género de terror y, en el de *Prometheus*, el de ciencia ficción. Sin embargo, esto no afecta la aproximación fotográfica a aquello que tiene que ver con la estética de lo orgánico directamente, que en ambas películas se muestra explícito.

Debemos señalar, además, que los cambios y continuidades en la Estética de lo Orgánico responden también a la hibridación de géneros. Y es que el caso de *Alien* es particular, debido a que el éxito del primer film fue tan arrollador que desencadenó el nacimiento de una franquicia, en la cual las criaturas y personajes de este universo se han explotado hasta la saciedad. Evidentemente, también influye el hecho de que las secuelas que se derivan de la original han sido realizadas por directores diferentes, en tiempos diferentes. Es así que resulta, hasta necesario, la reinención de este universo en términos de género para poder contar una historia y que esta resulte atractiva a los espectadores.

Habiendo completado el análisis de ambos films, estamos en la posibilidad de dar una definición para la Estética de lo Orgánico.

Conclusión 5: Sobre una definición para la Estética de lo Orgánico:

En base al análisis realizado, podemos decir que:

La estética de lo orgánico es aquella cuya imagería visual se desprende de formas vinculadas a seres vivos y a la naturaleza, de sus inherentes procesos biológicos y ciclos naturales, los cuales son mostrados de manera visualmente explícita, apelando algunas veces a lo grotesco, siendo las imágenes y la manera en que son presentadas sugerentes y provocadoras con el fin de generar sensaciones físicas y psicológicas en el espectador. Estos procesos no se quedan en el ámbito de la apariencia, siendo el devenir del ciclo biológico, la presencia de instintos básicos ligados a este ciclo, así como el devenir del ciclo natural y su influencia en seres vivos evidentes en la misma.

Cabe resaltar que todas las secuelas de *Alien* se centran en las criaturas y en cuan letales pueden ser. Al retomar Ridley Scott la mitología de *Alien*, apeló por explorar otros

terrenos que distanciaran un poco a la historia central de la película de las criaturas, retomando y reinventando otros aspectos que se vieron en el film original, siendo el principal de ellos el *Space Jockey* fosilizado, que ahora se traduce en la raza de los Ingenieros. Él mismo Scott ha dicho que las ideas presentadas en *Prometheus* son mucho más grandes, únicas y provocadoras.

Recomendaciones

Pensamos que ambos films se prestan a innumerables interpretaciones, las cuales son imposibles de abarcar en su totalidad en un solo trabajo. Queda pendiente continuar investigando y elaborando formas de aproximación a propuestas estéticas vinculadas a los géneros de ciencia ficción y terror que resultan tan interesantes y relevantes desde el punto de vista social, cultural y psicológico. Es sumamente importante desarrollar más estudios en el campo de la estética, ya que, en función de ellos, podemos llegar a conocer más en profundidad nuestro entorno y su significancia.

De otro lado, es fundamental el estudio de lo estético desde una aproximación a la dirección de arte y a la dirección de fotografía. Es necesario subrayar la importancia de estas áreas, ya que, gracias a ellas, es posible presentar propuestas conceptuales sólidas, siendo vitales en la consecución de sentido y creación de atmósfera en una obra cinematográfica.

Estudios como este promueven la necesidad de una investigación en profundidad a partir de los guiones cinematográficos, ya que, sólo de esta manera, los directores de arte y de fotografía estarán en la posibilidad de realizar y ejecutar propuestas novedosas, interesantes y sólidas, lo que traerá como resultado obras cinematográficas con una factura de mayor calidad cada vez y, por ende, el desarrollo positivo en la realización cinematográfica nacional. Este estudio busca incentivar la investigación y estudio en profundidad de aquellos interesados en desarrollarse en el área de dirección de arte, con el objetivo de poder realizar propuestas de diseño de producción y arte coherentes, atrevidas, novedosas, que no queden en el look superficial o en la correcta combinación de estilos y colores, sino que, en verdad, logren que los elementos colocados en una

locación particular adquieran un sentido que vaya más allá y hablen por sí mismos, aportando significación a la historia narrada en pantalla. En este punto, nos parece vital recordar que la dirección de arte no es copiar fielmente la realidad que nos rodea o un periodo histórico, sino, tomar la realidad o la historia, estudiarla y reinventarla.



VII. CAPÍTULO 7:

Bibliografía



- ABBOTT, Stacey
2006 “Final Frontiers: Computer-generated imagery and Science fiction film”. En: Science Fiction Studies, Vol. 33, N. 1, Technoculture and Science Fiction, p. 89-108. SF-TH Inc.
<http://www.jstor.org/stable/4241410>
- ALARCÓN, Tonio
2010 “Ni muertos ni enterrados, el terror gótico en el cine USA de los 70” En: Pesadillas en la oscuridad : cine de terror gótico/ edición de Antonio José Navarro. Madrid: Valdemar.
- ARENAS ORIENT, Carlos
2005 *El mundo de H.R. Giger*. Tesis doctoral de Historia del Arte. Valencia: Universitat de Valencia, Servei de Publicacions.
- AUDESIRK, Teresa, AUDESIRK, Gerald y BYERS, Bruce E.
2008 *Biología, la vida en la Tierra*. México: Pearson Educación de México.
- AUMONT, Jacques y Alain BERGALA
1996 *Estética del Cine*. Buenos Aires: Ediciones Paidós Ibérica.
- 1998 *La estética hoy*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- BAMIGBOYE, Baz
2012 “It's the Oscar after-after party war: Madonna and James Franco vie for best bash”. *The Daily Mail*. London, febrero. Consulta: 8 de diciembre de 2012.
<http://www.dailymail.co.uk>
- BARRIOS LARA, Jose Luis
2000 El asco y el morbo: Una fenomenología del tiempo. *Fractal* n° 16, enero-marzo, año 4, volumen V, pp. 41-60.

- BASAÑEZ, Fernando
1998 *El fenómeno grotesco*. DC. Revista de crítica arquitectónica, núm. 1.1887-2360. Escola Tècnica Superior d'Arquitectura de Barcelona. Departament de Composició Arquitectònica
- BASSA, Joan y Ramón FREITAS
1993 *El cine de ciencia ficción: una aproximación*. Buenos Aires: Ediciones Paidós Ibérica.
- BEDOYA, Ricardo y Isaac LEÓN FRÍAS
1980 *Los Fantasmas de Norteamérica. Géneros y sub-géneros de los 70 (III): La ciencia ficción en ascenso*. En: Hablemos de cine : Revista de información y crítica cinematográfica. Lima, Núm. 72. Pág. 60-66
- BIRCH-BAYLEY, Nicole
2012 *Terror in Horror Genres: The Global Media and the Millennial Zombie*. The Journal of Popular Culture, 45: 1137–1151. doi: 10.1111/jpcu.12001
- BOOKER, M. Keith
2010 *Historical Dictionary of Science Fiction Cinema*. Lanham, Md.: Scarecrow Press.
- BORDWELL, David y Kristin THOMPSON
1995 *El arte cinematográfico. Una introducción*. Barcelona: Paidós
- BORRÀS, Jesús y Antoni COLOMER
1977 *El lenguaje básico del film*. Barcelona: Nido.
- BUTLER, Ivan
1970 *Horror in the cinema*. New York: Barnes.
- CABOT, Mateu
2005 *El criterio estético en el cine*. Texto extraído del XLII Congreso de Filósofos jóvenes. Salamanca: 2005

- CARRASCO MOLINA, Enrique
2012
“Apuntes sobre la percepción subconsciente en el cine. El ejemplo de Alien, el octavo pasajero (1979) y su propuesta orgánica de atracción/repulsión”. En Revista Mediterránea de Comunicación.
- CARTMELL, Deborah
1999
Alien identities: Exploring differences in film and fiction. London; Sterling, Va.: Pluto Press.
- CLOVER, Carol J.
1992
Men, Women, and Chainsaws: Gender in the Modern Horror Film. London; British Film Institute.
- CONRICH, Ian
2010
Horror zone, The cultural experience of contemporary horror cinema. London ; New York : I.B. Tauris.
- CORNEA, Christine
2007
Science fiction cinema: Between fantasy and reality. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press.
- CREED, Barbara
2002
Horror and the monstrous-feminine: An imaginary abjection. En: *Horror, The film reader*. Edited by Mark Jancovich. London ; New York : Routledge
- CRUZ, Cesar A.
2012
Wright’s Organic Architecture: From ›Form Follows Function‹ to ›Form and Function are One‹. En: *Function – Purpose – Use in Architecture and Urbanism*. Issue 32, Volume 17, p. 27-36
http://www.cloudcuckoo.net/journal1996-2013/inhalt/en/issue/issues/112/Issue_32.pdf
- CUETO, Roberto
2010
Pesadillas en la oscuridad : cine de terror gótico / edición de Antonio José Navarro. Madrid: Valdemar.
- DINELLO, Daniel
2005
Technophobia! Science visions of posthuman technology. Austin: University of Texas Press.

- DOENSE, Jan y Les Paul ROBLEY
1998 *“An interview with the artist H. R. Giger: The surrealist who shaped the look of genre film design, on his art and his imitators”*. Cinefantastique. Nueva York, volumen 18, número 4, pp. 24 – 57.
- ECO, Umberto
2007 *La historia de la fealdad*. Barcelona: Lumen.
- ETTEDGUI, Peter
1999 *Production Design and Art Direction: Screencraft*. Woburn, MA.: Focal Press
- 2001 *Diseño de producción & dirección artística*. Barcelona: Océano.
- FLANNAGAN, Martin
1999 *“The Alien series and generic hibridity”*. En CARTMELL, Deborah, I.Q. HUNTER, Heidi KAYE y Imelda WHELETON (editores). *Alien identities: Exploring differences in film and fiction*. London: Pluto Press.
- FRIEDMAN, Lester D.
2006 *Citizen Spielberg*. Urbana: University of Illinois Press.
- GARAY ALMADA, Andrea
2010 *El asco y lo grotesco dentro del arte contemporáneo*. Universidad de la Américas Puebla. Escuela de Artes y Humanidades
- GORDON, Bette
1989 *“David Cronnenberg”*, En: BOMB Magazine, Num. 26, Winter. Recuperado Julio 25, 2011.
<http://bombmagazine.org/article/1160/>
- GOODRIDGE, Mike y GRIERSON, Tim
2012 *Cinematography*. Waltham, MA: Focal Press.

- GUNNING, Tom
2006
“The Cinema of Attraction: Early film, its Spectator and the Avant Garde”, En: *The Cinema of Attraction Reloaded – Wanda Strouven*. Amsterdam: Amsterdam University Press
- HANTKE, Steffen
2010
American Horror Film; The Genre at the Turn of the Millennium. Jackson: University Press of Mississippi.
- HERNANDEZ SAMPIERI, Roberto
2010
Metodología de la investigación. México, D.F.: McGraw-Hill Interamericana.
- HOUSTON, David
1979
H.R. Giger: Behind the Alien forms. En *Starlog, The magazine of the future*, número 26, pp. 26-30
- GIGER, H.R y Mia BONZANIGO
1989
Giger's Alien: Film Design, 20th Century Fox. Beverly Hills, CA: Morpheus International.
- IACCINO, James F.
2003
"Horror Movies." *Macmillan Encyclopedia of Death and Dying*. *Encyclopedia.com*. (September 14, 2014).
<http://www.encyclopedia.com/doc/1G2-3407200140.html>
- KATZ, Steven D.
2002
Plano a plano: de la idea a la pantalla. Madrid: Plot.
- KAVENEY, Roz
2005
From Alien to Matrix: Reading science fiction films. London: I. B. Tauris.
- KNIGHT, Deborah
1997
“Back to Basics: Film/Theory/Aesthetics”. *Journal of Aesthetic Education, Special Issue: Essays in Honor of Francis Sparshott*. Illinois, Vol. 31, No. 2, pp. 37-44

- LAUZIRIKA, Charles D.
2003 *The Beast Within: The Making of Alien*. Beverly Hills, Calif. : Twentieth Century Fox Home Entertainment
- 2012 *The Furious Gods: Making Prometheus*. Beverly Hills, Calif. : 20th Century Fox Home Entertainment.
- LEDGARD, Melvin
1980 *Alien, el octavo pasajero*. En: Hablemos de cine : Revista de información y crítica cinematográfica. Lima, Núm. 72. Pág. 67-69
- LEV, Peter
2007 *1979: movies and the end of an era*. En FRIEDMAN, Lester D. *American Cinema of the 1970s: Themes and Variations*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- 2000 *American Films of the 70s: Conflicting Visions*. Austin: University of Texas Press.
- LINTON, Patricia
1999 “Alien (M)others, cyborgs: the emerging ideology of hybridity” En CARTMELL, Deborah, I.Q. HUNTER, Heidi KAYE y Imelda WHELETON (editores). *Alien identities: Exploring differences in film and fiction*. London: Pluto Press.
- LO BRUTTO, Vincent
2002 *The Filmmaker’s guide to production design*. New York: Allworth Press
- LOSILLA, Carlos
1993 *El cine de terror: una introducción*. Buenos Aires: Ediciones Paidós Ibérica.
- McCLEAN, Shilo T.
2007 *Digital storytelling: The narrative power of visual effects in film*. Cambridge: MIT Press.
- MACFADDEN, Naja
2012 “The Postmodern Prometheus: Gender, Creation, and Humanity in Prometheus and Frankenstein”. *Inter-disciplinary.net*. Freeland, octubre. Consulta: 3 de diciembre de 2012. <<http://www.inter-disciplinary.net/>>

- MARTIN, Marcel
1992
El Lenguaje del cine. Barcelona: Editorial Gedisa.
- MATHIJS, Ernest
2010
“They are here! Special effects in horror cinema of the 1970s and the 1980s”. En CONRICH, Ian (editor). *Horror Zone : The Cultural Experience of Contemporary Horror Cinema*. London: I. B. Tauris.
- MERINO, Ma del Mar
2002
La naturaleza en las artes, Gaudí y la arquitectura orgánica, la mejor manera. En: *Ambienta*, Junio 2002. Pág. 41-46
http://www.magrama.gob.es/ministerio/pags/biblioteca/revistas/pdf_am/am_2002_12_41_46.pdf
- MULHALL, Stephen
2002
On film. London; New York: Routledge.
- PEARSON, David
2001
New organic architecture: The breaking wave. University of California Press.
<http://www.ucpress.edu/book.php?isbn=9780520232891>
- PENNER, Jonathan
2012
Cine de terror. Madrid: Taschen.
- PIMLEY, Daniel
2003
Representations Of The Body In Alien: How can science fiction be seen as an expression of contemporary attitudes and anxieties about human biology?. Recuperado Junio 2013.
<http://www.pimley.net/documents/thebodyinalien.pdf>
- PRINCE, Stephen
2004
“*The Emergence of Filmic Artifacts: Cinema and Cinematography in the Digital Era*”. En: *Film Quarterly*, Vol. 57, No. 3 (Primavera 2004), pp. 24-33, University of California Press.

- READ, Herbert Edward
1965 *Orígenes de la forma en el arte*. Buenos Aires: Editorial Proyección.
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (RAE)
2001 *Diccionario de la lengua española*. Madrid: Espasa / Santillana.
- RICKITT, Richard
2007 *Special effects : the history and technique*. New York: Watson-Guptill
- RIERA, Jorge
1997 *Alien*. Valencia: Midons
- RIZZO, Michael
2005 *The Art Direction Handbook for Film*. Boston: Focal Press.
- ROBB, Brian J.
2005 *Ridley Scott – The Pocket Essential Guide*. Matrix Digital Publishing.
- ROBERTS, Adams
2000 *Science Fiction*. London ; New York : Routledge.
- ROSENKRANZ, Karl, Salmerón Miguel
1992 *La estética de lo feo*. Madrid: Julio Ollero
- RYU, Jae Hyung
2004 The Cinema of Special Effects Attractions and Its Representation of Reality: The Comparison between the Early Tricks and Digital Effects. Georgia State University, Georgia. Thanouser.org
- 2007 *Reality & Effect: A Cultural History of Visual Effects*. Dissertation, Georgia State University, p. 95
http://scholarworks.gsu.edu/communication_diss/13

- SALISBURY, Mark
2012 Prometheus: The Art of the Film. London: Titan Books.
- SANCHEZ VÁSQUEZ, Adolfo
1992 *Invitación a la estética*. Mexico: Grijalbo.
- SCANLON, Paul
1979 *The book of Alien*. London: Titan Books.
- SMITH, Mathew Boyd
2013 *Bits and Pieces: Brutality in Millennial Horror Films and French Art Cinema*. Master's Thesis. James T. Laney School of Graduate Studies of Emory University
<http://pid.emory.edu/ark:/25593/d6q7z>
- SOBCHACK, Vivian Carol
1987 *Screening Space: The American Science Fiction Film*. New York : Ungar, 1987
- SPARSHOTT, Francis
1971 “Basic Film Aesthetics”. En: *Journal of Aesthetic Education*. Illinois, Vol. 5, No. 2, pp. 11-34
- TAUBIN, Amy
1997 The Alien Trilogy: From Feminism to Aids. En: *Women and Film: a Sight and Sound Reader*, edited by Pam Cook and Philip Dodd. London: Scarlet Press, pp. 93-100
- TOBIAS, Scott
2006 Crosstalk: The State of Horror Cinema
<<http://www.avclub.com/article/crosstalk-the-state-of-horror-cinema-1620>>
- URRERO, Guzmán
1994 *El cine de ciencia ficción*. Barcelona: Royal Books.
- VALENCIA, Manuel y Eduardo GUILLOT
1996 *Sangre, sudor y vísceras: Historia del cine gore*. Valencia: La Máscara.

- WARD, Peter
1997
Composición de la imagen en cine y television. Madrid: Instituto Oficial de Radio Televisión Española.
- WARNER, Kara
2011
“'Alien' Prequel Turns Into Ridley Scott's 'Prometheus'”. *MTV.com*. Los Angeles, enero. Consulta: 8 de diciembre de 2012. < <http://www.mtv.com> >
- WHEELER, Peter
2005
Practical cinematography. Oxford: Focal Press.
- WOOD, Robin
1979
An introduction to the American horror film. En *The American nightmare: essays on the horror film*, Toronto, Festival of festivals.
- WRIGHT, Frank Lloyd
1987
Frank Lloyd Wright, May 20, 1949; extraído del discurso reimpresso en: *Truth Against the World*, Patrick J. Meehan, Ed. (John Wiley & Sons, Inc., 1987).
<http://www.oadarchives.com/what-is-organic-architecture-and-design>
- WRIGHT, Peter
2001
“The British post Alien intrusion film”. En HUNTER, Ian (editor). *British Science Fiction Cinema*. London, Taylor & Francis e-library.
- WYRICK, Laura
1998
“Horror at Century's End: Where Have All the Slashers Gone?”. *Pacific Coast Philology*. North Carolina, Vol. 33, No. 2, pp. 122-126
- ŽIŽEK, Slavoj
2002
Welcome to the Desert of the Real!: Five essays on 11 September and related dates. London; New York: Verso.
- 2007
How to read Lacan. New York: W.W. Norton & Co.

VIII. ANEXOS



Anexo 1: Dirección de Arte

Descripción de unidades a analizar

VARIABLE	CONCEPTUALIZACION	INDICADORES OPERACIONALES
Nave terrestres	Naves utilizadas por seres humanos para navegar en el espacio. Tecnología humana.	<ul style="list-style-type: none"> • Nostromo • Prometheus
Planeta alienígena	Planetas a donde llegan los humanos siguiendo señales o rastros de origen desconocido	<ul style="list-style-type: none"> • LV 426 • LV 223
Nave alienígena	Naves utilizadas por seres extraterrestres para navegar en el espacio. Tecnología extraterrestre	<ul style="list-style-type: none"> • Nave que aparece en Alien • Nave que aparece en Prometheus
Silo	Depósito de contenedores de materia orgánica	<ul style="list-style-type: none"> • Huevos • Vasijas o Ampollas
Inteligencia Alienígena	Seres alienígenas con apariencia similar a la del ser humano. Poseen una tecnología más avanzada que la nuestra.	<ul style="list-style-type: none"> • Space Jockey • Ingenieros
Tipos de organismo alienígena	Organismos alienígenas que aparecen en la historia	<ul style="list-style-type: none"> • Facehugger • Chestbuster Alien • Alien • Hammerpede • Trilobite embrión • Trilobite
Desarrollo del organismo alienígena	Etapas del proceso de desarrollo de los organismos alienígenas	<ul style="list-style-type: none"> • Fecundación • Incubación • Nacimiento • Madurez
Relacion simbiótica organismo alienígena - Humano: Periodo de incubación	Periodo de incubación del organismo alienígena en humanos/humanoides	<ul style="list-style-type: none"> • Por fecundación • Por intoxicación
Alumbramiento humano del organismo alienígena	Forma de nacimiento del organismo alienígena en un humano	<ul style="list-style-type: none"> • Natural • Quirúrgico
Ataques del organismo alienígena a humanos	Forma en que los alienígenas agreden a los humanos	<ul style="list-style-type: none"> • Explícito • No explícito
Androide	Forma de vida artificial con apariencia humana.	<ul style="list-style-type: none"> • Ash • David

Anexo 2: Dirección de Arte

Unidades de observación

ALIEN	
UNIDADES	DESCRIPCIÓN
Nave terrestre - Nostromo	Remolcador comercial, es una nave de carga minera que pertenece a la corporación Weyland. Transporta una tripulación de 7 personas llevando un cargamento de 20,000,000 de toneladas de mineral para procesamiento en refinería. Es dónde transcurre gran parte
Planeta Alienígena	Nivel 426. Planeta al que llega la tripulación del Nostromo rastreando una señal de origen desconocido.
Nave alienígena	Llamadas también "ruinas" o "Derelict", es la nave que encuentran en el planetóide al que llega el Nostromo rastreando una señal de origen desconocido. Es dónde ocurre el primer plot point de la historia
Silo - Huevos	Espacio dentro de la nave dónde encuentran una gran cantidad de huevos. Especie de gran nido e incubadora.
Inteligencia Alienígena	Alienígena que ha desarrollado una cultura y tecnología. Se encuentra el cuerpo fosilizado de uno de ellos. Se le ha llamado "Space Jockey" debido a que está sentado en una silla de mando de la nave alienígena.
Tipos de organismo alienígena	organismos no humanos de diferentes tamaños y formas. Muy agresivos.
Desarrollo del organismo alienígena - etapas	Ciclo de vida de los organismos no humanos.
Relacion simbiótica organismo alienígena - Humano: Periodo de incubacion	Proceso por el cual el organismo alienígena está unido al ser humano mientras dura la incubación
Alumbramiento humano del organismo alienígena	Forma de nacimiento del organismo incubado en el ser humano.
Ataques del organismo alienígena a humanos	Agresiones que sufren los seres humanos de mano de los organismos alienígenas
Androide	Ash. Es el oficial científico del Nostromo. Se descubre que es un androide hacia casi el final de película

Anexo 3: Dirección de Arte

Unidades de observación

PROMETEO	
UNIDADES A ANALIZAR	DESCRIPCIÓN
Nave terrestre - Prometheus	Es una nave de exploración científica que pertenece a la corporación Weyland. Lleva una tripulación de 17 personas. Su destino es desconocido en un primer momento.
Planeta Alienígena	Luna LV223. Lugar al que llega la tripulación del Prometheus siguiendo la interpretación que se ha dado del mapa estelar encontrado por los arqueólogos en una cueva de Escocia.
Nave alienígena - Tecnología ingenieros	Se encuentra debajo de la pirámide que encuentran en la Luna LV223. Es dónde transcurre la mayor parte de la historia.
Silo - Ampollas	Espacio dentro de la nave dónde encuentran una gran cantidad de vasijas metálicas que contienen material orgánico. Especie de incubadora.
Inteligencia Alienígena	Alienígena que ha desarrollado una cultura y tecnología. Se les ha llamado "Ingenieros" bajo la hipótesis que ellos son los creadores de la raza humana. Son de la misma raza del "Space jockey". Descubrimos que tienen apariencia humanoide. Su tecnología
Tipos de organismo alienígena	organismos no humanos de diferentes tamaños y formas. Muy agresivos.
Desarrollo del organismo alienígena	Ciclo de vida de los organismos no humanos.
Relacion simbiotica organismo alienígena - Humano: Periodo de incubacion (en este caso, se pueden establecer varios tipos)	Proceso por el cual el organismo alienígena está unido al ser humano mientras dura la incubación. El proceso se da también en los humanoides llamados "Ingenieros"
Alumbramiento humano del organismo alienígena	Forma de nacimiento del organismo incubado en el ser humano. El proceso se da también en los humanoides llamados "Ingenieros"
Ataques del organismo alienígena a humanos (podemos agregar humanoides por los ingenieros)	Agresiones que sufren los seres humanos de mano de los organismos alienígenas
Androide	David. Monitorea el viaje de la tripulación desde la Tierra hasta la luna LV223. No se le presenta como oficial científico, sin embargo, investiga todo lo concerniente a la cultura de los ingenieros y los organismos alienígenas.

ANEXO 4: Dirección de arte

Análisis de unidades

ALIEN

	ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA	VESTUARIO	MAQUILLAJE
NAVE TERRESTRE				
NAVE ALIENIGENA				
SILO				
INTELIGENCIA ALIENÍGENA				
ORGANISMO ALIENIGENA - TIPOS				
DESARROLLO DEL ORGANISMO ALIENÍGENA				
RELACIÓN SIMBIÓTICA ORGANISMO ALIENÍGENA-HUMANO: PERIODO DE INCUBACIÓN				
ALUMBRAMIENTO HUMANO DEL ORGANISMO ALIENÍGENA				
ATAQUES DEL ORGANISMO ALIENÍGENA A HUMANOS				
ANDROIDE				

PROMETHEUS

	ESCENOGRAFÍA	UTILERÍA	VESTUARIO	MAQUILLAJE
NAVE TERRESTRE				
NAVE ALIENIGENA				
CÁMARA DE AMPOLLAS				
INGENIEROS				
ORGANISMO ALIENIGENA - TIPOS				
DESARROLLO DEL ORGANISMO ALIENÍGENA				
RELACIÓN SIMBIÓTICA ORGANISMO ALIENÍGENA-HUMANO: PERIODO DE INCUBACIÓN				
ALUMBRAMIENTO HUMANO DEL ORGANISMO ALIENÍGENA				
ATAQUES DEL ORGANISMO ALIENÍGENA A HUMANOS				
ANDROIDE				

Anexo 5: Dirección de fotografía

Análisis unidades dirección de fotografía

ALIEN

DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA	Vista inicial del Nostromo. Recorrido por la nave. Despertar de la tripulación. Primera reunión	Aterrizaje del Nostromo en el planeta LV 426	Exploración del planeta, descubrimiento del Derelict. Ingreso y exploración de la estructura. Descubrimiento del Space Jockey	Kane ingresa al silo de huevos. 1er ataque	Kane despierta del coma. Última cena. Kane se descompone. Nacimiento del Chestburster	Ataques del Alien a Brett, Dallas, Parker y Lambert			Los últimos momentos del Nostromo	Ripley descubre a la criatura en el módulo de escape Narcissus. Enfrentamiento final
						Brett	Dallas	Parker y Lambert		
ENCUADRE										
PLANOS										
ÁNGULOS										
MOVIMIENTOS										
COMPOSICIÓN										
ILUMINACIÓN										
EFFECTOS ESPECIALES										
POST PRODUCCIÓN										

PROMETHEUS

DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA	Vista inicial del Prometheus. Recorrido por la nave. Despertar de la tripulación. Desayun	Aterrizaje del Prometheus en el planeta LV 223	El equipo explora el domo. Descubrimiento de la cámara de ampollas y del cuerpo alienígena	Fifield y Milburn vuelven a la cámara de ampollas. 1er ataque	Shaw descubre su embarazo. Busca el MedPod. Se auto-practica un procedimiento quirúrgico para retirar a la criatura de su cuerpo	Ataque de Fifield mutado a la tripulación del Prometheus	Últimos momentos del Prometheus	Shaw en el módulo de Vickers. Enfrentamiento final.
ENCUADRE								
PLANOS								
ÁNGULOS								
MOVIMIENTOS								
COMPOSICIÓN								
ILUMINACIÓN								
EFFECTOS ESPECIALES								
POST PRODUCCIÓN								

ANEXO 6

Análisis unidades de observación en términos de la estética de lo orgánico

Lo orgánico en Alien

	COLORES	TEXTURAS	FORMAS	CICLO	ILUMINACIÓN	ENCUADRE
NAVE TERRESTRE						
NAVE ALIENIGENA						
SILO						
INTELIGENCIA ALIENÍGENA						
ORGANISMO ALIENIGENA - TIPOS						
DESARROLLO DEL ORGANISMO ALIENÍGENA						
RELACIÓN SIMBIÓTICA ORGANISMO ALIENÍGENA-HUMANO: PERIODO DE INCUBACIÓN						
ALUMBRAMIENTO HUMANO DEL ORGANISMO ALIENÍGENA						
ATAQUES DEL ORGANISMO ALIENÍGENA A HUMANOS						
ANDROIDE						

Lo orgánico en Prometheus

	COLORES	TEXTURAS	FORMAS	CICLO	ILUMINACIÓN	ENCUADRE
NAVE TERRESTRE						
NAVE ALIENIGENA						
CÁMARA DE AMPOLLAS						
INGENIEROS						
ORGANISMO ALIENIGENA - TIPOS						
DESARROLLO DEL ORGANISMO ALIENÍGENA						
RELACIÓN SIMBIÓTICA ORGANISMO ALIENÍGENA-HUMANO: PERIODO DE INCUBACIÓN						
ALUMBRAMIENTO HUMANO DEL ORGANISMO ALIENÍGENA						
ATAQUES DEL ORGANISMO ALIENÍGENA A HUMANOS						
ANDROIDE						

Anexo 7: Fuentes de imágenes

Fig. 1: Skylab 4. Fotografía tomada por el Astronauta Gerald P. Carr, Comandante del Skylab 4, February 1974. NASA. <http://www.archive.org/details/S74-17457>

Fig. 2: La Apolo vista desde la Soyuz 19 (NASA). 1975
<http://danielmarin.naukas.com/2010/07/15/35-anos-del-apollo-soyuz/>

Fig. 3: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

Fig. 4: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

Fig. 5: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

Fig. 6: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

Fig. 7: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

Fig. 8: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

Fig. 9: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

Fig. 10: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

Fig. 11: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

Fig. 12: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

Fig. 13: Polaroid de continuidad tomada por Kay Fenton, Script Supervisor. *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1978.

Fig. 14: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

Fig. 15: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

Fig. 16: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

Fig. 17: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

Fig. 18: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

Fig. 19: Galería de producción. Fotografía por Bob Penn. *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

Fig. 20: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

Fig. 21: Giger's *Alien*: Film Design, 20th Century Fox. Beverly Hills, CA: Morpheus International.

Fig. 22: Galería de producción. Fotografía por Bob Penn. *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

Fig. 23: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

Fig. 24: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

- Fig. 25: Galería de producción. Fotografía por Bob Penn. *Alien*. Dir. Ridley Scott.
Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 26: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 27: Giger's *Alien*: Film Design, 20th Century Fox. Beverly Hills, CA: Morpheus International.
- Fig. 28: Galería de producción. Fotografía por Bob Penn. *Alien*. Dir. Ridley Scott.
Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 29: Giger's *Alien*: Film Design, 20th Century Fox. Beverly Hills, CA: Morpheus International.
- Fig. 30: Galería de producción. Fotografía por Bob Penn. *Alien*. Dir. Ridley Scott.
Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 31: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 32: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 33: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 34: Three Studies for Figures at the Base of a Crucifixion circa 1944. Francis Bacon 1909-1992. Presented by Eric Hall, 1953.
<http://www.tate.org.uk/art/work/N06171>
- Fig. 35: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 36: Galería de producción. Fotografía por Bob Penn. *Alien*. Dir. Ridley Scott.
Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 37: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 38: Galería de producción. Fotografía por Bob Penn. *Alien*. Dir. Ridley Scott.
Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 39: Galería de producción. Fotografía por Bob Penn. *Alien*. Dir. Ridley Scott.
Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 40: Galería de producción. Fotografía por Bob Penn. *Alien*. Dir. Ridley Scott.
Twentieth Century Fox, 1979
- Fig. 41: Galería de producción. Fotografía por Bob Penn. *Alien*. Dir. Ridley Scott.
Twentieth Century Fox, 1979
- Fig. 42: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 43: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 44: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

- Fig. 45: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 46: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 47: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 48: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 49: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 50: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 51: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 52: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 53: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 54: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 55: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 56: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 57: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 58: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 59: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 60: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 61: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 62: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 63: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 64: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 65: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 66: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 67: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 68: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 69: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 70: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 71: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 72: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 73: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 74: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 75: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

- Fig. 76: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 77: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 78: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 79: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 80: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 81: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 82: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 83: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 84: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 85: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 86: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 87: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 88: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 89: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 90: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 91: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 92: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 93: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 94: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 95: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 96: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 97: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 98: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 99: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 100: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 101: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 102: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 103: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 104: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 105: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 106: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 107: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

- Fig. 108: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 109: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 110: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 111: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 112: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 113: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 114: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 115: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 116: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 117: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 118: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 119: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 120: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 121: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 122: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 123: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 124: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 125: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 126: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 127: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 128: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 129: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 130: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 131: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 132: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 133: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 134: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 135: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 136: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 137: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 138: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 139: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

- Fig. 140: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 141: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 142: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 143: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 144: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 145: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 146: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 147: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 148: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 149: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 150: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 151: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 155: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 156: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 157: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 158: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 159: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 160: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 161: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 162: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 163: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 164: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 165: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 166: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 167: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 168: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 169: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 170: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 171: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 172: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 173: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 174: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.

- Fig. 175: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 176: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 177: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 178: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 179: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 180: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 181: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 182: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 183: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 184: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 185: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 186: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 187: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 188: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 189: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 190: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 191: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 192: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 193: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 194: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 195: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 196: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 197: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 198: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 199: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 200: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 201: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 202: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.

- Fig. 203: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 204: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 205: Galería de producción. *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 206: Galería de producción. *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 207: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 208: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 209: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 210: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 211: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 212: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 213: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 214: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 215: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 216: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 217: Giger's Alien: Film Design, 20th Century Fox. Beverly Hills, CA: Morpheus International.
- Fig. 218: Dune II (1975) Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100 cm

- Fig. 219: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 220: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 221: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 222: Arte conceptual del Juggernaut. Galería de Producción. *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 223: Arte conceptual del Juggernaut. Galería de Producción. *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 224: Giger's Alien: Film Design, 20th Century Fox. Beverly Hills, CA: Morpheus International.
- Fig. 225: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 226: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 227: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 228: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 229: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 230: *Prometheus*, The art of the film. London: Titan Books. 2012
- Fig. 231: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 232: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 233: Captura de pantalla de *Alien*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox, 1979.
- Fig. 234: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.

- Fig. 235: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 236: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 237: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 238: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 239: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 240: *Prometheus, The art of the film*. London: Titan Books. 2012
- Fig. 241: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 242: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 243: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 244: *Prometheus, The art of the film*. London: Titan Books. 2012
- Fig. 245: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 246: *Prometheus, The art of the film*. London: Titan Books. 2012
- Fig. 247: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 248: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 249: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 250: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 251: *Prometheus, The art of the film*. London: Titan Books. 2012
- Fig. 252: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.

- Fig. 252: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 253: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 254: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 255: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 256: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 257: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 258: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 259: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 260: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 261: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 262: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 263: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 264: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 265: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 266: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 267: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.

- Fig. 268: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 269: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 270: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 271: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 272: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 273: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 274: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 275: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 276: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 277: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 278: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 279: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 280: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 281: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 282: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 283: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.

- Fig. 284: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 285: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 286: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 287: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 288: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 289: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 290: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 291: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 292: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 293: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 294: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 295: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 296: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 297: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 298: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 299: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.

- Fig. 300: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 301: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 302: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 303: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 304: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 305: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 306: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 307: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 308: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 309: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 310: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 311: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 312: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 313: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 314: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 315: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.

- Fig. 316: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 317: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 318: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 319: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 320: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 321: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 322: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 323: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 324: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 325: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 326: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 327: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 328: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 329: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 330: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 331: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.

- Fig. 332: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 333: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 334: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 335: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 336: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 337: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 338: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 339: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 340: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 341: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 342: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 343: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 344: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 345: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 346: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 347: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.

- Fig. 348: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 349: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 350: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 351: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 352: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 353: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 354: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 355: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 356: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 357: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 358: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 359: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 360: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 361: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 362: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 363: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.

- Fig. 364: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 365: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 366: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 367: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 368: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 369: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 370: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 371: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 372: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 373: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 374: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 375: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 376: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 377: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 378: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 379: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.

- Fig. 380: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 381: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 382: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 383: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 384: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 385: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 386: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 387: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 388: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 389: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 390: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 391: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 392: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 393: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 394: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 395: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.

- Fig. 396: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 397: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 398: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 399: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 400: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 401: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 402: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 403: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 404: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 405: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 406: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 407: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.
- Fig. 408: Captura de pantalla de *Prometheus*. Dir. Ridley Scott. Twentieth Century Fox Film Corporation / Dune Entertainment, 2012.