

Enrique CARRASCO-MOLINA*

Apuntes sobre la percepción subconsciente en el cine. El ejemplo de *Alien, el octavo pasajero* (1979) y su propuesta orgánica de atracción/repulsión ***Notes on subconscious perception in the movies. The sample of *Alien* (1979) and its organic proposal of attraction/repulsion***

Resumen

En una revisión profunda en la que se aportan datos hasta ahora inéditos, el presente artículo analiza nuevas claves de por qué la película *Alien, el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979), ha causado una atracción sobredimensionada del espectador en su estreno y reposición a lo largo de más de tres décadas. Se propone la tesis de que el film emplea un conjunto de símbolos audiovisuales ocultos o semi-ocultos que provocan sensaciones de placer/displacer (eros y tanatos) y son las causantes directas de sus nutridas afinidades. Se explicita además cómo en el diseño/ presentación de un universo alienígena aparentemente nuevo (respecto al cine de ciencia ficción precedente) el espectador asume una mimesis identificativa y orgánica que se introduce en las profundidades del inconsciente, despertando un interés sorprendente entre audiencias de diferentes generaciones y edades. Se analiza el fenómeno subliminal o subconsciente en el cine, desde el punto de vista de la percepción, a partir de los experimentos publicitarios de los años 50 en una sala de exhibición de los Estados Unidos. También se estudia por primera vez el curioso paralelismo del argumento de la película con el impacto mediático previo y simultáneo del primer bebé probeta nacido el 25 de julio de 1978, en pleno inicio del rodaje de este film en los estudios londinenses Shepperton.

Palabras clave

Percepción subliminal; inconsciente; estímulo; orgánico; Eros / Tanatos.

Sumario

1. Introducción. (El engaño perceptual, la influencia cultural y el mensaje subconsciente). 2. Metodología. 3. Resultados. 3.1. Lo subliminal en el cine, algunas alusiones. 3.2. *Alien, el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979): Una experiencia extrañamente familiar y perversa. 3.3. ¿Por qué el mundo de Giger es tan cercano y lejano a la vez? 3.3.a. La asimilación orgánica, ósea, intestinal y fecundativa. 3.3.b. El guión de *Alien* parte de una siniestra fecundación in vitro. 3.3.c. La cercanía del deseo sexual. La cercanía del miedo. 4. Discusión. 5. Conclusiones. 6. Bibliografía.

Abstract

*In a deep review with data previously unpublished, this article analyzes new clues on the movie *Alien* (Ridley Scott, 1979) and why it has caused an oversized attraction on its release and replenishment over more than three decades. We propose the thesis that the film employs a set of hidden or semi-hidden visual symbols which cause feelings of pleasure / displeasure (Eros and Thanatos) and those are the direct cause of its successful release. The article also explains how the design / presentation of a seemingly alien world (compared to previous science fiction films) suggest the viewer an organic mimesis which is introduced into the depths of the unconscious, raising a surprising interest among audiences of different generations and ages. We analyze the subliminal or subconscious cinema phenomenon from the point of view of perception experiments which began in the fifties since some advertising experiments were made in an American movie theater. We also study the curious parallels between the argument of the film and the first successful IVF experiment, the born of Louise Joy Brown on July 25, 1978, just at the beginning of *Alien* shooting in London (Shepperton Studios).*

Keywords

Subliminal perception; unconscious; stimulus; organic; Eros / Thanatos.

Summary

*1. Introduction. (The perceptual delusion, cultural influence and the subliminal message). 2. Methodology. 3. Results. 3.1. Subliminal experiments in movies, some allusions. 3.2. *Alien* (Ridley Scott, 1979): A strangely familiar and perverse experience. 3.3. Why Giger's universe is so near and far at once? 3.3.a. The organic, bone, intestinal and reproductive assimilation. 3.3.b. The script of *Alien* begins in a sinister IVF. 3.3.c. The closeness of sexual desire. The closeness of fear. 4. Discussion. 5. Conclusions. 6. Bibliography. .*

1. Introducción (El engaño perceptual, la influencia cultural y el mensaje subconsciente)

Los filósofos Heráclito y Parménides, [1] inauguraron una corriente filosófica (que más tarde derivó en distintas ramas del pensamiento) en la que se argumentaba que la información proveniente de nuestros sentidos podía ser procesada en nuestro entendimiento de forma distinta entre las personas debido a la propia experiencia del individuo y, sobre todo, teniendo en consideración el contexto de cada acto perceptivo.

Ambos pensadores coincidían en afirmar que los sentidos enmascaraban la concepción (o conceptualización) de la realidad, con la diferencia de que Heráclito creía que el entorno cambiante de las cosas ("nunca nos podremos bañar dos veces en el mismo río") impedía nuestra lectura correcta de la realidad, mientras Parménides decía que "lo auténticamente real (...) no nace, no muere, no cambia, no se mueve" y que "(...) nuestros sentidos nos engañan, nos disfrazan la verdad, nos ofrecen una realidad puramente ficticia". [2]

Por su parte, el filósofo Platón [3] describió, en su teoría de la gruta, cómo nuestros órganos sensibles (ojos, oído, etc.) podían mostrarnos una realidad alterada ante la detección de un conjunto de estímulos en distintas circunstancias perceptivas (ausencia de luz, restricción del modo de representación de las imágenes, etc.).

Se trata de una amplia explicación metafórica, realizada por el filósofo griego al principio del VII Libro de La República, sobre los límites y posibilidades del ser humano respecto a la aprehensión sensitiva de nuestro entorno y al entendimiento ulterior en virtud de las facultades de la razón.

Platón trató de analizar cómo podemos captar la existencia de dos mundos: el sensible (conocido a través de los cinco sentidos, vista, oído, olfato, gusto y tacto) y el mundo inteligible (sólo alcanzable mediante el uso consciente del razonamiento).

El estudioso explicó su alegoría como una cueva [4] en la cual se encuentran un grupo de prisioneros, desde su nacimiento, inmovilizados por cadenas que les sujetan el cuello y las piernas de forma que únicamente pueden mirar hacia la pared del fondo de la caverna sin poder nunca girar la cabeza.

Justo detrás de ellos, hay un muro con un pasillo y, seguidamente, por orden de cercanía respecto de los hombres, una hoguera y la entrada de la cueva que da al exterior. Por el pasillo del muro circulan hombres portando

¹ Cfr. Palacios, Javier (2000): "Dónde estamos, ¿Es real lo que percibimos?". Dossier Las grandes cuestiones de la vida, Muy Especial. Madrid-Barcelona: G y J España Ediciones, págs. 60-61.

² Palacios, Javier, op.cit., págs. 60-61.

³ Cfr. Platón (1997): La República, Madrid: CEPC, 4ª edición.

⁴ Ferrater Mora, José (1979) (coord.): *Diccionario de filosofía*, Madrid, Alianza Diccionarios, Alianza Editorial.

todo tipo de objetos cuyas sombras, gracias a la iluminación de la hoguera, se proyectan en la pared que los prisioneros pueden ver. Estos hombres encadenados consideraban como 'verdad' las sombras de los objetos.

Pues bien, todo este pensamiento fundamenta un principio estudiado en la era moderna con mucha mayor profundidad por fisiólogos y psicólogos: la engañosa información que nos pueden proporcionar nuestros sentidos en circunstancias específicas.

Al hilo de esta idea, Jung [5] decía que en el mecanismo del entendimiento humano, ante el necesario procesamiento de la información proveniente de un estímulo (los medios evidentes por los cuales la conciencia obtiene su orientación hacia la experiencia) pasa por cuatro fases: "(...) la percepción sensorial (que nos advierte de que algo existe); el pensamiento, que nos dice lo que es; el sentimiento, que informa sobre si es agradable o no lo es; y la intuición, que nos dice de dónde viene y a dónde va".

Además de la posibilidad de recibir una información que no siempre responde a la identificación de un objeto o al reconocimiento de ciertos patrones (ya predeterminados por nuestro conocimiento), lo cierto es que los estímulos pueden ser fácilmente asimilados de distinto modo entre unos individuos u otros en base a preceptos culturales, religiosos, éticos o de otra índole. [6]

Desde nuestro punto de vista, el reconocimiento de ciertos símbolos o códigos, y su correspondiente efecto en el estado emocional del sujeto, puede diferir entre distintas personalidades debido a varias causas como:

- a) Las experiencias vitales pasadas (positivas o negativas).
- b) Las reminiscencias psicológicas de la infancia (los recuerdos agradables o desagradables).
- c) El valor que individualmente se le concede a los sueños y la interpretación que de ellos puede realizar un psicoanalista.
- d) Las circunstancias físicas que mediatizan una determinada percepción sensorial:
 - d.1. Función o disfunción de un órgano: ojo, oído, tacto, papilas gustativas, glándulas olfativas...
 - d.2. Ámbito en el que se desarrolla el acto perceptivo: canal, luminosidad y posible incidencia de ruidos o perturbaciones (visuales, auditivas, gustativas, táctiles, olfativas).
 - d.3. Intensidad y duración del estímulo: La poca fuerza y duración de un estímulo puede motivar que la percepción no

5 Jung, Carl G. (coord.), Von Franz, Marie-Louise, L. Henderson, Joseph, Jacobi, Jolande, Jaffé, Aniela) (1995): El hombre y sus símbolos, Paidós Ibérica, Barcelona, pág. 61.

6 Esta hipótesis encaja con la lectura de los símbolos según distintas culturas: un ejemplo, si para Occidente el negro se vincula al luto, el blanco se asocia al duelo en otros países de Oriente como Japón.

7 Cuanto más simbólica es la imagen, cuanto más se aleja de su referente real y se

vertebra en torno a formas aleatorias, más se puede alimentar la imaginación creativa individualizada. Pensemos en un sencillo espectáculo de sombras chinescas: en él, nuestro pensamiento se puede disparar tratando de construir un universo alegórico que proporcione sentido a la supuesta narración que se nos está ofreciendo. Existe un estudio muy interesante del catedrático Justo Villafañe. En su libro *Introducción a la Teoría de la Imagen* (pág.41), Villafañe explica la escala de iconicidad de las distintas representaciones que llegan hasta nuestro cerebro a través de la vista. Villafañe establece el mayor grado de iconicidad o nivel de realidad (11) en la imagen natural (por ejemplo, un árbol), y finaliza esa misma escala con el grado 1, la representación no figurativa o abstracta, poniendo como ejemplo un lienzo de Miró.

8 C.G. Jung., op.cit., pág. 40.

9 Las asociaciones libres del pensamiento simbólico del inconsciente han sido vinculadas igualmente con fases creativas, de inspiración plena, de artistas e intelectuales.

10 C.G. Jung, op.cit., pág. 36.

se produzca o se procese de modo subconsciente (subliminal).

e) Los juicios de valor que se imponen en muchas conciencias ante la decisión de aceptación/rechazo de determinadas imágenes: códigos éticos, preceptos religiosos, etc.

Todos estos condicionantes subrayan la evidencia de que el acto perceptivo es diferente para cada persona. Imaginémos un ejemplo doble muy simple: la famosa mancha de Rorschach tendrá un significado quizá opuesto para varios individuos, al igual que la interpretación de un cuadro surrealista o minimalista. [7].

En paralelo al lenguaje verbal, igual que una imagen o un sonido pueden estimular de modo diferente a un individuo u otro –y así lo propone Jung-, una palabra “(...) significa algo ligeramente distinto para cada persona, aún entre las que comparten los mismos antecedentes culturales. La causa de esa variación es que una noción general es recibida en un conjunto individual y, por tanto, entendida y aplicada en forma ligeramente individual”. [8]

Pero al margen del mecanismo humano de la captación de señales de contenido a través de nuestros sentidos existe una capacidad, también netamente humana, de generar otro tipo de pensamientos e ideas: el inconsciente.

Muy conectado al ‘ello’ freudiano, el inconsciente ha sido conceptualizado por distintos autores, como Jung, como una reserva mental [9] donde fluyen libremente todo tipo de pulsiones, pensamientos racionales e irracionales, miedos y fobias fundados o infundados, tendencias y represiones, anhelos e instintos, manifestaciones que afloran a nuestra conciencia en determinadas circunstancias: cuando nos sentimos amenazados, por ejemplo, o cuando construimos símbolos en la fase del sueño.

El material psíquico del inconsciente puede permanecer en este sustrato y ser reprimido intensamente por el sujeto por razones concretas, sobre todo cuando aquél forma parte de recuerdos o asociaciones desapacibles.

Jung [10] indica que Freud habló de varios patrones relacionados con el olvido, “ (...) recuerdos desagradables que estamos dispuestos a perder. (...) entre los recuerdos perdidos, hallamos no pocos que deben su estado subliminal (y su incapacidad para ser reproducidos voluntariamente) a su naturaleza desagradable o incompatible. Los psicólogos los llaman contenidos reprimidos”.

Pues bien, en este punto de nuestra argumentación conectamos con la propia naturaleza del mensaje

11 Jung (op. cit., pág. 85) apunta una verdad contundente sobre el sentido dual, dialéctico y contradictorio de la propia existencia humana: "La triste realidad es que la auténtica vida del hombre consiste en un complejo de oposiciones inexorables: día y noche, nacimiento y muerte, felicidad y desgracia, bueno y malo. Siempre lo fue y siempre lo será, y si no fuera así, la existencia llegaría a su fin." Jung hizo un trabajo muy notable en el estudio de lo que él llamó el inconsciente colectivo, un poso de experiencias e influjos mentales y conductuales enraizados con el instinto humano en su sustrato emocional libre (despojado de cortapisas culturales, o morales, y dotado de elementos comunes a distintas etnias o razas).

12 Es muy curioso cómo Lucas propone nuevos códigos estéticos y argumentales conjugando influencias de films anteriores, en este caso de aventuras marinas. Un ejemplo lo tenemos en los aires navales/corsarios que se le otorgan a los diseños de las grandes cosmonaves.

13 Con 'sobrepasada' nos referimos a lo mucho que la facturación de los juguetes de la 'Factoría Lucas' ha superado a los ingresos por la taquilla.

subconsciente o subliminal: la introducción de imágenes o sonidos subconscientes o subliminales en el cine podría inducir a la provocación de determinados efectos de rechazo o atracción por conexión directa con el inconsciente.

En otras palabras, la presentación de estímulos asociados con el placer, la muerte, y la identificación positiva de arquetipos y patrones culturales/religiosos, [11] de forma difícilmente detectable a primera vista, podría provocar emociones puntuales buscadas a priori por el autor o autores del guión y la realización de un film. Este ejercicio no es ajeno a la práctica de muchas películas que se han convertido en extraordinariamente sugestivas para audiencias de diferentes generaciones y nacionalidades. No por ello se menoscaba la capacidad de identificación positiva-lúdica que tiene cualquier espectador respecto a estímulos conscientes, razones más que poderosas para provocar que un film sea visionado repetidas veces e incluso que se convierta en una cult-movie.

Algunos films especialmente atractivos para públicos de dispares franjas de edad y procedencias culturales han podido registrar repetidos 'taquillazos' en reestrenos, reposiciones, reediciones (DVD), y ampliaciones argumentales (pre-cuelas y se-cuelas). Uno de los casos modélicos es la saga de la que parte *La Guerra de Las Galaxias (Star Wars, 1977)*, un inteligentísimo producto comercial tejido en la mente de George Lucas que ha seducido a públicos de distintas geografías e intereses.

Bajo un manto de epopeya galáctica (el género también denominado space-ópera) que mezclaba ingredientes de films de fantasía, aventura, western y piratas, [12] George Lucas no sólo engatusó a niños y adolescentes como fans de los miles de gadgets y artilugios tecnológicos (androides, cosmonaves) que luego alimentarían una sobrepasada [13] industria de *merchandising*.

Lucas nunca negó la fuerte influencia que le ejercieron, en su memoria cinéfila, films de Akira Kurosawa como *Los siete samuráis (1950)*, y las viejas películas de capa y espada. Así, una pléyade de elementos simbólicos, algunos más desapercibidos que otros, poblaron situaciones, decorados, vestuarios y diálogos del guión a lo largo de estas casi 20 horas de metraje que ocupan las seis cintas.

De hecho, ya se han publicado cientos de estudios que recogen todo tipo de referencias sobre el particular: desde el uso de los colores para marcar relaciones grupales o antagónicas (negro, gris y blanco para oficiales y tropas imperiales, marrones y ocre para los hábitos pertenecientes a la Orden de los Jedi, etc.), hasta reminiscencias de la

iconografía nazi (uniformología y cascos incluidos para el diseño de Darth Vader y la dotación militar que pilota la Estrella de la Muerte), entre otros muchos ejemplos.

Lucas logró además aplicar, a toda la maquinaria argumental de sus seis episodios, una pátina pseudo-religiosa (camuflada con abundantes simbolismos) que, con el sobrenombre de La Fuerza, persuadiría a millones de espectadores adultos identificados con un buen número de confesiones religiosas y niveles de formación.

Se sabe que Lucas consultó amplia bibliografía que bebía de diversas doctrinas espirituales (el Budismo, el Confucionismo, el Taoísmo, etc.), de varias disciplinas ancestrales de autodefensa (el Kung-Fu, etc.) y de la descripción técnica de antiguos armamentos [14] envueltos en los rituales de las artes marciales (por ejemplo, la katana de los samuráis), para proclamar a viva voz un paisaje de personajes y de arquetipos, situaciones y distintivos que conformarían un poderoso universo de fe entre héroes y villanos.

Manuel Piñón, José Viruete, Rubén Lardín y Tony García (2012), [15] desvelan en este sentido algunas de las fuentes de esta epopeya del espacio:

“(...) La lucha eterna entre el bien y el mal, el viaje del héroe, la espada como símbolo de sabiduría y talismán heredado, Prometeo, Jasón, el Ciclo Artúrico, los avatares del tarot, obras épicas como el poema anglosajón de Beowulf, las mitologías clásicas y un mejunje de religiones, desde el sintoísmo al cristianismo pasando por el budismo, resuenan en la saga y la nutren de sabiduría”.

Y enlazando con el asunto que tratamos podríamos decir que, igual que en otros muchos casos, esta saga de ciencia ficción conecta con variados gustos e identificaciones no sólo por lo que se ve y lo que se escucha, sino también por lo que cree ver y se cree escuchar, y sin embargo, permanece.

14 La espada fue considerada desde la Antigüedad como el instrumento de ataque-defensa acorde a los valores de honor de caballeros y luchadores.

15 Piñón, Manuel; Viruete, José; Lardín, Rubén, y García, Tony (2012): "Darth Vader, somos tus hijos", *Cinemanía*, nº 197, febrero 2012, pág. 66.

2. Metodología

Además de los recursos propios del análisis fílmico, la metodología empleada para desarrollar este estudio se ha fundamentado en dos parámetros:

a) Por un lado, se han conocido algunas de las definiciones bibliográficas que han trabajado el concepto de inconsciente y de percepción subconsciente/subliminal partiendo de la base de que nuestros sentidos pueden engañarnos en el acto perceptivo ante determinadas circunstancias. Se parte de las tesis de Platón y otros filósofos como Heráclito o Parménides, que defendieron la idea de que los sentidos nos 'disfrazan' la realidad, y de algunos experimentos de estimulación subliminal efectuados en un cine norteamericano en los años 50.

b) Y, por otro, se ha desarrollado una prospectiva audiovisual en la que se ha visionado el film y se han fijado todas las observaciones pormenorizadas resultantes de dicho análisis. De los apuntes se han extraído una serie de hipótesis que no sólo corroboran algunas de los postulados defendidos por distintos autores en la dirección investigativa sugerida sino que desvelan nuevas conclusiones sobre perspectivas hasta ahora no reveladas en la literatura especializada que toma como referencia la cinta de Ridley Scott para estudios diversos (sobre el cine de ciencia ficción, el género del terror relacionado con el psicoanálisis, las filmografías críticas del director, etc.).

3. Resultados

3.1. Lo subliminal en el cine, algunas alusiones.



16 En términos exactos, el Diccionario de la Real Academia Española, (VVAA, Edición de 1992, páginas 1354 y 1355) indica que subconsciencia “es un estado inferior de la conciencia psicológica en el que, por la poca intensidad o duración de las percepciones, no se da cuenta de estas el sujeto”, y, subliminal, “dícese de la idea, emoción o sensación que, por demasiado débiles, o por otras causas, no llegan a ser percibidas por la conciencia”.

17 La ilusión de realidad en virtud de la proyección de una sucesión de fotogramas (24 por segundo) fue físicamente posible gracias al fenómeno de la persistencia retiniana, descrito por Joseph Plateau como la capacidad de la retina de mantener la última imagen percibida, reteniendo la presencia de un objeto captado incluso cuando en el siguiente instante ya no esté. Todas estas investigaciones fueron publicadas por Plateau en su Ensayo para una Teoría General de las Apariencias Visuales (*Essai d'une théorie générale des apparences visuelles*, 1833) y en *Memoria sobre la Irradiación (Mémoire sur l'irradiation*, 1839).

18 Un mensaje subliminal es una señal ideada para pasar por debajo de los umbrales estándares de la percepción. Puede ser indetectable para la mente consciente pero detectable para la mente inconsciente o profunda; puede ser también una imagen transmitida de un modo tan breve que pase desapercibida por la mente consciente pero sí percibida inconscientemente.

19 Cuando James Vicary

Convendría señalar, antes de continuar, que existen confusiones conceptuales y terminológicas alrededor de términos como 'subconsciente' o 'subliminal'.

El Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española [16] presenta dos entradas muy similares cuando nos referimos a subconsciencia y subliminal, aclarando que se trata, en el primer caso, de un estadio inferior a la conciencia psicológica en el que caben estímulos que no son percibidos por el sujeto por su baja intensidad o durabilidad, mientras que subliminal se entiende como una emoción que por presentarse de una forma demasiado débil, o por otro motivo, no llega a ser percibida por la conciencia. En ambos casos se insiste en el tiempo e intensidad del estímulo, lo cual nos aclara mucho cuando hablamos de lenguaje cinematográfico ya que, como sabemos, dada su natural fundamentación, el ritmo dinámico del film puede propiciar fácilmente la emisión de mensajes visuales o auditivos que por su intensidad o duración no son fácilmente detectables por la conciencia.

Curiosamente, el arte inventado por los Hermanos Lumière, fue uno de los primeros terrenos donde con premeditación se comenzó a analizar la percepción subconsciente. Razones no faltaron. El propio fenómeno de la persistencia retiniana [17] permite que el propio desplazamiento mecánico de fotogramas que descomponen un movimiento y luego éste se reproduce gracias a su paso a través de un proyector, a una velocidad de veinticuatro imágenes por segundo, sea un contexto más que atractivo para sugerir determinados 'elementos' intencionados camuflados bajo apariencias diversas.

Han transcurrido casi cincuenta años desde que por primera vez se hablara de estímulos subliminales [18] en las salas, remontándonos, como antecedente, a aquellas experimentaciones promovidas por el publicista James Vicary en 1957, en un cine de Fort Lee (New Jersey, EEUU), un punto de partida que, no obstante, fue más tarde duramente criticado por diversos equipos de psicólogos. [19]

Fotograma congelado donde se aprecia el rótulo que reza “¿Tienes hambre?”- “Come palomitas”, primer ejemplo recogido en la bibliografía especializada de introducción de mensajes subliminales en el cine. La imagen pertenece a la película *Picnic* (Joshua Logan, 1955, Columbia Pictures).



En dichos ensayos [20] se insertaron, dentro de una sucesión de veinticuatro imágenes/segundo, varios fotogramas no percibidos de forma consciente con frases del tipo “¿Tienes

aireó su descubrimiento y lo dio a conocer en diversas comparecencias públicas, su empresa atravesaba importantes problemas económicos. En 1962, el autor reconoció públicamente que los resultados no revestían del suficiente contraste científico: "Yo tenía una buena idea para vender: usar los espacios de las películas para introducir mensajes comerciales sin tener que interrumpirlas. Era sólo un truco que no sabíamos si funcionaría, pero la prensa filtró el borrador de un estudio que tenía unos pocos datos que no eran significativos...". Esta referencia se puede confrontar en la revista *Advertising Age*, de septiembre de 1962. Con todo ello, no se puede demostrar la veracidad de los experimentos pero sí tomarlos como modelo o punto de partida de una serie de ensayos que años después se han realizado.

20 Información publicada en el artículo de Luis Felipe Tenorio *Leyendas urbanas. Los mensajes subliminales de Coca-Cola*, publicado en el blog <http://luisftenorio.wordpress.com/tag/leyenda-s-urbanas/>), noviembre de 2009, rescatado el 13 de febrero de 2012.

21 Elemento óptico utilizado para medir un estímulo visual mediante un lapso de tiempo. Su estructura mecánica esencial corresponde a la de un proyector.

22 Cfr., Packard, Vance (1974): *Las formas ocultas de la propaganda*, Editorial Sudamericana.

23 Trappey, Charles (1996): "A meta-analysis of

hambre?"-"Come palomitas", "¿Tienes sed?"-"Bebe Coca Cola" en el pase de la película *Picnic* (Joshua Logan, 1955).

Se empleó un aparato conocido por taquitoscopio [21] que proyectaba un fotograma con un mensaje de invitación al consumo cada cinco segundos, expuesto en varias fracciones a lo largo del metraje del film. Según los resultados emitidos en su momento, tras la exhibición de la cinta, la solicitud de estos productos, sobre todo la del refresco, aumentó casi un 20%. El curioso planteamiento práctico fue recogido por el libro *Las formas ocultas de la propaganda*, de Vance Packard, [22] lo que causó la preocupación de las autoridades norteamericanas, en plena Guerra Fría con la entonces URSS. El gobierno estadounidense de entonces intuyó que se podría producir un descontrol en los efectos del experimento, por provocar una acción (la de comprar productos o promover determinadas ideas políticas contrarias a las del país) propiciada por una estimulación no demandada de antemano por el sujeto y suministrada bajo el umbral de la conciencia.

En 1996 [23] se dio un nuevo paso para esclarecer el alcance de este tipo de actividades. El meta-análisis de Charles Trappery tuvo muy en cuenta los resultados de veintitrés experimentos distintos. Ninguno de ellos refutó que los mensajes subliminales causaran efecto de comportamiento compulsivo (en relación a la adquisición de productos, por ejemplo).

Finalmente, [24] la observación de Trappery fue contrastada diez años más tarde, en 2006, por los investigadores Johan C. Karremansa, Wolfgang Stroebeb y Jasper Claus, del Departamento de Psicología Social de la Radboud University Nijmegen y del Departamento de Psicología Social y Organizacional de la Universidad de Utrecht, quienes citan el ejemplo de Vicary como un experimento desacreditado, que, sin embargo, no invalida la hipótesis de una acción-efecto [25] probable de los mensajes subliminales.

Estos investigadores concluyeron que si las condiciones son las correctas los mensajes subliminales podrían funcionar y de ahí la necesidad de restringir o regular su uso para fines terapéuticos. [26] Se sabe que aún hoy se sigue 'jugando a los fantasmas' con los mensajes [27] de índole cinematográfico, publicitario, televisivo, musical, o de ocio virtual [28], estableciéndose una dificultad manifiesta en el propósito de crear un mecanismo de control con garantías plenas que radiografiara todos los estímulos audiovisuales que potencialmente podrían contener registros no percibidos

consumer choice and subliminal advertising”, en *Psychology & Marketing*.

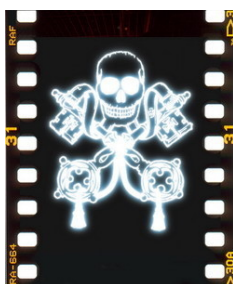
24 Información detallada en la entrada de la enciclopedia digital Wikipedia para “Mensaje Subliminal”, citando el artículo de Johan C. Karremans, Wolfgang Stroebe, Jasper Claus titulado *Beyond Vicary's fantasies: The impact of subliminal priming and brand choice*, en *Journal of Experimental Social Psychology*, Volumen 42, número 6, Noviembre 2006, pp. 792-798.

25 Refiriéndonos a la capacidad de un mensaje de este tipo de inducir una conducta determinada (por ejemplo, la acción de comprar) a causa de la estimulación de un deseo (saciar apetito, sed, etc.).

26 Habría que estudiar el mejor uso de una estimulación dirigida a alguno de nuestros cinco sentidos (preferentemente la vista y el oído) con fines terapéuticos, por ejemplo, y no son pocos los ensayos que se han efectuado, bien mediante hipnosis, o con otros procedimientos, para la cura de enfermedades mentales, hábitos perjudiciales como el tabaquismo, etcétera.

27 Entendemos por mensajes, en este contexto genérico, tanto a contenidos de ficción (series, películas para cine y televisión) como a espacios documentales, programas de entretenimiento (reality shows, concursos de destrezas, talk shows, etc.) segmentos de continuidad, videoclips, o spots publicitarios.

conscientemente.



De izquierda a derecha, la máscara de *El exorcista* (William Friedkin, 1973, Warner Bros. Pictures), los títulos de crédito iniciales de *Segunda Piel* (Gerardo Vera, 1999), y un fotograma de *NO-DO* (Elio Quiroga, 2000, Eclipse Producciones Cinematográficas y La Huella Efectos Digitales.).

En la película de terror *El exorcista* (William Friedkin, 1973), el director empleó las técnicas de estimulación subliminal para infundir más miedo a los espectadores. En varias secuencias se interpusieron, por escasos instantes, y de forma repetida, máscaras tétricas del rostro del Capitán Howdy, el perverso espíritu que se adueña del alma de la niña protagonista del film. El semblante tenebroso sólo aparecía durante fracciones de segundo en la pantalla y lo mismo ocurría con una serie de efectos sonoros casi inaudibles (sonidos de avispa) [29]. Todo ello tenía un objetivo claro: potenciar desde el subconsciente la sensación de pavor e inquietud que de forma natural el espectador sentía –conscientemente– ante la recepción de estímulos siniestros.

En *Segunda Piel* (Gerardo Vera, 1999), los títulos de crédito iniciales se configuraban como un audaz collage audiovisual en el que se entremezclaban imágenes radiografiadas de esqueletos humanos con los rostros y cuerpos del trío protagonista. Ya que el argumento del film se centraba en las mentiras, los secretos y las infidelidades de sus protagonistas, probablemente, la intención sustentada bajo este efectismo sería la de subrayar un sustrato ‘peligroso’ del acto infiel, su desnudez moral, el engaño no habitual (se trata del adulterio del varón pero con alguien del mismo sexo) y la relación del placer y la muerte (eros y tanatos, o dos caras de una misma moneda como tema recurrente que tanto ha interesado a artistas, realizadores y publicistas).

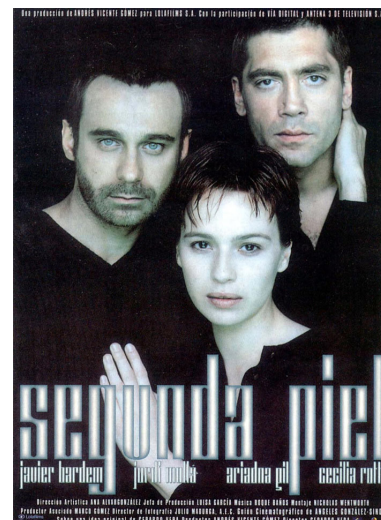
28 Refiriéndonos al entorno de los videojuegos, poderosa industria que mueve millones de seguidores y ganancias ingentes en todo el mundo cada año.

29 Eduardo García Matilla hace un sugestivo estudio de esta película y de otros estímulos subliminales dentro del ámbito publicitario en su libro *Subliminal: Escrito en nuestro cerebro*, Editorial Bitácora, Madrid, 1990, pág. 149.

30 Arena Vargas, Juan Pablo (2009): *El engaño de la mirada, del objeto al cine*, Universidad Javeriana, Bogotá, p.18.

Cartel de Segunda Piel (Lolafilms, S.A.) y fotograma del film NO-DO. Imagen: Eclipse Producciones Cinematográficas y La Huella Efectos Digitales.

El cartel de *Segunda Piel*, además, reforzaba este recurso de doble moralidad encubierta con un juego visual que no es fácilmente detectable a primera vista dado el fondo y ropas negras de los protagonistas. Parece que Ariadna Gil abraza a Jordi Mollá de forma natural y Javier Bardem hace un inusual gesto con la mano tocándose el cuello cuando, en realidad, es la mano de Jordi Mollá la que sutilmente toca a Bardem.



En *NO-DO* (Elio Quiroga, 2007), el realizador juega con las imágenes fantasmagóricas propias del cine de casas encantadas para narrar la historia de los No-dos secretos de la Iglesia (documentales que recogían fenómenos milagrosos y inexplicables para la formación de sacerdotes exorcistas). El film apunta la posibilidad del empleo de emblemas ocultos en el celuloide de estas cintas (tal y como descubre el padre Miguel, interpretado por Héctor Colomé).

Juan Pablo Arenas Vargas (2009), [30] en su libro *El engaño de la mirada*, explicita la total intromisión del aparato perceptual del espectador en la proyección a oscuras de una sala de cine:

“(...) la imagen, como una realidad variable, es percibida por un espectador confundido y aislado en la oscuridad de la sala, en una especie de hipnotismo, con la magia proyectada en la pantalla, debido a que se encuentra frente a lo único que está encendido y en constante movimiento, es decir, el espectador se vuelve parte de lo que sucede frente a él, involucrándose en otras realidades que, aunque no le pertenecen, tampoco le son ajenas”.

Este autor conecta sus hipótesis con el mecanismo de exhibición de imágenes propio del dispositivo fílmico y vincula la confusión en la que puede sumirse el espectador, en cuanto al entendimiento de mensajes y contenidos, a la propia oscuridad de la sala (se focaliza el mensaje sin distracciones, al contrario de lo que ocurre cuando se consume televisión), y a la habilidad de cada director de trasladar lo que quiere contar por senderos no siempre claros.

31 Un segmento de críticos y espectadores muy acostumbrados a ver cine, y dotados de un contrastado conocimiento de títulos y cineastas, y de cultura en general, emiten interpretaciones sobre lo que un director u otro ha querido decir introduciendo mensajes subrepticios en sus relatos.

32 La coexistencia de realidades que transitan entre la fantasía y la cotidianidad responde a un estilo narrativo, el de la literatura gótica, liderado por escritores como H.P. Lovecraft o Horace Warpole, autores cuya influencia en muchas películas ha quedado bien patente.

Dentro de este caldo de cultivo 'de confusión' es indudable que pueden tener mayor incidencia aquellos mensajes que el director desea introducir ocultos de forma que, en el paso normal de fotogramas, aquéllos no son detectados fácilmente.

Estos mensajes ocultos tratan de orientarse a aquéllos públicos especialmente observadores del subtexto pero también se dirigen a audiencias menos exigentes en cuyas fronteras emocionales se trata de buscar efecto. **[31]**

Arena Vargas estudia en este sentido interesantes ejemplos de películas estrenadas en años sucesivos con mensajes aparentemente contradictorios que ocultan interpretaciones no percibidas a primera vista:

“(...) Luc Besson, por ejemplo, lo plantea en su película *Juana de Arco* (1999), cuando su protagonista confunde la realidad de lo que percibe con la realidad de lo que sueña, confundiendo a su vez al espectador con su propia reinterpretación de la realidad, no sólo de lo que ve sino también lo que él mismo ve proyectado en la pantalla; o también cuando Christopher Nolan, en su película *Memento* (2000) coloca a su desmemoriado protagonista en un juego de tiempos y olvidos, donde el espectador, inocente en su realidad de la sala, se enfrenta a la realidad de Nolan; y por último, *Mulholland Drive* (2001), de David Lynch, con su realidad surrealista hace que nos introduzcamos en el subconsciente y en los anhelos perdidos y más íntimos de sus protagonistas hasta el punto de asistir a varias películas en una sola”.

Vargas se detiene en el recurso frecuente de presentar, en el cine, a personajes que viven realidades paralelas en lugares o planetas diversos, existencias a caballo entre el presente, el pasado o el futuro, vivencias que pertenecen a alteridades y a mundos invisibles o paranormales, existencias que remiten al más allá, o a la llamada de las regiones inferiores. **[32]**

Y el lenguaje cinematográfico tiene, entre sus auxilios narratológicos primordiales, ciertas herramientas que omiten el mensaje directo para hacer trabajar nuestra intuición y nuestra mente inconsciente: la elipsis o el espacio/tiempo fuera de campo, respectivamente, la bisagra espacio-temporal que nos transporta de un lugar o lapso de tiempo a otro y, por otra parte, la zona auditiva o visual que se establece fuera del marco que se nos muestra como perteneciente al plano (hablando en términos más sencillos, lo

que podemos intuir que está, o que se escucha, fuera de lo que el encuadre nos proporciona en ese momento).

3.2. *Alien, el octavo pasajero* (1979): Una experiencia extrañamente familiar y perversa

Todos estos antecedentes descritos líneas atrás nos pueden ayudar a entender cómo la presencia de determinados símbolos, introducidos subliminalmente en mitad de la sucesión de los fotogramas de un film, encriptados en los diálogos o acciones de los personajes, u ocultos en algún rincón del decorado, pueden suscitar estados emocionales de aceptación/rechazo que establecen un vínculo de contacto/atracción capaz de producir un notable impacto en determinados públicos que se manifiestan fieles a una película con el paso de los años.

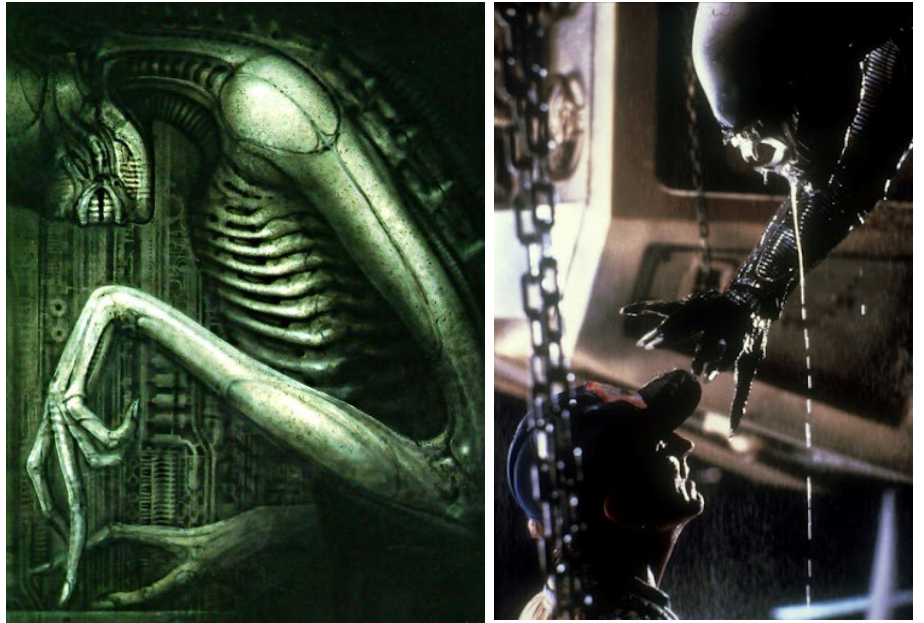
Valérie Tasso [33] afirma que "(...) los dos grandes temas ocultos –y los que resultan más siniestros cuando se confunden– son el sexo y la muerte". Citando un comentario de un debate televisivo, Tasso comparte la expresión de un contertulio en el sentido de que "hemos asociado lo siniestro a lo real" y que, curiosamente, matiza la escritora, "una relación de pareja tortuosa nos parece más real que una plácida convivencia". Valérie Tasso sentencia que "(...) el final tremebundo en una obra de ficción en la que es descuartizado hasta el apuntador resulta más verídico que el happy end de una comedia"

Alien, el octavo pasajero (Ridley Scott, 1979) tiene una envoltura estética y argumental tejida conceptualmente entre lo mortífero, lo tecnológico, lo perverso y lo sexual [34] que ha logrado un ingente tropel de seguidores. Nosotros nos preguntamos por qué.

Su irrupción en las salas internacionales, en mayo de 1979, (en España se pospuso hasta el mes de septiembre) fue todo un impacto para el género. Ciertos elementos estéticos recurrentes como el inquietante ciclo de vida del monstruo y su capacidad de metamorfosis, sus hábiles escamoteos entre la maquinaria de la nave, las emanaciones de vapor de la *Nostromo*, el sonido de alarmas, y los latidos del corazón de Ripley (Sigourney Weaver), entre otros muchos aspectos, contribuyeron a construir una atmósfera espesa, claustrofóbica y agobiante pocas veces vista antes en la gran pantalla.

33 Tasso, Valérie (2010): "Turbias pasiones. El morbo: Claves psicológicas de nuestro impulso más enigmático", en *Muy Interesante*, nº 350, julio, pág. 45.

34 Aunque su argumento descarta finalmente cualquier alusión directa al intercambio sexual entre los tripulantes de la nave.



35 Algunas informaciones de este artículo se extraen de la tesis doctoral del autor: Carrasco Molina, Enrique (1996): "El cine de Ridley Scott: Alien (1979) y Blade Runner (1982), aportaciones al Género de la Ciencia Ficción". Tesis doctoral dirigida por Olga Álvarez de Armas. Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad de La Laguna.

36 Los datos de producción se tomaron de Scanlon, Paul y Gross, Michael (1979): Totem Especial Cine Extra 5, "Historia de Alien", Editado por Charles Lippincot, Twentieth Century Fox Film Corporation, traducción española Editorial Nueva Frontera.

37 Muchas películas de ciencia ficción que contaban con criaturas extraterrestres eran poco creíbles dada la naturaleza humanoide de las mismas y la efectividad anulada de trajes que no daban el aspecto de realistas.

38 Casado Neira, David (2009): "Representaciones paracientíficas de cuerpo y persistencias tecnológicas",

Se trataba de buscar la originalidad no sólo sacándole rendimiento a la creatividad visual de H.R. Giger para el diseño del monstruo (izquierda) sino que se hizo un esfuerzo importante en mostrar la criatura desde caprichosos ángulos de cámara y posiciones de aquélla. En la muerte de Brett (derecha), el Alien aparecía inesperadamente pendido del techo de esta zona de la nave Nostromo. /Imágenes: Izquierda, H.R. Giger, y, derecha, Brandywine Productions. Twentieth Century Fox.

Uno de los primeros aciertos de Ridley Scott [35] fue exigir, en el set de rodaje, que la criatura se filmara desde caprichosos puntos de vista aprovechando imprevisibles movimientos del monstruo, es decir, que en un momento dado pudiera dar la apariencia de reptil trepador y en otro, de repulsivo insecto perezoso, y todo ello se combinara con audaces emplazamientos de cámara.

Scott [36] quería huir del estereotipo de "hombre vestido con traje de goma" típico del cine de ciencia ficción precedente [37]. Estaba tan obsesionado con la idea de disimular la intervención de un actor bajo un disfraz xenomorfo que contrató a Bolaji Badejo, un estudiante de Artes Gráficas de origen nigeriano, con una altura de más de dos metros, y extremidades largas y finas, para dar vida a este insólito organismo con apariencia híbrida entre una larga serpiente, una amenazadora mantis religiosa y devorador lobo metálico.

Scott expresó su deseo, claramente, en los preliminares del rodaje:

"No. No quiero verle correr. Quiero que adopte una nueva aptitud cada vez que aparezca. Aunque sea, que aparezca en equilibrio sobre un dedo, ¿Entendido?, Cada gesto debe ser lento, muy gracioso, y el Alien tiene que

en Sociología y tecnociencia. Revista digital de sociología del sistema tecnocientífico, Universidad de Vigo, Nº 0, Vol 1., diciembre, pág.19.

[39] Sánchez González, Santiago (1996): *Ridley Scott*, Royal Books, Barcelona, p 37.

[40] Giger fue distinguido con un Óscar por su extraordinario trabajo. *Alien*, el octavo pasajero, además, tuvo muchos premios más. Según la entrada de Wikipedia, *Alien* recibió una gran acogida por la crítica y un gran éxito de taquilla, recibiendo un Premio Saturn a la Mejor Película de Ciencia Ficción, un Premio Saturn a la Mejor Dirección por Ridley Scott y un Premio Saturn a la Mejor Actriz de Reparto por Cartwright, así como muchas otras distinciones. Ha sido muy elogiada en décadas posteriores, y ha sido incluida en el Registro Nacional de Cine de la Biblioteca del Congreso de EEUU (2002) para preservación histórica como una película que es "cultural, histórica y estéticamente significativa", y clasificada por el American Film Institute (2008) como la séptima mejor película de ciencia ficción. Datos consultados en «Awards database». Academy of Motion Picture Arts and Sciences, «Past Saturn Awards», The Academy of Science Fiction, Fantasy, & Horror Films, «*Alien* (1979) - Awards», e Internet Movie Database (IMDb).

41 García Ramón, Toni (2010): *Alien, el octavo pasajero*, Colección de Ciencia Ficción, Ediciones El País, Madrid, pág. 24.

42 García Ramón, Toni, (op.cit.), pág., 24.

cambiar de forma de tal suerte que no se sepa realmente a qué se parece."

David Casado [38] reseña algunos ejemplos cinematográficos, incluido *Alien*, en los que la criatura extraterrestre apela fisiológicamente a un isomorfismo con el ser humano (cabeza, tronco y extremidades superiores e inferiores):

" (...) los alienígenas que en su mayor parte se siguen representando como derivaciones del patrón humano (como nos lo encontramos en el cine desde *Encuentros en la Tercera Fase* -Steven Spielberg, 1977-, *Mars Attack* -Tim Burton, -1996-, hasta *La guerra de las galaxias* -George Lucas, entre 1977 y 2005- o *Crónicas marcianas* -Michael Anderson, 1980-), extremidades, tronco y cabeza que son sometidos a procesos de distorsión para hibridarlos con otras especies (incluso en *Alien* -Ridley Scott, 1979-)"

En su libro sobre Scott, Santiago Sánchez (1996) [39] subraya este aspecto de visto-no visto del monstruo porque alimenta la imaginación del espectador:

"El monstruo nunca es bien visto por el espectador. (...) lo cierto es que en la película nos lo imaginamos más que verlo. (...) La iluminación, una de las marcas de fábrica del director, nunca nos permite identificarlo con nitidez. (...) la planificación jamás llega a ofertar un plano general del ser (...) sugerir es mejor que mostrar; nuestra imaginación encontrará caminos por donde cabalgar y ese monstruo será siempre el que nosotros queramos y su miedo será el de nuestra realidad cotidiana y también el de nuestra infancia."

3.3. ¿Por qué el mundo de Giger es cercano y lejano a la vez?

3.3.a. La asimilación orgánica, ósea, intestinal y fecundativa

Aunque el ejército de talentos que intervino en el diseño de producción de la cinta (en todos los departamentos) fue notable (y de ello se ha hablado en muchas referencias bibliográficas), la intervención del artista suizo Hans Rudi Giger, [40] fue crucial para entender el éxito de la película.

La frase que empleó el director Oliver Stone para describir gráficamente la expresividad de H.R. Giger fue la siguiente:

"Cuando la gente mire al Siglo XX, pensará en H.R. Giger; pocos artistas han logrado retratar tan bien el alma humana como él". [41]



43 Sánchez González,
Santiago, op.cit., pág. 41

Toni García afirma que uno de los éxitos garantizados del film provenía, de antemano, del impresionante arte 'biomecanoide' del suizo señalando que "lo suyo era una aproximación al arte poco convencional que exploraba áreas del ser humano que a muchos le resultan incómodas". [42]

Santiago Sánchez [43] habla de genitalidad y asegura que el film destila elementos -no percibidos a primera vista- marcadamente sexuales:

"Hay en toda la película un carácter sexual latiendo a lo largo de sus fotogramas, algo de genital y también de femenino esparcido de forma más o menos difusa y, así mismo, de fatalista e irremediable. Es, a la vez, un sentimiento orgánico y psicológico".

44 Bertetto, Paolo, "La lágrima y el reflejo. Del análisis a la teoría del film", Trama & Fondo, nº 19, segundo semestre 2005, pág. 20.

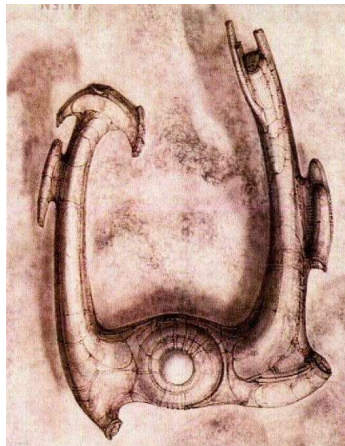
Y resulta recurrente, sobre este punto, la conceptualización que del dispositivo cinematográfico hace Paolo Bertetto en la revista Trama & Fondo que dirige Jesús González Requena. Bertetto [44] señala que:

"(...) la imagen fílmica trabaja constitutivamente sobre la apariencia, sobre la impresión/ilusión de realidad, sobre el mostrar cualquier cosa que no está en el mundo, pero se parece al mundo. El filme se ofrece por tanto como proceso que hace desarrollar una imagen como ilusión de realidad, como procedente del mundo fenoménico y niega estructuralmente, y de forma diversa, la impresión desarrollada. La imagen fílmica es la imagen simulacro".

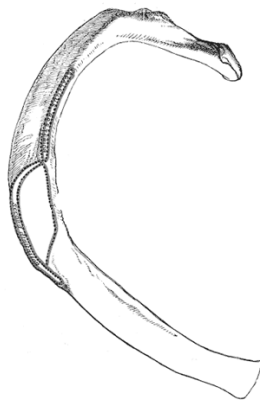
Bertetto afirma que el cine es simulacro pero se parece al mundo conocido. En este detalle conectamos con el universo alienígena que aquí rescatamos. Aunque en la ciencia ficción se concede un gran margen a la imaginación creadora y tecnológica, Scott y su equipo (incluyendo Giger) nos otorgaban una cercanía casi elemental: el fuego de los lanzallamas, el sudor de los cuerpos, el vapor de los conductos, la sexualidad subyacente; todo nos importaba porque, aunque el ambiente que se nos presentaba era extraterrestre, de algún modo nos sentíamos respirar una atmósfera terrestre, orgánica, material.

Giger fue responsable el inmenso set del Space Jockey, la cámara de huevos, los corredores de la nave extraterrestre, la propia estructura de la nave abandonada (que en su extraña visión nos trae a la memoria un familiar recuerdo a huesos humanos), la superficie del planeta alienígena, y el monstruo en las distintas etapas de desarrollo. Nada más comenzar su trabajo en la película, Giger pidió al departamento de producción un camión con numerosos huesos, esqueletos y

cráneos, tanto humanos como de animales. Con semejante y macabro cargamento, su aerógrafo en ristre, algunos otros elementos decorativos y un gran alarde de imaginación, fue capaz de construir todos los elementos no humanos del film.



Observando el alzado y la planta de la nave alienígena (arriba e izquierda) nos percatamos de un diseño irregular hasta ahora nunca visto en el cine de ciencia ficción. En una lectura adicional comprobamos cómo el creador ha tomado como referencias huesos humanos como una costilla (abajo izquierda), o clavículas, y fósiles (éste, abajo, derecha, pertenece a la concha de un *Amonites*, molusco cefalópodo desaparecido que vivió en los mares desde el Devónico hasta el Cretácico). Diseños superiores: H.R. Giger, 1978.





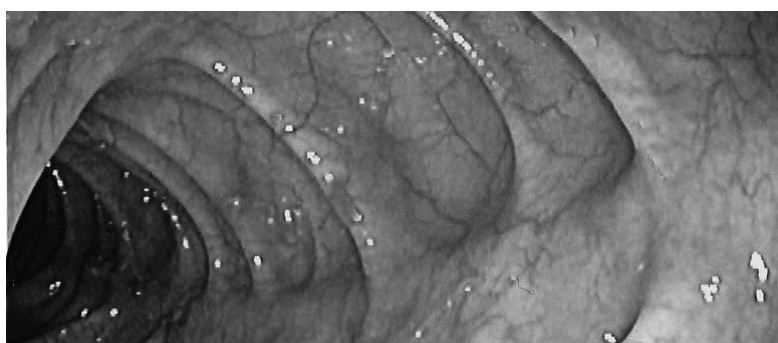
En el set (arriba) donde se representa el planetaide y la nave extraterrestre (un diorama o escenificación) observamos una perfecta aplicación de la estética ósea inherente al arte de Giger. Sobre estas líneas tenemos un detalle de varias vértebras humanas. Imagen izquierda: Brandywine Productions. Twentieth Century Fox.

La sorprendente creatividad de H.R. Giger estribaba en su capacidad para sintetizar fuentes de inspiración que están en nuestras entrañas físicas y psíquicas, forman parte de nuestra intimidad e integran también la memoria de nuestros antepasados, como los huesos y los fósiles.

Precisamente en esa identificación con los huesos de los que se nutren muchos de los diseños, el espectador se retrotrae a una sensación paralela de muerte y nacimiento: se trata de una visión interna de nosotros mismos y, por ello, el público edifica mental e inmediatamente un componente de reconocimiento y afinidad.

Podría hacerse un macabro paralelismo: la idea de que las vísceras, la sangre, o los huesos, pueden ser repugnantes en su visión fuera del cuerpo pero no dejan de pertenecer a nuestra esencia fisiológica y, por ello, su aceptación inconsciente nunca puede ser anulada completamente por un rechazo consciente condicionado por el asco.

Aunque el asco o la repulsión es, en sí mismo, un mecanismo de defensa que nos ayuda a equilibrar nuestro bienestar psíquico y a protegernos de las infecciones (y mostramos rechazo a la visceralidad manifiesta) sabemos que no podemos desentendernos de ella porque sigue estando ahí.



Los húmedos pasillos del extraño navío interestelar nos evocan nuestro propio tubo intestinal como comprobamos en la imagen de un examen colonoscópico (arriba a la derecha). La sección central de la nave alienígena (abajo, a la izquierda) alberga tres puertas de acceso u orificios que son

como esfínteres o cavidades vaginales. Imagen superior izquierda: Brandywine Productions. Twentieth Century Fox. Imagen inferior izquierda H.R. Giger, 1978.

Parece que a medida que los exploradores se van adentrando en los secretos de la silente nave alienígena vamos recorriendo endoscópicamente nuestro largo tubo digestivo. Desconocemos el destino porque su final es un misterio, como el descubrimiento del extraterrestre fosilizado con el pecho quebrantado, pero, gracias a las habilidades artísticas de Giger, reconocemos perfectamente las circunstancias del camino: las húmedas vellosidades del intestino, los esfínteres (las tres entradas a la nave), una cámara de huevos que puede identificarse como un útero o un gran estómago que ha ingerido huevos y que éstos, en plena y humeante digestión, están siendo descompuestos por un azulado ácido clorhídrico (las criaturas *facehugger* tienen su sangre corrosiva).

Toda la atmósfera intestinal del film tiene como uno de sus puntos álgidos la escena de la cámara de huevos. Admirando la extrañeza de lo que se podría denominar como la parte más profunda de la nave abandonada, como una caverna prohibida, Kane es, como propone Alfredo Manteca [45], un espermatozoide que entra en un gigantesco útero extraterrestre para fertilizar (como posterior portador) uno de los óvulos, proceso que más tarde tendrá como consecuencia la gestación y parto sumarásimos de una nueva criatura.

Ridley Scott reseñaba, en una edición especial DVD [46], que el interior del huevo estaba fabricado con estómago de vaca e intestino de oveja, vísceras que también se tuvieron que emplear en la escena del fatal nacimiento del *chestbuster*, lo cual aportaba una visión ventral y orgánica al conjunto.

Las asociaciones del tono estético general del film, con el funcionamiento de nuestro propio organismo desde el interior, incluso van más allá de lo expuesto pues incluso algunos autores como Timothy Leary [47], vinculan curiosamente el marchamo visceral, invertebrado y violento ideado por Giger como un inteligente retorno al pasado del hombre antes de evolucionar durante millones de años hasta convertirse en animal superior. Si el antepasado irracional del Homo Sapiens fue reptil, insecto, o anfibio, Leary no duda en afirmar que Giger acaba redescubriendo nuestro 'yo insectoide':

"(...) Giger nos da valor para saludar a nuestro yo insectoide. Le guste o no, todos somos extraños insectos a escondidas en cuerpos de ciudadanos. Los cuadros carnales de Giger, sus paisajes microscópicos son el toque de bocina que invita a la mutación. Giger, aunque nos remita a nuestro cenagoso pasado vegetativo insectoide, nos impulsa hacia adelante, en dirección al cosmos. (...) Nos enseña a apreciar nuestros

45 Manteca Cano, Alfredo (2011), análisis del film *Alien*, el octavo pasajero en el 30 aniversario de su estreno, mes de septiembre, en el blog www.videodromo.es, rescatado el 20 de marzo de 2012.

46 Ridley Scott hace comentarios visionando las escenas de la película en los estudios Shepperton para la edición especial DVD de 1999 (Contenidos adicionales). Rescatado de la edición DVD de 2010. Ediciones de El País S.L., bajo licencia de Twentieth Century Fox Home Entertainment España S.A.

47 Giger, H.R. (1996), *Giger Arh +*, Madrid: Taschen, .ed. castellano, pág.4.

cuerpos embrionales, para que luego podamos transformarlos. A todas luces, él ha logrado activar nuestros circuitos cerebrales que controlan la política unicelular del cuerpo, tecnologías botánicas, máquinas de aminoácidos. Giger se ha convertido en el retratista oficial de la época de oro de la biología”.

3.3.b) El guión de Alien parte de una siniestra fecundación in vitro

Pero nosotros proponemos una lectura ulterior del guión de Alien que hasta ahora no se ha comentado en otros estudios sobre el film.

El primer embarazo inducido mediante Fecundación in Vitro (FIV) con un ovocito humano fue descrito por el equipo de Monash en la revista *The Lancet* en 1973, aunque sólo duró algunos días y hoy en día se denominaría un embarazo bioquímico. Más tarde, se publicó la noticia un embarazo ectópico en las trompas por Steptoe y Edwards en 1976, [48] un experimento que siguió desarrollándose y que, más tarde, concluyó con el feliz nacimiento de dos bebés, uno de ellos de nombre no desvelado, y el otro, una niña, Louise Brown el 25 de julio de 1978 en Oldeham and District General Hospital de Láncashire, cerca de Manchester (Reino Unido) [49].

El golpe mediático del acontecimiento fue sorprendente, pero aún más lo ha sido el desarrollo de esta técnica en miles de embarazos deseados por parejas que no han podido tener hijos de forma natural. Por esta razón, nos formulamos varias preguntas:

-¿No es demasiada casualidad que el primer bebé probeta, la niña Louise Brown, naciera en Reino Unido en julio de 1978, justo el momento en el que se comenzaba el rodaje de Alien, el octavo pasajero?

-¿Acaso no fuimos testigos del amplio eco que tuvo esta noticia y los experimentos previos en los medios de comunicación de todo el mundo?

-¿No fue también un momento de intenso debate social en torno a nuevas técnicas de crionización de seres humanos fallecidos para preservar las constantes vitales hasta que llegara un futuro médicamente más desarrollado para practicar reanimaciones o resurrecciones que garantizaran una vida eterna o la cura a enfermedades hasta ese momento incurables?

48 Steptoe PC, Edwards RG. (1976). «Reimplantation of a human embryo with subsequent tubal pregnancy». *Lancet* 1 (7965). 880-2.

49 Fernández Crehuet, Joaquín, y Gómez García, Enrique (1994): “Fecundación in vitro y transferencia de embriones (FIVET)”, *Anuario Filosófico*, págs. 163-177.

Si nos proponemos aventurarnos un poco más allá de las posibles fuentes de inspiración del interesante libreto de la película nos damos cuenta de que el argumento parte de un perverso experimento: provocar por primera vez una fecundación in vitro humana/extraterrestre a partir de un organismo hostil de procedencia conocida (pero no aún del todo estudiado) sirviéndose de un grupo de cobayas humanas. Dicho en otras palabras; la empresa de la que parte la misión de la *Nostromo* tenía un conocimiento previo de la existencia de un planeta donde había 'naufragado' un extraño navío cósmico portador de huevos con organismos extraterrestres vivos.



Este gráfico reproductivo diseñado por Giger que no aparece en el film, sino en los bocetos previos, explica cómo era el ciclo reproductivo híbrido entre alienígenas y otras especies (los cosmonautas de la *Nostromo* descubrieron, efectivamente, cómo el piloto fosilizado de la nave abandonada había fallecido por la incubación forzosa de una de aquellas criaturas).

De algún modo, la Corporación intuía la posibilidad de que los organismos alienígenas pudieran cruzarse sexualmente con el equipo humano para garantizar una continuación del ciclo y la posibilidad de que la nueva especie híbrida llegara a la tierra para su análisis e incluso se pudiera incluir en algún programa nuevo de armamento biológico si llegara el caso.

Anteponiendo un 'destino tapadera', la extracción de refino, para engañar a los tripulantes, se dictó la orden 937 que definía la prioridad de retornar el organismo no terrestre a nuestro planeta para su observación científica, estimándose cualquier otra consideración secundaria, e incluso la tripulación sacrificable o prescindible.

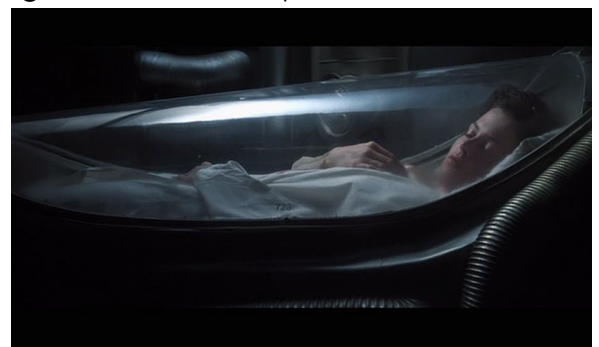
Para garantizar el término de la misión, la compañía dispondría de dos potentes mecanismos de control:

1) Madre, computadora central organizadora de todos los sistemas tecnológicos necesarios para el funcionamiento de la nave (propulsión, mantenimiento, etc.), imposible de manipular por los tripulantes [50].

2) Ash, androide de aspecto humano, que, como oficial científico de a bordo, y concedor del objeto de la expedición, se encontraba en una posición privilegiada para 'facilitar' el acceso del alien al interior de la nave. Como criatura cibernética, aunque poseedora de ciertas reacciones cercanas a las humanas, se hallaría inmune y carente de miedo ante cualquier agresión del nuevo polizón no humano.

50 La presentación de un personaje cibernético como Madre no sólo encajaba perfectamente con el objeto manipulador de la empresa sino que servía como referente y un homenaje particular a HAL 9000, la supercomputadora de 2001, una odisea del espacio (Stanley Kubrick, 1968).

El experimento de fecundación in vitro está claramente simbolizado a través de los tubos de ensayo en los que dormían plácidamente los miembros de la tripulación en un sueño crónico inducido y programado para una reactivación en un futuro marcado por las nuevas posibilidades de fecundación (lo que pasaría a partir de la aventura en el planeta extraterrestre). Imagen derecha: Brandywine Productions. Twentieth Century Fox.



51 La criónica como técnica de preservación de individuos y animales, desarrollada desde los años 60 sobre todo en EEUU, y su objetivo de prolongar la vida a épocas futuras para solventar patologías incurables en el momento presente, ha sido leit motiv para no pocas novelas y películas de ciencia ficción.

52 La cinta de Stanley Kubrick probablemente sirvió de inspiración a O'Bannon y Shuset para asociar fecundación con visión espacial pues ya en 2001: Una Odisea del Espacio veíamos referencias como las del bebé flotando en el cosmos, la alusión a Dios a través del poder del monolito negro y la semejanza de la nave con la forma de un espermatozoide humano.

En conclusión diríamos que la empresa que envió a la Nostromo a una misión programada de antemano había organizado una perversa macro-fecundación in vitro en la que seis seres humanos (semillas), crio-conservados [51] en probetas dentro de un laboratorio (Nostromo) antes de llegar a su destino, entrarían en contacto con una nueva raza con la que reproducirse y crear nuevos organismos biológicamente más fuertes y letales, para retornar a La Tierra con nuevas posibilidades de desarrollo en los planos científicos y probablemente también bélicos. [52].

Ridley Scott puso un empeño especial en que en su película todo sonara como "orgánico" y, por este motivo, reforzó la idea de 'vida latente' incluso en las propias entrañas de la nave. De este modo, presentó una Nostromo como 'ser vivo' que sudaba y respiraba. La sudoración podía verse rezumar desde todas las paredes pringosas y húmedas de la bodega de la nave. Desde diversos puntos se intuían fuentes de agua (las goteras de la zona de trenes de aterrizaje donde muere Brett), o escapes de vapor de agua caliente (los que activa Ripley cuando se ve amenazada en la cápsula de salvamento o los que expelle la tripulación a través del casco en la superficie del planetaide).

Los pasillos ventrales de la Nostromo también respiraban, y esto se trataba de reflejar con el sonido. Si ponemos mucha atención a la banda sonora del film, en sus matices más finos, nos damos cuenta de que parece que escuchamos una respiración pulmonar en todo momento. La sensación se hace más intensa especialmente en las escenas de laboratorio, y nos recuerda familiarmente a los momentos en los que nos encontramos solos, en silencio, o bajo el agua cuando buceamos con tubo o botella de oxígeno (escuchamos en nuestro interior cómo de forma mecánica ventilan nuestros pulmones). Si nos mantenemos atentos observamos cómo 'respira' sutilmente, también, la habitación donde se ubican los controles centrales de Madre.

La respiración es un acto rutinario también presente en los organismos extraterrestres presentados: ya desde su aparición en el interior del huevo, el facehugger, o araña reproductora que se adhiere al rostro de Kane y lo fecunda por la boca (inseminando por la tráquea hasta su cavidad pulmonar) convulsiona y respira. Al aferrarse con sus pezuñas a la cabeza de Kane también mantiene aprisionada a su víctima con su cola, y respira a través de una especie de extraño sistema pulmonar que funciona desde su vientre.

Otra idea de refuerzo orgánico es la funcionalidad del esfínter aplicado al diseño de algunos aspectos tecnológicos del mundo futuro que nos presenta Scott, lo que acerca nuestro organismo inconsciente aún más al complejo diseño del film.

Fotograma que congela el momento en el que una de las 'compuertas esfinterianas' se cierra tras Dallas en su personal persecución del monstruo. Las concomitancias son claras. Imagen del film: Brandywine Productions. Twentieth Century Fox.



53 Para no tener problemas con la censura, y por ello también decidió descartar una escena de amor entre Dallas y Ripley, Ridley Scott le sugirió a H.R. Giger que disimulara la morfología vaginal del huevo superponiendo la apertura con otro 'corte' longitudinal en forma de cruz.

Además de las entradas a las cavidades naturales del mundo extraterrestre (los accesos a la nave abandonada, el orificio por el que penetra Kane para alcanzar la cámara de huevos, los labios vaginales que conforman las aperturas de los huevos, [53] etc.), tenemos el hecho de que las válvulas metálicas que aíslan los pasadizos por los que se mueve el capitán Dallas para cazar al alienígena se cierran como un músculo anal.

3.3.c. La cercanía del deseo sexual. La cercanía del miedo.

Finalmente, y en este punto sustentamos una de nuestras principales argumentaciones, es crucial entender cómo el espectador identifica la humanidad que esconde el entramado argumental y visual de esta película, con las pulsiones que se presentan de miedo (tanatos/muerte) y de deseo sexual (eros/vida).

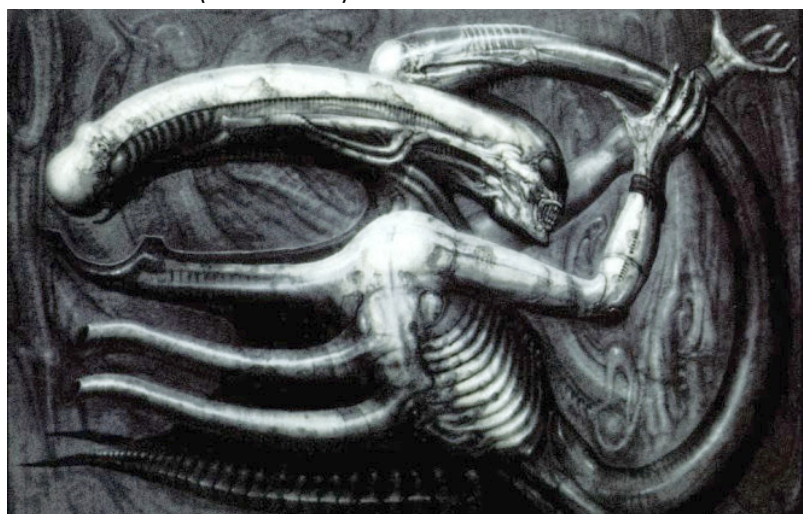


Imagen: H.R. Giger, 1978.

El miedo a fallecer es tan poderoso en el ser humano como la necesidad del intercambio sexual/afectivo como válvula de generación de placer y propensión reproductiva; por eso, en el film cohabitan con intensidad ambos instintos naturales.

Si bien la sexualidad no se exhibe de forma explícita en la película, y aunque se desecharon algunas escenas delatadoras (como una secuencia de amor entre Ripley y Dallas o una conversación entre Lambert y Ripley en la que la primera pregunta a su interlocutora si ha tenido sexo con Ash), Scott logra deliberadamente sugerir una pátina sexual de todo cuanto acontece:

--Los diseños de H.R. Giger evocan numerosas referencias al falo, a la vagina y a los orificios humanos. Todo está impregnado de sexualidad, incluso el diseño del propio monstruo, cuya cabeza es un pene.

--Las charlas entre los miembros masculinos y femeninos de la tripulación denotan una complicidad que va más allá de la imaginación, y se intuye que entre ellos ha habido o puede suscitarse el acto sexual.

--Existe una distinción jerárquica de quien ordena en el equipo humano y de este modo parece que también se intuyen las vedadas relaciones íntimas. Dallas es el capitán, y Ripley, la segunda de a bordo, mientras que Ash asume el rol de oficial médico y -en su naturaleza de androide que simula ser un individuo normal- trata de garantizar que la siniestra misión 937 se cumpla, mientras Lambert, Kane, Brett y Parker conforman un escalafón inferior. En el plano relacional-afectivo, a través de los diálogos se intuye que el equipo de oficiales tiene mayores probabilidades de relacionarse sexualmente. Lambert está sutilmente celosa de Ripley. Kane se muestra extrovertido con todos, y Parker y Brett, los mecánicos de la nave, reivindican sus derechos y no tienen claramente relaciones sexuales con nadie pues practican el onanismo con el estímulo de a revistas pornográficas y pósters que cuelgan de las paredes de la bodega y la cocina.



En este momento del film, mientras el equipo espera comprobar cómo evoluciona Kane, Parker ojea una revista pornográfica. Brandywine Productions. Twentieth Century Fox.

En toda la trama subyace un sentimiento de sexualidad palpable (aunque no se manifieste con el coito o en el acercamiento físico entre miembros de ambos sexos). Veamos por qué se nos sugiere esto:

--El entorno asfixiante presionado por un xenomorfo hostil invita a la entrega sexual como mecanismo de supervivencia.

--Aunque la nave Nostromo es una plataforma de dimensiones colosales, las zonas comunes habitables de control y convivencia (carlingas de mando, laboratorio, cocina, etc.) son pequeñas y estrechas, y tienen sus techos situados a baja altura. La atmósfera claustrofóbica y calurosa que se propone visualmente, justificada por estancias angostas que producen vapor de agua y sudoración en quienes las habitan, invitan al roce físico. Aunque los dormitorios no se muestran porque se adivinan inexistentes o estrechos (las largas distancias de los viajes interestelares condicionan el hecho de que los tripulantes siempre viajen las cámaras de hipersueño) se sugiere escasa intimidad en todos estos espacios.

--Debido al calor reinante, los cosmonautas visten ropas frescas de algodón que facilitan la transpiración (mangas cortas) y el atuendo comparte un aire militar (kakis, verdes, algunos celestes, insignias) con un tono más bien informal.

Pero *Alien*, el octavo pasajero ahonda su preocupación argumental en alimentar la conexión con un espectador que demanda pavor y sensaciones fuertes. El film se despacha a gusto en este sentido.

Las principales angustias mortíferas del ser humano pueden clasificarse, con toda lógica, en tres:

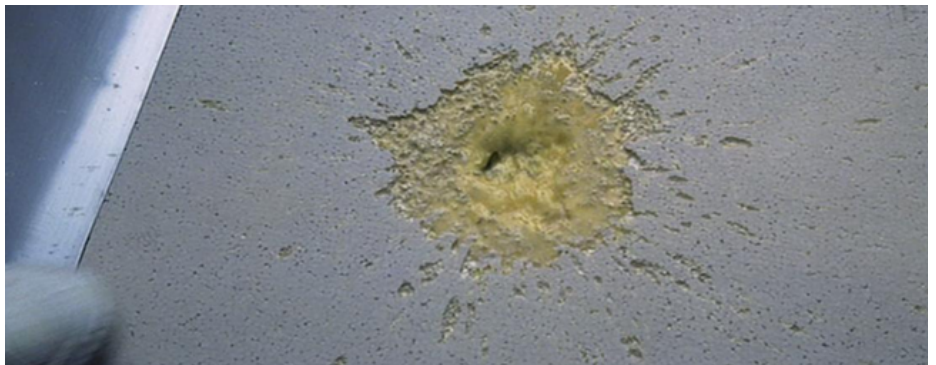
- 1) El miedo a morir por enfermedad, contagio, asfixia o envenenamiento.
- 2) El miedo a morir en un accidente o debido a una agresión física violenta.
- 3) El miedo a morir por una violación.

En el film, el guionista Dan O'Bannon se ocupa de dejar bien patentes cada uno de estos miedos en aspectos puntuales.

1) **Enfermedad, contagio, asfixia, envenenamiento: Esta sensación se vehicula a través de escenas concretas.**

1.a) Por estricta prevención, y acatando los protocolos de

cuarentena de la Corporación, Ripley no quiere permitir la entrada a la nave del equipo que traslada a Kane con 'algo' adherido a su rostro y por tanto con demanda de asistencia médica. Ripley teme que la nave se contamine y en esta escena se contradicen esas normas con la moral y el compañerismo. Al final se abre la compuerta por intercesión de Ash, que se antepone a la negativa de Ripley como oficial médico (aunque oculte sus verdaderas intenciones).



Imágenes: Brandywine Productions. Twentieth Century Fox.

1.b) En la sala aséptica se aísla a Kane y se observa la reacción de la criatura que ha entrado a su organismo por la boca. El equipo observa atónito como el facehugger ejerce un doble control sobre su víctima: por una parte le aprisiona el cuello para garantizar el tiempo de su función de inseminación sin desprenderse pero también impide que se asfixie suministrándole oxígeno líquido. Por otra parte lo mantiene dormido con algún tipo de sustancia.

f1.c) Cuando se trata de quitar a la criatura ésta se inmoviliza con una pinza y gasa y se trata de cortar una de sus patas. La sangre corrosiva que emana traspasa varios niveles de la nave. Todos tratan de no rozar el potente ácido porque han comprobado su toxicidad.

1.d) Una vez que el facehugger se desprende se busca en el techo del laboratorio con un punzón eléctrico.

1.e) Ya muerto este parásito fecundativo se examina con sumo cuidado e instrumental propio.

1.f) Cuando el monstruo muta y crece rápidamente, va mudando su piel, y abandona los restos epiteliales en los pasillos de la nave. También expele una especie de baba viscosa. La sensación de asco se esboza rápidamente cuando la tripulación se topa con alguna de estas señales.



Imágenes: Brandywine Productions. Twentieth Century Fox.

2. Accidente o agresión física violenta:

2.a) Cuando Brett, Lambert y Parker mueren adivinamos su cruel sufrimiento debido a los gritos de la bodega de la nave.

2. b) El Alien mata de una forma extraña y terrorífica. Inserta velozmente su lengua dentada (como un pene dentado en lanzadera) dentro del cráneo de su víctima penetrando y destrozando su cerebro.

c) La muerte del androide Ash no puede ser más violenta. Parker le separa la cabeza con una herramienta contundente.



Dos fotogramas de la escena del intento de violación bucal que propicia Ash a Ripley. En las paredes cuelgan varias referencias sexuales (mujeres desnudas) y fecundativas (huevos fritos). Imágenes: Brandywine Productions. Twentieth Century Fox.

3 La violación

Éste es uno de los puntos más originales y controvertidos del sentido sexual del film. La tripulación de la *Nostromo* al completo, y el espectador, que se identifica con las necesidades y temores de la misma, se siente rodeada en todo momento por elementos funcionales, estéticos y ambientales fuertemente mediatizados por un componente sexual. En el curso del visionado del film el espectador siente que puede ser violado/a en cualquier momento, en cualquier rincón de la nave o del planeta extraterrestre. Es un temor visual, sonoro, palpable desde la luz o desde las tinieblas, y viene de fuera y de dentro al mismo tiempo. Todo ello se subraya tanto en el ámbito narrativo como en el diseño de decorados, y todo se vincula a la cantidad de símbolos que de forma consciente o subconsciente se sugieren: orificios, vaginas, conductos, líquidos densos a modo de semen, corredores lubricados.

El universo visual perverso y erótico de Giger, y las intenciones afines de Dan O'Bannon [54], en el guión, condicionan la presentación de la película y la posición identificativa del

54 El guionista ya conocía la obra de Giger y al artista en persona antes de terminar el libreto.

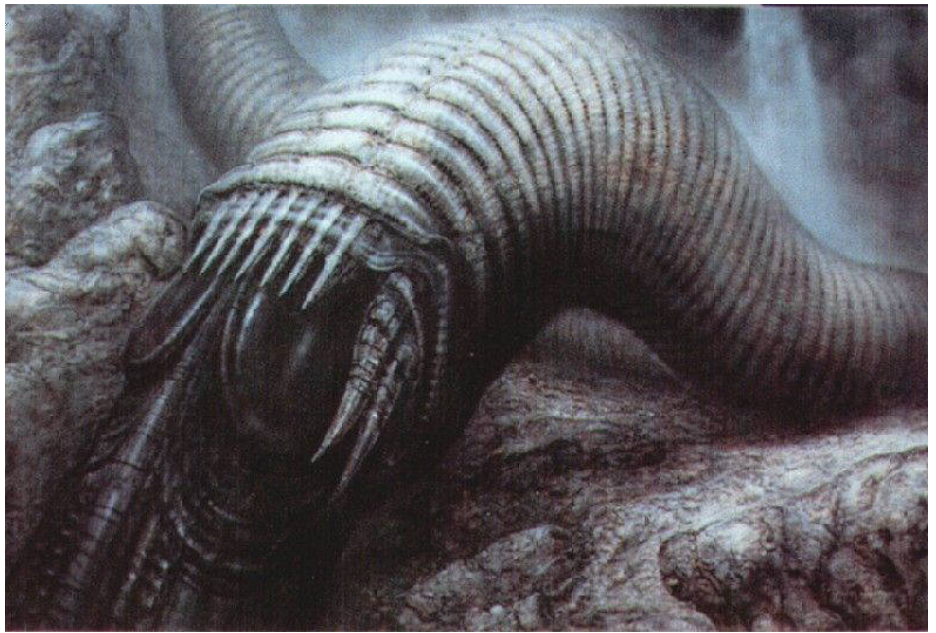
espectador. Algunos psicólogos han llamado al temor generalizado a ser violado/a la agrafobia.

Las violaciones que se producen en el film no son violaciones convencionales (si a este acto perverso se le puede tildar de "convencional"); se trata de violaciones extrañas, anormales: los ejemplos son claramente dos:

- a) La embestida de Ash a Ripley: Aparentemente, el androide no siente deseo sexual ni puede realizar una violación física probablemente por una imposibilidad fisiológica. Por este motivo, trata de forzar cruelmente a la víctima fabricando una especie de pene artificial con una revista enrollada y, nuevamente, el acto vil se ejecuta de forma oral (por la boca).
- b) Kane es violado oralmente por un espécimen que lo inseminará contra natura: no sólo será un varón quien engendre un nuevo ser sino que, además, no será la cavidad uterina el recipiente seleccionado para la gestación, sino los pulmones.



Arriba, a la izquierda, un diseño de Giger (1978) sobre la violación oral de un varón con objetivo fecundativo. En la escena del combate "cuerpo a cuerpo" de Ripley con el monstruo (arriba, a la derecha) se establece un claro temor a la violación. Mientras la criatura con cabeza de pene acecha, oculta, la joven trata de relajarse desvestiéndose y quedándose en ropa interior. Por otra parte, la escena de la muerte de Lambert (izquierda) tiene momentos que finalmente no se incluyeron en el montaje definitivo del film pero que formaron parte del material extra de una edición especial DVD: El alienígena, agazapado y de cuclillas, amenaza a la chica con su cola acabada en agujón. Las referencias sexuales evocadoras de una descomunal erección probablemente motivaron la exclusión de la secuencia. Imágenes: Brandywine Productions. Twentieth Century Fox.



Arriba vemos un dibujo de Giger que ilustra algunas de sus perversas ideas sobre un acto sexual claramente mortífero, incluyendo el temor a la vagina dentada. La lengua arrojadiza del alienígena, que emerge de una terrible boca llena de afilados colmillos, tiene forma de pene con dientes.

55 Lanctôt Bélanger, Marie Claire (2007): "Fantasía de la Vagina Dentada", entrada en Diccionario Internacional de Psicoanálisis (I), bajo la dirección de Alain de Mijolla, pág. 481.

El alienígena no sólo presenta una fisionomía sexuada sino que evoca con sus actos el miedo del varón a que su pene quede atrapado por una vagina dentada. El psicoanálisis define [55] el Síndrome de la Vagina Dentada como una "representación horripilante del sexo femenino que hace derivar de la cavidad de la boca a la de la vagina una amenaza referida a la mujer (...). El horror a la mujer (...) ligado en el hombre a la angustia de castración disfraza otros aspectos: representación de la madre omnipotente en la que el hombre coloca en el exterior (...) una componente oral agresiva; castigo contra el deseo de fusión con la madre arcaica, contra el vínculo incestuoso o la vuelta al vientre materno en el momento del coito (Sándor Ferenczi). La fantasía de ser (...) devorado por el sexo de la mujer trae consigo en su vertiente pasiva una parte de deseo bisexual".

56 Casetti, Francesco (1989):
El film y su espectador,
Madrid: Cátedra, pág.125.

4. Discusión

La bisexualidad del monstruo

Y definitivamente nos debemos cuestionar ¿Cuál es el móvil del monstruo? ¿Por qué mata metódicamente a toda la tripulación? El film no sólo nos descubre una perversa simbiosis entre el acto sexual y la muerte, sino también el claro sentido bisexual que recorre todo el hábitat alienígena (las cavidades y los apéndices sexuales lo demuestran) y sus objetivos aniquiladores. Es evidente que dada la naturaleza reproductiva, bisexual-hermafrodita y no discriminativa de esta criatura tanto los varones como las mujeres de la misión pueden ser “sacrificados” e “inseminados” en pro de un experimento mucho más ambicioso como es la preservación de un número indeterminado de nuevos seres xenomorfos en una nave con destino a la Tierra. El fin es evidente: la creación de un arma biológica destructiva, e indestructible.

Una estructura narrativa edificada a partir de la teoría de las cajas chinas

Con frecuencia el cine metamorfosea en interpretaciones simbólicas que habitan dentro de otras interpretaciones y, a su vez, las nuevas interpretaciones conviven cómodamente con las anteriores. ¿Cómo se edifica el guión del film? Alien, el octavo pasajero, desde el punto de vista de su estructura narrativa, no es más que eso: un complejo sistema de cajas chinas (dentro de unas cajas aparecen otras más pequeñas) donde todos los simbolismos estéticos (algunos de percepción consciente, y otros no) dan paso a nuevas significaciones que perturban e imantan en simultáneo nuestros deseos. Como dice Francesco Casetti [56] “(...) a menudo en film se abre a pasajes que de golpe reduplican las posibilidades, ya sea porque las imágenes y los sonidos dan paso a nuevas vías de sentido, ya sea porque cuanto se muestra revela la posesión de su propio mundo entre bastidores”.

5. Conclusiones

El cine es un medio de comunicación de masas que, mediante un conjunto de estímulos activados por los acontecimientos que se representan, suscita la exaltación de determinados sentimientos o reacciones psicológicas en el espectador dentro de la sala (pavor, deseo, rechazo, esperanza, riesgo, apetito, repugnancia, prejuicios morales, etc.).

Aunque el destinatario del mensaje conozca de antemano

que se expone a la naturaleza ficticia de la diégesis, y pese a que, a priori, trate de abstenerse de tener prejuicios, firma una especie de pacto primario que no suspenda su incredulidad ante esta 'representación de la realidad' que es el cine.

Sin embargo, aún no tratándose de un tema recurrente dentro del espectro genérico de análisis filmicos, lo cierto es que hemos detectado en *Alien*, y en otras películas de las que se podrían hacer otros tantos estudios, que estos sentimientos de atracción/rechazo han sido introducidos a posta de forma subconsciente en la propia narración, produciéndose un efecto de placer/displacer (está demostrado que el miedo provoca atracción en la gran pantalla) que se deriva en un éxito continuado de esta fórmula-tipo.

Una de las pruebas más fehacientes del palmarés de *Alien*, el octavo pasajero ha sido su larga lista de imitadores. La concentración en un mismo tiempo y lugar de un conjunto de mentes realmente brillantes (en el ejercicio de distintos aspectos de la producción de un film: dirección, diseño de decorados, maquetas y vestuario, guión, música, fotografía...), originó un fruto tan jugoso y único que cosechó una enorme estela de presuntos y baratos remakes (en los ámbitos del guión y el aspecto de los alienígenas presentados) que aún hoy subsiste: Algunos de estos títulos fueron, por orden cronológico, *Inseminoide* (1980), *Humanoides del abismo* (1980); *Alien 2* (1980), *Contaminación: Alien invade la Tierra* (1980), *Galaxina* (1980), *The Alien dead* (1980), *Scared to death* (1980), *El intruso* (1981), *La galaxia del terror* (1981), *Galaxia prohibida* (1982), *Criatura* (1984), *Lifeforce* (1985), *El caballero del dragón* (1985), *Invasores de Marte* (1986), *La loca historia de las galaxias* (1987), *Creepozoides* (1987), *El submarino de la muerte* (1987), *Del espacio profundo* (1988), *Profundidad Seis* (1989) y *Leviathan* (1989).

Por otra parte, y de aquí parten nuestras hipótesis, diferentes estudios filosóficos primeramente, y, más tarde, fisiológicos y psicoanalíticos, han demostrado el influjo de estímulos no claramente percibidos por nuestra conciencia en el cerebro. En el cine y en la publicidad se han realizado, desde los años 50 del Siglo XX, algunos experimentos de mensajes subliminales introducidos por debajo del umbral perceptivo humano que han ratificado algunos cambios de conducta (como el aumento de una necesidad compulsiva, por ejemplo, el consumir un producto determinado).

El cine ya no utiliza taquitoscopio, sino que introduce mensajes y subtextos (bajo diálogos, descripciones argumentales, locuciones en off, imágenes ocultas de la percepción a priori) para sugerir determinados mensajes emitidos por el autor de

la obra que esconden premisas ideológicas, culturales, religiosas, políticas, o de otra índole. Como también se ha hecho alusión en este artículo, un destacado porcentaje de la inserción de mensajes subconscientes tendrá un cariz sexual o vinculado a la muerte.

Algunas películas que han propiciado secuelas o precuelas (y se pone el caso de *Star Wars*, inmediatamente antes que *Alien*, que también ha generado taquilleras secuelas, y ahora, también, una precuela rara avis propuesta por Ridley Scott denominada *Prometheus*) han experimentado hitos de audiencia debido a la influencia determinante de una serie de elementos artístico-narrativos (culturales, simbólicos, estéticos, ideológicos, religiosos, etc.) presentados de forma subconsciente que provocan, por afinidades propias, una identificación con el discurso y los personajes del film. Este análisis nos ha llevado a concluir que las claves ocultas, o semiocultas, que inducen algunos estados emocionales relacionados con el miedo, la seducción sexual, o la intención fecundativa, en *Alien el octavo pasajero*, han aumentado exponencialmente la filiación del film entre legiones intergeneracionales de espectadores.

6. Referencias bibliográficas

[1] Arenas, Juan Pablo (2006). *El engaño de la mirada del objeto al cine*, Universidad Javeriana de Bogotá: Editorial Pontificia.

[2] Bertetto, Paolo (2005). "La lágrima y el reflejo. Del análisis a la teoría del film". *Trama & Fondo*, nº 19, segundo semestre, p. 20.

[3] Carrasco Molina, Enrique (1996): "El cine de Ridley Scott: *Alien* (1979) y *Blade Runner* (1982), aportaciones al Género de la Ciencia Ficción". Tesis doctoral dirigida por la Dra. Olga Álvarez de Armas. Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad de La Laguna (Tenerife).

[4] Casado Neira, David (2009). "Representaciones

paracientíficas de cuerpo y persistencias tecnológicas". *Sociología y tecnociencia. Revista digital de sociología del sistema tecnocientífico*, vol.1, diciembre.

[5] Casetti, Francesco (1989). *El film y su espectador*, Madrid: Cátedra.

[6] Fernández Crehuet, Joaquín, y Gómez García, Enrique. 1994. "Fecundación in vitro y transferencia de embriones (FIVET)". *Anuario Filosófico*, pp. 163-177.

[7] Ferrater Mora, José (1979) (coord.). *Diccionario de filosofía*, Madrid: Alianza Diccionarios, Alianza Editorial.

[8] García Matilla, Eduardo (1990). *Subliminal: Escrito en nuestro cerebro*. Madrid: Editorial Bitácora.

[9] García Ramón, Toni (2010). *Alien, el octavo pasajero*. Colección de Ciencia Ficción. Madrid: Ediciones El País.

[10] Jung, Carl G. (1995) (coord.). Von Franz, Marie-Louise; L. Henderson, Joseph; Jacobi, Jolande; Jaffé, Aniela. *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Paidós Ibérica.

[11] Lanctôt Bélanger, Marie Claire (2007). "Fantasía de la Vagina Dentada", entrada en *Diccionario Internacional de Psicoanálisis (I)*, bajo la dirección de Alain de Mijolla. Detroit: Thomson Gale.

[12] Manteca Cano, Alfredo (2011). "Análisis del film Alien, el octavo pasajero en el 30 aniversario de su estreno", www.videodromo.es, septiembre 2009, rescatado el 20 de marzo de 2012, en <http://videodromo.es/2009/10/14/la-semana-alien/>

[13] Packard, Vance (1974). *Las formas ocultas de la propaganda*. Editorial Sudamericana.

[14] Palacios, Javier (2000). "Dónde estamos, ¿Es real lo que percibimos?". *Dossier Las grandes cuestiones de la vida. Muy Especial*. Madrid: G y J España Ediciones.

[15] Piñón, Manuel; Viruete, José; Lardín, Rubén, y García, Tony (2012). "Darth Vader, somos tus hijos". *Cinemanía*, nº 197, febrero.

[16] Plateau, Joseph (1833). *Ensayo para una Teoría General de las Apariencias Visuales (Essai d'une théorie générale des apparences visuelles)*.

[17] Plateau, Joseph (1839). *Memoria sobre la Irradiación (Mémoire sur l'irradiation)*.

[18] Platón (1997). *La República*. Madrid: CEPC, 4ª edición.

[19] Sánchez González, Santiago (1996). *Ridley Scott*. Barcelona: Royal Books.

[20] Scanlon, Paul y Gross, Michael (1979). "Historia de Alien". Totem Especial Cine Extra 5. Charles Lippincot, Twenty Century Fox Film Corporation, traducción española, Editorial Nueva Frontera, Barcelona.

[21] Steptoe PC, Edwards RG. (1976). "Reimplantation of a human embryo with subsequent tubal pregnancy". *Lancet* 1 (7965), pp. 880-882.

[22] Tenorio, Luis Felipe (2009). "Leyendas urbanas. Los mensajes subliminales de Coca-Cola", en blog <http://luisftenorio.wordpress.com/tag/leyendas-urbanas/>, noviembre de 2009, rescatado el 13 de febrero de 2012.

[23] Trappey, Charles (1996). "A meta-analysis of consumer choice and subliminal advertising", *Psychology & Marketing*, Volume 13(5), August, pp. 517-530.

[24] Claus, Jasper; Karremans, Johan C., y Stroebe, Wolfgang (2006). "Beyond Vicary's fantasies: The impact of subliminal priming and brand choice", *Journal of Experimental Social Psychology, Society of Experimental Social Psychology (SESP)*, Texas, vol. 42, nº. 6, pp. 792-798.

[25] Villafañe, Justo (1985). *Introducción a la Teoría de la Imagen*. Madrid: Editorial Pirámide.

Enrique CARRASCO-MOLINA

Doctor en Ciencias de la Información. Investigador
Universidad de La Laguna (ULL) – España
enrique.carrasco.molina@gmail.com

