

Negocio monstruoso: La serie *Alien*

Sara Martín Alegre

Universitat Autònoma de Barcelona

Sara.Martin@uab.cat

NOTA: Texto anteriormente publicado como “Monstrous Business: The *Alien* Film Series” en Matilde Paredes, Rosa González, Felicity Hand, & Chantal Cornut-Gentile (eds.), *Culture and Power: Business*. Zaragoza: Departamento de Filología Inglesa, Universidad de Zaragoza, 1999. Disponible en <http://gent.uab.cat/saramartinalegre/content/chapters-books>. Traducción íntegra de la autora, incluyendo citas originalmente en inglés.

RESUMEN: En este trabajo considero el caso de la serie de películas o franquicia *Alien*, hasta su cuarta secuela, como ejemplo pionero de la interacción entre los intereses empresariales y la cultura popular. Las películas *Alien* (1979), *Aliens* (1986), *Alien³* (1992) y *Alien resurrección* (1997) cubren un lapso de casi veinte años en los que han generado no sólo un culto, sino también muchos otros productos culturales, tales como cómics, novelizaciones, novelas de nuevo cuño, vídeo-juegos y juguetes. Es mi objetivo examinar aquí brevemente cómo las prácticas empresariales resultan en la creación de un texto multimedia que se expande más allá de las películas originales. Pese a las tramas anti-capitalistas de las películas, basadas en la resistencia de la heroína Ripley en contra de los designios explotadores de la Compañía que la emplea, el público de la serie *Alien* se ha convertido en ávido consumidor de los productos en torno a la franquicia sin resistir en absoluto las propias prácticas capitalistas de la corporación 20th Century Fox. Los estudiosos académicos, por su parte, se han centrado en la discusión de los temas de género arraigados en la serie, en lugar de estudiar el fenómeno cultural creado por los elementos de su intensivo *merchandising*.

Los negocios y la cultura popular se dan la mano en el muy exitoso ciclo cinematográfico *Alien*, que comprende la película original de 1979 y las secuelas, *Aliens* (1986), *Alien³* (1992) y *Alien resurrección*.¹ La serie es importante no sólo porque marca la transición hacia una nueva etapa en la evolución de la representación de la monstruosidad en la pantalla, sino también porque es un ejemplo más que significativo en primer lugar de la exitosa explotación comercial de la monstruosidad en las

¹ Este texto fue escrito en 1997 antes del lanzamiento de *Alien resurrección*. No cubre, por lo tanto, toda la serie *Alien*, hoy (2015) en proceso de pre-producción de la sexta película, tras *Prometheus* (2012), y sin contar los *crossovers* con la saga *Predator*. Sí que he añadido algún pequeño comentario.

narraciones multimedia típicas de los años 1980 y 1990; en segundo, de la canonización de la película sobre monstruos contemporánea más allá del ámbito estricto del terror. La serie es también un caso de estudio fascinante sobre el modo en que el dinero interfiere tanto en la libertad como en la motivación de los artistas que trabajan en el cine. Al leer cómo se hicieron las películas de la franquicia parece casi un milagro que existan en absoluto (ver el libro de H.R. Giger (1979), diseñador del monstruo, sobre el accidentado rodaje de la primera, *Alien*).

La serie *Alien* ha generado un considerable interés entre los estudiosos dedicados a los estudios sobre cine y a los Estudios Culturales. Sin embargo, prácticamente todas las publicaciones académicas sobre *Aliens* debaten si su protagonista, Ellen Ripley, es una heroína verdaderamente feminista y también el contenido presuntamente misógino de la serie entera. Las lecturas sobre el problemático género de los monstruos abundan (en especial sobre el papel de la Reina alien), lo mismo que las interpretaciones psicoanalíticas de la confrontación en *Aliens* entre Ripley y la Reina por la pequeña Newt. Sin embargo, se ha descuidado un tema tan importante como la forma en la serie ha evolucionado gracias a su éxito de taquilla. De hecho, sí hay un libro que trata este asunto—*Alien Dissection* de John Flynn (1995)—que, no obstante, lejos del rigor académico no trata de hacer otra cosa sino reunir piezas dispersas de información acerca de la compleja realización de las películas. Parece necesario, por lo tanto, allanar el camino para facilitar un nuevo enfoque dentro y fuera de los Estudios Culturales que permita mezclar información e interpretación crítica.

Alien, la película original, es una película de monstruos entre lo convencional y lo original. La película de Ridley Scott es heredera de las paranoicas películas americanas de los años 50 sobre hostiles monstruos llegados del espacio exterior, lo mismo que otras películas que la precedieron—como el espléndido *remake* que Philip Kaufmann hizo en 1978 del clásico de Don Siegel *La invasión de los ladrones de cuerpos* (1956) —o que la siguieron, tal como la no menos espléndida (y terrorífica) versión estrenada en 1982 por John Carpenter de la cinta de Christian Nyby *La cosa* (1951). *Alien* no es un *remake* directo, a pesar de que *El terror del más allá* (Edward L. Cahn, 1958) suele

citarse como su fuente más inmediata.² En todo caso sí que era el objetivo de *Alien* rehacer la tradición de las películas de monstruos de los años 50, que permitió mantenerse a flote a un buen número de productoras en Hollywood, y que Steven Spielberg ya había resucitado con su magnífica *Tiburón* (1975), adaptada de la popular novela de Peter Benchley de 1974. El propósito inicial de los productores de *Alien* Gordon Carroll, David Giler y Walter Hill era, pues, lanzar una película relativamente barata (el presupuesto era de sólo 9\$ millones) capaz de lanzar su nueva productora, Brandywine, apelando a la nostalgia posmoderna por las viejas películas pero ofreciendo innovaciones visuales atractivas orientadas a las exigentes audiencias más jóvenes, ya familiarizadas con el trabajo de George Lucas en *La guerra de las galaxias* (1977). Críticos como Carol Clover también han encontrado vínculos directos entre la película de Scott y el nuevo sub-género del cine de terror en la década de los 70: la película *slasher*, mitificada por obras como *Halloween* de John Carpenter (1978). El *slasher* se centra en la supervivencia de una mujer joven, que escapa con grandes sufrimientos de la amenaza planteada por un monstruo humano que extermina a cuantos se hallan en el entorno de la heroína. *Halloween*, hay que señalar, ha entrado en la historia de la industria del cine como una de las películas más rentables de todos los tiempos en relación a su bajo coste de producción. Así pues, el impulso inicial para la serie *Alien* fue proporcionado por el deseo de imitar a los géneros que habían demostrado ser una buena inversión y no por la necesidad de expresar un impulso artístico concreto o de debatir un punto ideológico específico, fuera relativo al género (femenino) o al capitalismo.

A pesar de que *Alien* precedió a *Blade Runner* (1982) en la desigual carrera del director Ridley Scott, y pese al éxito de público y crítica de ambas películas, ocupan diferentes posiciones en la historia reciente de la película de monstruos. Podría decirse que *Blade Runner* es en sí misma la heredera del cambio de dirección en la

² Tampoco es estrictamente una adaptación del relato de A.E. Van Vogt, "Black Destroyer" publicado en *Astounding Science Fiction* (Julio 1939). El autor interpuso una demanda contra 20th century Fox que llevó a un acuerdo extra-judicial sin que fuera reconocida la (supuesta) fuente en los créditos. Los detalles nunca se han publicado si bien los rumores indican que el escritor canadiense recibió unos 50,000\$.

construcción de la monstruosidad iniciado por *Alien*, sobre todo en relación al esfuerzo realizado en las dos películas en términos de diseño de producción, aspecto que, en última instancia, marca la principal diferencia entre estas películas y las películas de monstruos de los 50. Sin embargo, mientras *Alien* ha inspirado una serie de secuelas y un notable fenómeno de *merchandising* *Blade Runner* ha adquirido el estatus de película de culto, sobre todo a causa de su canonización académica, como se refleja en la antología editada en 1991 por Judith Kerman, *Retrofitting Blade Runner*.³ *Blade Runner* puede decirse que es la película de monstruos favorita de los académicos e intelectuales; la serie *Alien* del público masivo. Podría decirse que la existencia de secuelas y de los productos de *merchandising* con licencia sitúa a ciertas películas en una categoría diferente, como eventos culturales de carácter muy diferente a los estrenos de películas ordinarias y esto es algo que los Estudios Culturales deben abordar.

La clave del éxito de *Alien* no fue, obviamente, el muy débil guión original de Dan O'Bannon, ampliamente re-escrito por los productores, ni su predecible trama. El éxito llegó gracias a otros factores: la dirección atmosférica e inspirada de Scott, la extraordinaria calidad de los diseños para el monstruo realizados por el artista suizo H.R. Giger, un diseño de producción gótico y sombrío que abandonó la limpieza de líneas de la CF habitual desde *2001* (1968) y, sobre todo, la heroína Ellen Ripley interpretada por una joven Sigourney Weaver, no muy entusiasmada con el que sería el papel de su vida. El desplazamiento del papel heroico de un hombre a una mujer fue una decisión tomada al parecer de modo accidental, siguiendo las sugerencias de la esposa de uno de los productores, quien argumentó que sin personajes femeninos la película sería poco atractiva para las espectadoras. Tanto ellas como los espectadores masculinos se vieron gratamente sorprendidos por la novedad de una heroína fuerte y decidida, hasta el punto de que, como demuestra la fracasada *Prometheus*, el éxito de *Alien* y de toda la serie depende de la magnética presencia de Ripley.

³ La serie *Alien* tuvo que esperar hasta 2004 para que se publicara una primera monografía académica, centrada en Ripley, el volumen de Ximena Gallardo C y C.J. Smith, *Alien Woman: The Making of Lt. Ellen Ripley*.

El amenazante extraterrestre simplemente llamado 'alien' (propriadamente 'alienígena' en castellano aunque también 'extraño' y 'extranjero') es una criatura diseñada para ser tan horrorosa como fascinante. Este impresionante y original monstruo es muy diferente de los monstruos cinematográficos anteriores porque nació de la conjunción entre el gran arte y los modernos efectos especiales (aunque previos a la era digital de los 90). Giger, su diseñador, a menudo declaró su rendida admiración por el surrealismo de Dalí y por el personal estilo gótico-romántico de Füssli, aunque el tríptico de Francis Bacon "Tres estudios para figuras en la base de una crucifixión" (1944) es sin duda la inspiración más directa tras el alien. El principal desafío para Giger fue tener que crear cuatro versiones muy diferentes de la criatura. Parte del suspense de la película se basa en esta multiplicidad de imágenes, que se suceden a medida que el bicho recién nacido madura: los personajes y el público nunca saben qué forma tendrá el monstruo en la siguiente escena. Giger no colaboró en las secuelas, aunque otros artistas (como el gran especialista Stan Winston, en *Aliens*) desarrollaron sus diseños, ya que la idea era atraer a nuevos públicos mediante la introducción de variaciones en la imagen del monstruo. Esto, por supuesto, ha demostrado ser también una inteligente estrategia de *merchandising* ya los fans de la serie están más que dispuestos a comprar los juguetes y modelos que representan todos los diferentes monstruos alienígenas, en todo un ejercicio de fetichismo.

La imagen ambigua de esta criatura proteica tiene muchos significados posibles. Al parecer, la principal fuente de inspiración para el 'modus operandi' del alien fue la avispa Newton, una especie que utiliza los cuerpos de sus presas como capullos para sus larvas. Los aliens nacen de huevos, pero también se reproducen violando oralmente a sus víctimas (masculinas o femeninas) para insertar una larva que crece en el estómago de la víctima, mantenida con vida mientras crece la larva pero eliminada por el fálico bebé extraterrestre, quien roe el abdomen de su huésped para así nacer. Las armas que utilizan para matar son sus poderosas garras y una especie de letal vagina dentada, usada para apuñalar a las víctimas, que brota de una cabeza claramente fálica. La obsesión de estos extraterrestres por la reproducción es, posiblemente, una metáfora de angustias colectivas que sugieren una disociación

creciente en las mentes de los hombres y mujeres contemporáneos entre el sexo y la reproducción, vista como algo animal, incluso monstruoso. Los aliens no discriminan entre hombres y mujeres, pero la introducción de una reina ponedora partenogénica en *Aliens* y el combate de Ripley contra esta 'zorra', como la llama, dieron lugar a la lectura de la serie como fantasía misógina en la que, para más inri, es una mujer quien encarna el asco ante la reproducción.⁴ Por otra parte, el alien puede también connotar la enfermedad: curiosamente, algunos virus mortales, como el que causa la malaria, son también mutantes cambia-formas con diferentes fases de crecimiento. Además, a pesar de su futurista anatomía biomecánica con su fusión de elementos orgánicos e inorgánicos, las garras y la cola de reptil del alien también recuerdan la imagen del Diablo como la apocalíptica Bestia, un motivo utilizado más explícitamente en *Alien*³.

Las cuatro películas que comento aquí han sido producidas por Brandywine, una pequeña productora estadounidense, pero financiadas y distribuidas por la gigantesca 20th Century Fox (por cierto, el estudio de Hollywood también detrás del gran otro éxito relacionado con los monstruos en la década de 1990, la serie de televisión de Chris Carter *Expediente X*). Por razones presupuestarias, la serie ha cruzado varias veces el Atlántico. La primera película, *Alien*, fue una producción de mediano presupuesto realizada en los Estudios Shepperton de Londres, con un equipo mixto de artistas, principalmente estadounidenses y británicos, encabezados por Scott, un director británico. Este *sleeper* (una película de éxito inesperado en taquilla) fue seguido por *Aliens* (1986), una secuela de gran presupuesto, hecha en Hollywood por el director estadounidense James Cameron, él mismo un especialista en la fabricación de películas de monstruos, incluyendo *Terminator* (1984), su secuela *Terminator 2: El juicio final* (1991) y *Abyss* (1989). Para el tercer episodio *Alien*³, una película de mediano presupuesto, los productores volvieron a Gran Bretaña, donde el coste de hacer una película es menor, y contrataron a un recién llegado, el director estadounidense David Fincher, quien más tarde alcanzaría la fama con la aclamada *Se7en* (1995) en Hollywood. La cuarta película, *Alien resurrección* (1997), difiere de las

⁴ En *Alien resurrección* el contenido misógino se subraya con la nueva, sobrehumana Ripley, híbrido de la Ripley original y del monstruo: la mujer y el monstruo finalmente se fusionan. La otra mujer en la película es un robot humanoide.

demás por tener un director de habla no inglesa, Jean-Pierre Jeunet, si bien el guión corrió a cargo del americano Joss Whedon (a punto entonces de iniciar su serie *Buffy la cazavampiros*). Es, por lo tanto, imposible determinar la nacionalidad de la serie de películas, sobre todo si se tiene en cuenta la participación del suizo Giger con el diseño del monstruo. En cuanto a la calidad de las tres películas, sin duda la de Scott sobresale en términos artísticos, mientras que la de Cameron es la más espectacular y la favorita de la audiencia. *Alien*³ fue rechazada de plano por el público estadounidense, incapaz de simpatizar con los personajes de acento británico ni de aceptar el final sombrío; la película, sin embargo, funcionó algo mejor en Europa. Esta película, asediada por múltiples problemas empezando por un guión que pasó por seis revisiones, nació, claramente, de la codicia de Brandywine y 20th Century Fox, quienes querían sacar provecho de la franquicia sin importarles el contenido de la historia. Nadie parecía tener una idea clara de la dirección que debía tomar la película y, en vista de los muchos desacuerdos, es un pequeño milagro que lograra estrenarse. *Alien resurrección*, por su parte, intentó recuperar algo del prestigio perdido pero es, en última instancia, otro fracaso tal vez porque la personalidad de su excéntrico director no se adecuaba a las necesidades de la serie—o por su francamente desagradable transformación de Ripley.

Una consecuencia de esta improvisada evolución de la serie son los cambios en la personalidad de Ripley, proyectada en direcciones diferentes con total desprecio por su coherencia y pese al creciente protagonismo del personaje. El héroe accidental de la primera película, un personaje bastante antipático que es poco más que una función narrativa generada por la presencia del monstruo, se convierte en *Aliens* una reacia Rambo femenina, tal vez inspirada en la colaboración de Cameron en el guión por la película original, *Rambo* (1982). En *Aliens*, Ripley ya no es la acosada ‘chica final’ del *slasher* sino una guerrera. La trama gira en torno a la destrucción de un pelotón de marines enviados por la Compañía a un planeta infestado por miles de monstruos, con la intención de usarlos para sus propios fines militares. La narración, sin embargo, como he apuntado, se acaba centrando en el rescate de otra superviviente femenina, la niña Newt, de las garras de la impresionante Reina alien. En este enfrentamiento

triangular femenino, completado por la aguerrida marine Vásquez, los hombres juegan un papel menor, basado en tomar decisiones equivocadas y morir. A pesar de esto, *Aliens* es la película que ha inspirado la mayoría de los ataques feministas contra la serie por la (supuesta) masculinización de Ripley y, como he explicado, la problemática presencia de la Reina. En *Alien*³, ambientada en un planeta utilizado como colonia penal para psicópatas masculinos de alta peligrosidad, la confrontación apocalíptica entre Ripley, el monstruo y la Compañía está subrayada por el tema de quién es el verdadero monstruo: los reclusos, el alien, la mujer, o la Compañía que, sobre todo, quiere capturar al monstruo para explotarlo. Ripley se convierte aquí una agotada heroína suicida que puede luchar con éxito contra los hombres y el monstruo, pero no contra la Compañía, que ha estado utilizándola desde el primer momento para que el alien se integre en su división de armas biológicas. *Alien resurrección*, que transcurre 200 años más tarde, vuelve sobre el tema de la explotación de los humanos para la cría interesada de los monstruos pero deriva en una historia de interés decreciente que no anima ni siquiera el ambiguo final, con Ripley acercándose a la Tierra ya perdida su naturaleza plenamente humana.

Como puede apreciarse, de hecho, el enfrentamiento entre el monstruo y la nueva mujer guerrera, por muy reacia que sea, resulta ser un complot orquestado por la siniestra Compañía, Weyland-Yutani, una gigantesca corporación multiplanetaria. La verdadera fuente del mal no es el monstruo, básicamente un superviviente nato que no puede evitar depredar otras especies, humanos incluidos, sino la empresa monstruosa que se alimenta de sus trabajadores, considerados prescindibles en la consecución de su objetivo: la explotación del alien como el arma biológica definitiva. Esto parece haber captado la imaginación de los miembros del público, muchos, sin duda, infelices empleados asalariados a merced de grandes empresas corporativas. La heroína Ripley, que defiende en primera instancia el cumplimiento estricto de las normas de la Compañía, despierta a una nueva conciencia de su posición cuando se da cuenta de que su equipo ha sido sacrificado a los intereses de su empleador. No está claro si Ripley reacciona a esta situación como trabajadora enojada, mujer airada contra el patriarcado empresarial o, simplemente, persona muy asustada, pero su

condición como oficial mercante la lleva a asumir un papel heroico que ha sido interpretado de diversas maneras como feminista, humanista o anticapitalista. Ripley es, por lo tanto, no sólo una heroína mata-monstruos sino también una especie de accidental activista de izquierdas, aunque su resistencia contra la Compañía en términos de su ideología política no ha sido especialmente ensalzada.

De hecho, la relación entre Ripley y la Compañía se refleja, hasta cierto punto, en la que la actriz Sigourney Weaver mantiene con 20th Century Fox,. Weaver, quien asumió el papel en la primera película de mala gana ya que no le gustaba el cine de género, ha visto su algo limitada carrera dominada por el papel de Ripley, que interpretará por quinta vez en la cinta dirigida por Neil Blomkamp (estreno previsto para 2017). Weaver fue nominada a un Óscar como mejor actriz por *Aliens*, pero fue suya la decisión de hacer que Ripley muriera en *Alien*³, una película que co-produjo, a fin de no ser encasillada para siempre en el papel. Sin embargo, el dinero y, como se puede imaginar, mucha presión de Fox, convencieron a Weaver para resucitar a Ripley, invocando la débil excusa de la clonación a partir de unas cuantas células dañadas. No es de extrañar, pues, que, tratando de explicar por qué la serie continúa a pesar del fracaso de *Alien*³, John Flynn aduzca que "al igual que la mítica malévola Compañía de la serie, la evidencia sugiere que 20th Century Fox está motivada por los márgenes de beneficio más que por la integridad creativa" (1995: 77). Esto es algo que el público sabe de sobras y que molesta a los fans, pero no hasta el punto de identificarse con la posición de Ripley en la serie... y rechazar los productos de 20th Century Fox.

Como he señalado, Ellen Ripley no es un personaje muy popular entre las críticas académicas feministas. La propia Sigourney Weaver declaró que las mujeres no tienen por qué matar monstruos alienígenas en la pantalla para demostrar que son heroínas fuertes. Para ella (y para las detractoras feministas de Ripley), la mayoría de las mujeres representan el papel de heroína fuerte en sus vidas diarias, combinando su trabajo con su vida familiar y ambos con el desarrollo de su propia personalidad (en Trashorras, 1996: 116). La Ripley de Weaver, sin embargo, allanó el camino a heroínas como Sarah Connor en *Terminator* (1984) y Clarice Starling en *El silencio de los corderos* (1991), e incluso de Dana Scully de *Expediente X*, todas ellas mujeres

comunes transformadas en heroínas extraordinarias por extrañas circunstancias. Pese a que hoy no hay película de acción (sea un *thriller*, terror o CF) sin heroína valiente y decidida, las mujeres comunes que tienen el papel de heroínas fuertes en la vida diaria siguen ausentes de la gran pantalla—lo mismo que los héroes comunes masculinos en este Hollywood dominado por la acción física y la falta de reflexión y/o de conciencia social.

Carol Clover, quien etiquetó a Ripley entre las ‘chicas finales’ que sobreviven en las películas *slasher*, niega rotundamente que Ripley sea una evolución feminista de la pasiva heroína tradicional del cine de terror. Clover sostiene que Ripley es, de hecho, “una expresión particularmente grotesca de esta ilusión. Ella es simplemente una ficción pactada y el uso que el espectador masculino hace de Ripley como vehículo para sus propias fantasías sadomasoquistas no es sino un acto clásico de deshonestidad” (1989: 53). Por su parte, Judith Newton concede que Ripley es un “héroe estupendo y emocionante”—evitando usar la palabra ‘heroína’, que puede ser incluso peyorativa en inglés. Precisamente, Newton ve un claro obstáculo en la feminidad de Ripley negando su supuesta masculinización (lo que ella llama ‘ginandria’): “impulsiva, maternal, y sexualmente deseable”, Newton escribe, Ripley “no resulta ser, objetivamente, tan amenazadora para los hombres como pudiera parecer” (1990: 87). Por el contrario, James Kavanagh, ve en la muerte del primer alien gracias a Ripley “el renacimiento triunfal del humanismo, presentado como algo poderoso y progresista que justifica el feminismo” (1990: 73). Kavanagh añade que la película moviliza todos los recursos de la mujer valiente “para resistir y finalmente eliminar al voraz monstruo fálico desatado en su contra (...) por la voluntad del Padre apropiadamente ausente (la Compañía)” (1990: 77). En su opinión, teniendo en cuenta el hecho de que las relaciones entre los hombres y las mujeres de la tripulación están marcadas por rango en la jerarquía de la empresa y no por el género “la película se puede interpretar como casi post-feminista” (1990: 77). Obviamente, ni Clover ni Kavanagh son representativos del público general, sea femenino o masculino; muchas mujeres podrían estar de acuerdo con la sugerencia del Kavanagh de que Ripley es una heroína postfeminista creíble, mientras que muchos hombres pueden haber sentido,

como Newton, que Ripley es demasiado femenina como para ser realmente diferente de cualquier otra heroína del cine de terror. Lo que es significativo es que la defensa de Ripley como heroína feminista proviene de un hombre, a quien Ripley no le parece ser, en palabras de Clover, un simple sustituto femenino del héroe masculino. La confusión de los roles de género es extrema en la queja de Vivian Sobchack en el sentido de que, a diferencia de la Princesa Leia de *Star Wars*, vestida con apropiados ropajes femeninos, Ripley lleva “el mismo uniforme que la comunidad de astronautas a la que pertenece” (1990: 106). El vestido blanco virginal de Leia parece estar en flagrante contradicción con su activo papel político activo, sin embargo, para Sobchack, es más cuestionable la andrógina ropa de trabajo de Ripley, ya que la caracterizan como empleada de una empresa y no, por encima de todo, como mujer. Pese a esta ‘neutralización’ de la femineidad de Ripley, en *Alien*³ a ninguno de los psicóticos reclusos varones de la colonia penitenciaria donde ella aterriza se le escapan los signos visibles de su femineidad, incluso pese a su andrógina cabeza rapada. Fantasía masculina o heroína feminista no hay, simplemente, nadie como Ripley; su carisma es tan excepcional como el del monstruo, que bien puede ser un comentario misógino. Ripley es una anomalía y no sin que quede claro si es positiva o negativa, ella es, sobre todo, un personaje capaz de atraer a los espectadores, y esta es la única ideología 20a Century Fox le interesa.

El volumen de negocio generado por la serie *Alien* es, simplemente, increíble. Las prácticas que describo a continuación son hoy habituales pero este no ere en absoluto el caso en el ya remoto 1979. John Flynn explica que “tomando buena nota de la campaña promocional de *La guerra de las galaxias*, 20th Century Fox también había autorizado a una serie de empresas para que produjeran mercancías y artículos de promoción para *Alien*” (1995: 42). Esto incluyó una novelización del guión escrita por Alan Dean Foster (publicada a través de Warner Books), un libro de la película editado por Avon Books, una adaptación a cómic, un libro ilustrado de tapas blandas sobre el diseño de la película y otro con lujosa encuadernación (que documenta la creación de los diseños y que incluye un jugosa diario de rodaje) y el calendario *Giger’s Aliens*. Otros artículos licenciados eran un programa *souvenir*, revistas de carteles y afiches,

máscaras hechas a medida, disfraces de Halloween, camisetas, cromos para chicles, móviles, un kit para armar un modelo del monstruo, rompecabezas, pins, botones, e incluso pijamas para niños—pese a que *Alien* está muy lejos de ser apta para todos los públicos. Algunos de los productos, Flynn añade, “funcionaron muy bien, pero la mayoría de ellos terminaron siendo liquidados”. Es importante señalar que los videos y la versión *laserdisc* eran también parte del *merchandising* al incluir sus diferentes versiones material adicional nunca visto anteriormente. Así pues, la versión *laserdisc* de *Alien*, al estilo de los DVDs de hoy, incluía una entrevista con Scott y secciones sobre la pre-producción y producción, además de una versión extendida con veinte y dos minutos de material extra. Fox sabía y sabe que los fans lo comprar todo.

20th Century Fox fue menos entusiasta con *Aliens* y el mercado no se inundó como previamente con productos licenciados. Aún así, se publicó al menos una novela, editada por Warner Books. En 1992, coincidiendo con el lanzamiento de *Alien*³, Halcyon, una empresa con sede en Gran Bretaña, lanzó varias maquetas originales inspiradas en las dos cintas anteriores, *Alien* y *Aliens*. La mercancía asociada con *Alien*³ fue prácticamente inexistente, a excepción de la novela y la adaptación a cómic publicada por Dark Horse. En 1993 Kenner Co. comenzó a vender figuras de acción basadas en los personajes de la serie, que también incluían nuevos diseños para los aliens. Como señala John Flynn, a partir de 1992, aparecieron muchos productos japoneses sin licencia, iniciándose así una intensiva comercialización ilegal de productos *Alien* con mucho más éxito hoy en día que en su lanzamiento inicial. Es fácil ver, por lo tanto, que hay transcurrir un notable intervalo entre el estreno de las películas y la comercialización de los productos con licencia, lo cual significa que otros factores inciden en la popularidad general de la serie, pese al fracaso de *Alien*³ y de *Alien resurrección*. El principal de estos factores es la obra de la editorial Dark Horse de Oregón.

Roger Sabin informa que Dark Horse Comics cerró varios tratos con 20th Century Fox para convertir *Terminator*, *Depredador* y *Alien*, en cómics seriados. Esto se conoce como ‘concesión de licencias inversa’, ya que la película precede a la adaptación impresa. Mike Richardson, el director y fundador de Dark Horse, concibió los cómics

como historias independientes que partían de las películas sin tener que ser copias o simples adaptaciones simples. Lo más inteligente de este acuerdo, apunta Sabin, "es que permite la posibilidad de que las tramas generadas en los cómics pueden ser utilizadas en futuras películas" (1993: 288), aunque, hasta el momento, esto no ha sucedido. *Aliens*, el cómic, se publicó por primera vez en 1988, mientras que *Predator*, el cómic, apareció en 1989. Dark Horse comenzó a publicar nuevas historias sobre los aliens en el verano de 1988, justo después del estreno de la adaptación a cómic de la película; los cómics, que a fecha de hoy (1997) aún se publican, son a menudo muy superiores en interés y originalidad a los guiones ofrecidos a Fox para nuevas secuelas. En 1990 Dark Horse lanzó la exitosa serie *Alien vs. Predator*, de la que derivan las flojas películas de 2004 y 2007. Debe tenerse en cuenta que *Depredador*, otra película con monstruo del espacio exterior, realizada en 1987, protagonizada por Arnold Schwarzenegger y con diseños de Stan Winston, siguió la estela del éxito de *Alien*. El propio Winston, debe recordarse, re-diseñó los monstruos de Giger para *Aliens*. El enlace entre ambas series se produjo a través de una famosa escena en el que aparece un cráneo alien entre los trofeos de caza obtenidos por los depredadores, una especie alienígena de guerreros-cazadores y no meros animales como los aliens. El cráneo apuntaba a una historia oculta en la que los aliens podrían ser o los rivales o la presa de los depredadores y, lógicamente, el interés mostrado por los fans de ambas películas dio lugar a la serie de cómics. En 1992 Dark Horse se convirtió en editorial internacional y comenzó a publicar una serie de novelizaciones tanto de la serie de cómics *Alien* como de *Aliens vs Predator*. Así es como se mantiene la imagen del monstruo con vida mientras el público aguarda ansiosamente una nueva secuela para la gran pantalla.

Mientras que nuevos cómics y novelas esperaban su traslado a la pantalla la circulación del monstruo de *Alien* en el material narrativo multimedia se extendió a los vídeo-juegos, cartas de juego de rol y a productos menos convencionales. Londres contó durante tres años (1993-6) con *Alien Wars*, una atracción visitable en Trocadero, donde los fans disfrutaban de la experiencia de ser perseguidos por el monstruo a través de oscuros corredores. Más sorprendente y paradójico es el *merchandising* del

horripilante monstruo como juguete infantil. En Gran Bretaña, el catálogo de Boots para la Navidad 1994 ofreció en primicia un “baño de burbujas alien” envasado en una reproducción del monstruo en su sección de artículos de aseo para los niños, mientras que el catálogo de Argos para el mismo período incluía un surtido de juguetes aliens, todos ellos adecuados para niños de seis años de edad. Curiosamente, en España exactamente los mismos juguetes estaban disponibles para niños a partir de cuatro años. No se puede decir que este sea un fenómeno nuevo, ya que las ventas de los modelos de monstruos populares comenzaron ya en la década de 1960; la diferencia está marcada ahora por la sorprendente variedad de productos *Alien* que se está vendiendo. Películas como éstas deben considerarse, por tanto, como parte de una estructura multimedia (o universo) mucho más grande, aún insuficientemente investigada.

En resumen, todas las características típicas de la comercialización intensiva de la monstruosidad dentro del entorno del entretenimiento multimedia convergen tempranamente en la serie *Alien*. Estos se complementan con la internacionalización de la película y del monstruo, que pertenece a tantas culturas como tengan acceso a las cintas y a su comercialización. El monstruo se convierte en un mito porque se ha convertido en una mercancía y, por el contrario, se convierte en mercancía porque su mal comprendido atractivo mítico universal garantiza los beneficios derivados de la comercialización. El éxito comercial de la serie *Alien* no ha afectado a su canonización en los estudios académicos sobre cine, aunque es cierto que el negocio multimedia ha sido ignorado en favor del análisis de los roles de género en la serie. El aumento de la ‘respetabilidad’ cultural del monstruo alienígena se demuestra no sólo por los Óscars y nominaciones recogidos,⁵ sino también por los muchos trabajos académicos dedicados a la trilogía, especialmente a la figura de Ripley. Los aficionados que ven las películas como películas de culto, los críticos académicos que debaten la base feminista del

⁵ *Alien* ganó un Óscar por mejores efectos visuales y fue nominada al premio a la mejor dirección artística; *Aliens* ganó dos Oscars por mejores efectos de sonido y mejores efectos especiales, y obtuvo nominaciones en las categorías de mejor actriz principal, mejor dirección artística, mejor sonido, mejor montaje y mejor banda sonora; *Alien³* recibió una nominación a mejores efectos especiales. *Alien resurrección* no recibió ninguna nominación.

papel de Ripley como cazadora de monstruos, los niños que juegan con los extraños juguetes y los que disfrutaron de la emoción de ser perseguidos por el alien en el Trocadero londinense son todos parte de un mismo fenómeno: la alianza de los negocios y la cultura popular. La crítica que Ripley hace de la práctica empresarial despiadada de la Compañía ilumina nuestra tarea, ya que, al igual que ella, vivimos en la era del capitalismo multinacional. Más allá de esta esfera, no hay mucho, si es que hay algo en absoluto, situación que, para bien o para mal, no podemos olvidar en los Estudios Culturales.

BIBLIOGRAFÍA

Argos Christmas Catalogue 1994.

Boots Christmas Catalogue 1994.

Clover, Carol J. "Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film" en James Donald (ed.), *Fantasy and the Cinema*. Londres: BFI, 1989, 91-135.

Flynn, John L. *Dissecting Aliens: Terror in Space*. Londres: Bantam, 1995.

Gallardo C., Ximena y C.J. Smith. *Alien Woman: The Making of Lt. Ellen Ripley*. Nueva York: Continuum, 2004.

Giger, H.R. *Giger's Alien (1979)*. Traducción de Hugh Young. Londres: Titan Books, 1989.

Kavanagh, James H. "Feminism, Humanism and Science in *Alien*" en Annette Kuhn (ed.), *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. Londres y Nueva York: Verso, 1990. 73-81.

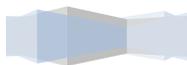
Kerman, Judith B. (ed.). *Retrofitting Blade Runner*. Bowling Green, Ohio: Bowling Green State University Popular Press, 1991.

Newton, Judith. "Feminism and Anxiety in *Alien*" en Annette Kuhn (ed.), *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. Londres y Nueva York: Verso, 1990. 82-87.

Sabin, Roger. *Adult Comics: An Introduction*. Londres y Nueva York: Routledge, 1993.

Sobchack, Vivian. "The Virginity of Astronauts: Sex and the Science Fiction Film" en Annete Kuhn (ed.), *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. Londres y Nueva York: Verso, 1990. 103-115.

Trashorras, Antonio. "Sigourney Weaver: 'Lo mío son las comedias'" en *Fotogramas*, nº 18³⁰, Abril 1996: 116.



LICENCIA CREATIVE COMMONS



Reconocimiento – NoComercial – SinObraDerivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.



Reconocimiento (Attribution): En cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría.



No Comercial (Non commercial): La explotación de la obra queda limitada a usos no comerciales.



Sin obras derivadas (No Derivate Works): La autorización para explotar la obra no incluye la transformación para crear una obra derivada.

Se prohíbe específicamente generar textos académicos basados en este trabajo, si bien puedes citarlo. La referencia correcta sería:

Martín Alegre, Sara. “Negocio monstruoso: La serie *Alien*”. Bellaterra: Departament de Filologia Anglesa i de Germanística, Universitat Autònoma de Barcelona, 2015.

Seguido de la dirección de la web del DDD donde se ha publicado el documento.

Nota Para cualquier duda, ponerse en contacto con la autora, Sara Martín Alegre (Sara.Martin@uab.cat)