

**Universidad ORT Uruguay**  
**Facultad de Comunicación y Diseño**

**Alien y Reina:**

Heroísmo femenino y maternidad monstruosa  
en la película *Aliens*

Entregado como requisito para la obtención del título de  
Licenciada en Comunicación Audiovisual

**Zulma Saadoun, 156877**

Tutora: Marisol Álvarez

2014

## DECLARACION DE AUTORÍA

Yo, Zulma Saadoun, declaro que el trabajo que se presenta en esta obra es de mi autoría. Puedo asegurar que:

- La obra fue producida en su totalidad mientras realizaba el Proyecto Final de Grado de la Licenciatura en Comunicación Audiovisual;

En aquellas partes de este trabajo que se presentaron previamente para otra actividad o calificación de la universidad u otra institución, se han realizado las aclaraciones correspondientes;

- Cuando he consultado el trabajo publicado por otros, lo he atribuido con claridad;

- Cuando he citado obras de otros, he indicado las fuentes. Con excepción de estas citas, la obra es enteramente mía;

- En la obra, he acusado recibo de las ayudas recibidas;

- Cuando la obra se basa en trabajo realizado conjuntamente con otros, he explicado claramente qué fue contribuido por otros, y qué fue contribuido por mí;

- Ninguna parte de este trabajo ha sido publicada previamente a su entrega, excepto donde se han realizado las aclaraciones correspondientes.



Zulma Saadoun

27 de marzo 2014

## **AGRADECIMIENTOS**

A mi tutora, Marisol Álvarez, por haber logrado que yo diera lo mejor de mí y por inspirarme.

A Gerardo Castelli, por siempre tener tiempo para escuchar y dar consejos.

A Álvaro Buela, por su ayuda a lo largo del seminario de proyecto final.

A la Facultad de Comunicación y Diseño de la Universidad ORT Uruguay, por ayudarme a ordenar mis sueños.

A Clara Loedel y Anaclara Mariotta, por acompañarme incondicionalmente en mis aventuras, a Martín Castro por su inmensa paciencia.

A mi familia, por siempre creer en mí.

Y a mis padres, por presentarme a Ripley.

## ABSTRACT

El objetivo del presente trabajo es analizar de qué manera la heroína de *Aliens* (James Cameron, 1986), Ripley, se define en relación a las convenciones y los estereotipos de protagonismo femenino en el cine *mainstream* de Hollywood. Se consideró que, por un lado, Ripley desafía algunas de estas convenciones en la medida que es construida como activa (en lugar de pasiva) y es asociada a la mente (en lugar del cuerpo). Además, Ripley desafía el concepto de *Final Girl*, desarrollado por Carol J. Clover y que refiere a las heroínas transgresoras del género de horror. Asimismo, a partir de los aportes de Laura Mulvey, se constató que Ripley se construye como mujer sujeto en lugar de mujer objeto, y como una heroína constructora de sentido que escapa a la mirada fetichista del cine *mainstream*. En el análisis, se tuvo en cuenta los géneros de la película (acción, horror, ciencia ficción) en relación a la construcción de Ripley como heroína. Por otro lado, se define el universo construido por *Aliens* como un mundo que, en ciertos aspectos, favorece la elasticidad de los géneros masculino y femenino, desvelando al género como un concepto construido y aparente. Sin embargo, se entiende también que la construcción de Ripley como heroína es normativa en la medida que *Aliens* reproduce una construcción de lo femenino y de la sexualidad femenina como algo monstruoso y abyecto. A la vez, dicha construcción impone asociaciones normativas en relación a la conformación de los géneros masculino y femenino. Para poder resolver el problema, se eligieron ocho secuencias de la película con el fin de analizarlas exhaustivamente, y dos escenas con el fin de complementar el análisis. Se consideró que la relevancia de la presente investigación reside en que aporta un análisis cinematográfico (basado en el concepto de forma fílmica de los autores David Bordwell y Kristin Thompson) de un objeto que, si bien ha inspirado mucha producción teórica, ésta generalmente no considera un análisis extensivo basado en herramientas audiovisuales.

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>7</b>
<b>2. LENGUAJE CINEMATOGRAFICO</b>	<b>9</b>
<b>3. LOS GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS</b>	<b>11</b>
3.1. Acción	11
3.1.1. Características del género de acción	11
3.1.2. El heroísmo	12
3.1.3. Héroes de acción... ¿y heroínas?	12
3.2. Horror	14
3.2.1. El género subversivo	14
3.2.2. De monstruos y pesadillas	15
3.3. Ciencia Ficción	16
3.3.1. Características de la ciencia ficción	16
3.3.2. El héroe pro-sistema y la distopía	18
<b>4. TEORÍAS FEMINISTAS DEL CINE</b>	<b>20</b>
4.1. Introducción	20
4.2. La mujer o una imagen codificada	22
4.2.1. El binomio masculino/femenino	22
4.2.2. La construcción de la mirada y la ilusión de la mujer objeto	25
4.2.3. El erotismo como neutralización de la amenaza potencial de la mujer	27
4.2.4. La mirada y el cuerpo masculino	28
4.2.5. La naturalización del punto de vista masculino	29
4.3. Construcción y flexibilidad de los géneros	31
4.3.1. Femenino y masculino en el cine de horror	31
4.3.2. <i>Final Girl</i>	33
4.3.3. El relato de horror y el modelo <i>one-sex</i>	35
4.4. Lo femenino-monstruoso	36
4.4.1. Lo siniestro y lo abyecto	36
4.4.2. Madre abyecta, embarazo monstruoso	38
4.4.3. El horror de la feminización	40
<b>5. CONTEXTO HISTÓRICO</b>	<b>42</b>
5.1 La nueva era de desigualdad económica y corporativismo	42
5.2. Reagan y el hiper-nacionalismo	43
5.3. Hollywood y Washington	43
5.4. El feminismo de la Segunda Ola	45
5.5. “La edad de la ambivalencia”: la mujer en el cine de Hollywood	46
<b>6. INTRODUCCIÓN AL ANÁLISIS DE ALIENS (1986)</b>	<b>49</b>
6.1. Contexto de producción: Hollywood y el <i>blockbuster</i>	49
6.2. James Cameron	50
6.3. <i>Alien</i> (1979) y <i>Aliens</i> (1986): una introducción	51
<b>7. ALIENS (1986)</b>	<b>54</b>
7.1. Una heroína poco convencional	54
7.1.1. Una nueva <i>Final Girl</i>	54

7.1.2. Una mirada inquisitiva-----	58
7.1.3. Líder y sujeto-----	59
7.1.4. Ripley y la construcción de sentido-----	61
7.1.5. Ellen y Dwayne-----	63
7.2. Una heroína posible... en un mundo distópico-----	67
7.2.1. Weyland-Yutani-----	67
7.2.1.1. El mundo de lo falso-----	67
7.2.1.2. Ripley versus la Corporación-----	69
7.2.2. La máquina militar-----	74
7.2.2.1. Las armas de Reagan-----	74
7.2.2.2. El mundo del reemplazo-----	76
7.2.3. Un <i>alien</i> ambiguo-----	77
7.2.4. Los <i>marines</i> -----	80
7.2.4.1. Géneros tentativos, géneros aparentes-----	80
7.2.4.2. Vásquez-----	81
7.2.5. El género de los <i>marines</i> : entre la tensión y lo teatral-----	83
7.2.6. Cuerpo militar, cuerpo funcional-----	87
7.2.7. El súper-cuerpo militarizado de Ripley-----	90
7.3. La ratificación de la feminidad: la maternidad-----	92
7.3.1. El instinto maternal-----	93
7.3.2. Una familia idílica y reaganiana-----	95
7.3.3. La madre arcaica-----	96
7.3.4. Embarazo grotesco y naturaleza mortal-----	99
7.3.5. La pesadilla de la madre monstruosa-----	100
7.3.6. Choque de madres-----	102
7.3.7. Ripley y la muerte de la pesadilla-----	106

## 8. CONCLUSIONES-----109

## 9. REFERENCIAS -----113

## 10. ANEXOS-----116

10.1. Guión técnico: Ripley es interrogada por representantes de la Corporación (Secuencia: 10:24 – 14:33)-----	116
10.2. Guión técnico: Ripley y los militares despiertan (Secuencia: 25:13 – 28:47)---	132
10.3. Guión técnico: Ripley usa la cargadora frente a Hicks y Apone (Secuencia: 34:41 - 36:27)-----	146
10.4. Guión técnico: Ripley rescata a los <i>marines</i> (Secuencia: 1:07:16 – 1:18:00)----	153
10.5. Guión técnico: Se toma la decisión de bombardear el planeta (Escena: 1:18:00 – 1:19:49)-----	227
10.6. Guión técnico: Diseño de estrategia (Secuencia: 1:22:40 - 1:26:05)-----	234
10.7. Guión técnico: Ripley se despide de Hicks, se arma y va en busca de Newt (Secuencia: 2:01:00 - 2:03:58)-----	249
10.8. Guión técnico: Ripley y Newt llegan a nido de la Reina, enfrentamiento (Secuencia: 2:07:38 – 2:11:49)-----	268
10.9. Guión técnico: Vásquez entrena con su arma, junto con Drake (Escena: 36:34 – 36:53)-----	299
10.10. Guión técnico: Newt es revisada por la doctora y Ripley la ayuda a hablar (Secuencia: 57:51 – 59:17 /59:40 - 1:01:06)-----	302

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto final tiene como objeto de estudio a la película *Aliens*<sup>1</sup>, escrita y dirigida por James Cameron y estrenada en los Estados Unidos en 1986, y como interés principal a su heroína, Ellen Ripley. En efecto, esta investigación parte de la hipótesis de que Ripley es una heroína que desafía los estereotipos y convenciones del protagonismo femenino en el cine de Hollywood, teniendo en cuenta los géneros cinematográficos de la película: acción, horror y ciencia ficción. En concordancia, el problema de esta investigación consiste en si Ripley se define por fuera de dichas convenciones o no, y de qué manera. Con el fin de responder a esta pregunta, se llevará a cabo un análisis del lenguaje cinematográfico de *Aliens* y de la construcción de Ripley como heroína. Asimismo, se recurrirá a las teorías feministas del cine, con el fin de circunscribir los estereotipos y convenciones asociados al cine *mainstream* en relación al protagonismo y heroísmo femeninos. Además, se investigarán las características generales de los géneros cinematográficos de la película (acción, horror, ciencia ficción), con el objetivo de establecer las convenciones de género cinematográfico relacionadas al personaje de Ripley.

Específicamente, la investigación va a guiarse por los aportes de la feminista Laura Mulvey en relación a la mujer en el cine clásico y la manera en que la cámara tiende a construir una mirada que la convierte en mujer-objeto en lugar de mujer-sujeto, marginándola de la esfera de la enunciación y la construcción de sentido. Para Mulvey, la mujer en el cine clásico es configurada para provocar algo en el héroe masculino a través de su capacidad de *to-be-looked-at-ness*. Uno de los objetivos de esta investigación es integrar estos aportes al análisis de Ripley para determinar de qué manera es configurada y lo que esto implica en relación a nuestra hipótesis. Asimismo, exploraremos los binomios activo/pasivo y mente/cuerpo, que, según Susan Bordo, son construcciones culturales que se aplican a la construcción de, respectivamente, lo masculino y lo femenino. Exploraremos de qué manera estas definiciones afectan a Ripley. Además, los aportes de Carol J. Clover serán particularmente útiles a la hora de analizar la conformación de lo femenino y lo masculino en la película. Para esto, veremos de qué manera se relaciona Ripley con el concepto de *Final Girl*, la heroína del horror que tiene el mérito de sobrevivir a terribles matanzas a cambio de una construcción exhibicionista de su sufrimiento. Para Clover, el horror enmarca a los géneros femenino y masculino según

---

<sup>1</sup> En cuanto al objeto de estudio, es importante mencionar que la versión utilizada será la versión extendida, de dos horas y media, lanzada en 1992 en VHS y en 1999 en DVD, en lugar de la versión que inicialmente fue proyectada en cines en 1986. La diferencia entre ambas versiones es de 17 minutos. El contenido de estos minutos, si bien no altera demasiado el significado global de la película, sí contiene elementos interesantes que permiten profundizar el análisis de nuestra investigación. Por esa razón es que elegimos usar la versión extendida.

convenciones específicas, aunque también les otorga una flexibilidad que pone en evidencia la construcción del género como algo cultural. Veremos de qué manera funciona esto en *Aliens*.

Por otro lado, considerando la importancia de la temática de la maternidad en la película, exploraremos de qué manera es construida y cómo define (o no) a Ripley, en relación a las convenciones mencionadas. Para esto, consideraremos particularmente los aportes de Barbara Creed, que define el concepto de lo femenino-monstruoso como una construcción monstruosa que se da en el género de horror y que se basa en la angustia masculina ante la sexualidad femenina. Según Creed, el cuerpo femenino y el cuerpo materno son considerados abyectos y potencialmente peligrosos para el orden patriarcal. A través de estos conceptos, analizaremos cómo se construye al *alien*, y de qué manera Ripley se relaciona con estas ideas. También prestaremos atención a las convenciones de los géneros cinematográficos en relación a la noción de héroe o heroína, la noción de monstruo y antagonista y la maleabilidad provista por cada género en relación a convenciones entre los géneros femenino y masculino. Finalmente, todos estos planteos se beneficiarán de un marco histórico en el que exploraremos las características del contexto político, social, económico y cultural de los Estados Unidos en los años ochenta. Nos interesa particularmente analizar de qué manera las políticas reaganianas, el feminismo de la segunda ola y la industria hollywoodense del *blockbuster* se relacionan con la hipótesis de nuestra investigación.

La investigación va a basarse, principalmente, en el análisis de ocho secuencias y/o escenas de la película *Aliens* (1986) que, en total, duran aproximadamente treinta y dos minutos. Con el objetivo de profundizar y completar el análisis, se referirá también (aunque menos exhaustivamente) a ciertos fragmentos de otras escenas de la película. La selección de secuencias se hizo siguiendo una modalidad muestral de forma cualitativa. Por lo tanto, apuntamos a elegir secuencias que revelen, mediante su relevancia y representatividad, aquello que buscamos a nivel global en la película *Aliens*. Para esto, nos referimos al concepto de “muestreo de casos críticos” de Patton, para quien la selección de casos críticos “apunta a aquellos en donde las relaciones que deben estudiarse se hacen especialmente claras –por ejemplo, en la opinión de los expertos en el campo- o que son particularmente importantes para el funcionamiento de un programa que deben evaluarse” (Flick, 2004, p. 82).

Si bien tanto la película *Aliens* como la figura de Ripley han sido objeto de análisis para numerosos autores, estos trabajos tienden a enfocarse mayormente en lo narrativo en relación al guión. Por lo tanto, consideramos que la presente investigación es relevante en la medida que aporta un análisis basado en el lenguaje cinematográfico, basado en el concepto de forma fílmica, desarrollado por David Bordwell y Kristin Thompson y que, además del guión, utiliza diferentes herramientas audiovisuales como la puesta en escena (compuesta por escenario, maquillaje y vestuario, iluminación y actuación), las cualidades cinematográficas (aspectos fotográficos, encuadre, etc.), el montaje y el sonido.

## 2. LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

Considerando la importancia del análisis cinematográfico en esta investigación, es esencial definir en qué términos se llevará a cabo dicho análisis. En efecto, vamos a basarnos en el concepto de forma fílmica, desarrollado por David Bordwell y Kristin Thompson, que se refiere, en el sentido más amplio, al “sistema global de relaciones que percibimos entre los elementos de la película” (Bordwell, Thompson, 2003, p. 40). Por ende, “una película implica forma” (Ídem) lo que a su vez significa que cada elemento que la compone “funciona como parte del modelo global que se percibe” (op. cit., p. 41). Los autores ordenan estos elementos entre dos sistemas, el formal y el estilístico, que interactúan dinámicamente con la forma fílmica.

El sistema formal hace alusión a la narrativa. Por narrativa entendemos “una cadena de eventos en una relación causa y efecto que sucede en el tiempo y el espacio” (op. cit., p. 60). Para analizar la narrativa en *Aliens* estudiaremos el guión en busca de sucesos, tramas y temas. Según Bordwell y Thompson: “Casi siempre, una narrativa empieza con una situación; una serie de cambios ocurre de acuerdo con un modelo de causa y efecto; por último, surge una situación nueva que conduce al final de la narrativa” (Ídem). Por ende, analizaremos el rol de Ripley en relación a los distintos eventos y cambios que acontecen, los obstáculos con los que se enfrentará y el clímax de la película. ¿Cómo se posiciona Ripley en relación a la resolución de la película? Asimismo, con el fin de entender a Ripley como heroína femenina, analizaremos el guión en busca de diálogos, caracterización de personajes y puntos de giro de la narración.

Por su lado, el estilo o sistema estilístico refiere al “uso unificado, desarrollado y significativo de opciones técnicas específicas” (Bordwell y Thompson, 2003, p. 155). Este sistema se compone, según Bordwell y Thompson, tanto de la puesta en escena como de otros componentes que veremos más adelante.

En primer lugar, la puesta en escena (traducción literal del francés *mise en scène*, usado originalmente en el teatro), alude a la selección y control que el director puede ejercer sobre lo que aparece en el cuadro (op. cit., p. 156). Así, Bordwell y Thompson dividen la puesta en escena entre escenario, maquillaje y vestuario, iluminación, y movimiento de actores y actuación. En el presente proyecto final analizaremos el escenario para determinar de qué manera se construye el espacio. Por ejemplo, notaremos que el escenario refuerza la construcción de un mundo falso y distópico, e investigaremos de qué manera se define Ripley en relación a esto. Por otro lado, analizaremos de qué manera el maquillaje resalta detalles y construye personaje. Como veremos en el análisis, *Aliens* se apoya en el uso de abundantes planos cerrados que privilegian los rostros de ciertos personajes. En este sentido, analizaremos, por ejemplo, de qué manera estos rostros son caracterizados en escenas de tensión y tomas de decisión: ¿acaso sudan, se contraen, tienen ojeras o, por el contrario, parecen calmos y

perfectamente a la altura del desafío? El vestuario será analizado, por ejemplo, en relación a cómo distingue a los personajes y a los tipos de significados que se les asigna dentro del universo de *Aliens*. Para Bordwell y Thompson, la iluminación crea la “composición global de cada toma” (op. cit., p. 164), guiando la atención del espectador hacia objetos, eventos o personajes específicos jugando con la luminosidad y la oscuridad (Ídem). La iluminación crea contrastes, sombras, reflejos, formas, y crea texturas que pueden ser significativas. A lo largo del análisis veremos, por ejemplo, de qué manera se utiliza la iluminación para construir lo monstruoso del *alien*, y qué implica dicha construcción. Finalmente, la puesta en escena se compone asimismo del movimiento de actores (entre sí y en interacción con el espacio y escenario) y la actuación, que implica la expresión de sentimientos y pensamientos, mediante movimientos corporales, expresiones faciales, el uso de la voz, etc. Puesto que uno de los intereses principales de esta investigación es el heroísmo femenino de Ripley, esta categoría de análisis será sin duda esencial. Asimismo, consideramos que los actores no son solo humanos. Bordwell y Thompson hablan de “figuras”, puesto que tanto animales, seres inexistentes o incluso objetos inanimados entran en esta categoría. En el caso de *Aliens* esto es particularmente relevante en la medida que los *aliens* (particularmente la Reina *Alien*) son centrales a nuestro análisis.

Más allá de la puesta en escena, el director también ejerce control sobre lo que Bordwell y Thompson llaman las “cualidades cinematográficas de la toma, no sólo lo que se filma sino también cómo se filma” (op. cit., p. 193). Esto se refiere a aspectos fotográficos como la tonalidad, los movimientos de cámara (tipo de movimiento, velocidad), las relaciones de perspectiva (enfoque, profundidad de campo). También se trata de tener en cuenta el encuadre, en la medida que la composición de imagen determina de qué manera se ordenan y colocan ciertos elementos dentro del encuadre. Por ejemplo, el valor de plano puede privilegiar elementos, relaciones y asociaciones. Además, el encuadre determina qué está dentro de cuadro y qué está fuera de cuadro, con todo lo que eso implica. Asimismo, el ángulo y la altura de cámara son elementos esenciales a nuestro análisis en la medida que, entre otras cosas, son centrales a la construcción de protagonismo.

Finalmente, Bordwell y Thompson señalan, como componentes del sistema estilístico, el montaje o edición, y el sonido. Para los autores “la edición puede pensarse como la coordinación de una toma con la siguiente” (op. cit., p. 249). Por ejemplo, en *Aliens* analizaremos la duración de los planos, los cortes (cómo y cuándo se efectúan), las uniones (corte simple, fundido, etc.), la relación entre planos en relación al tiempo y el espacio, y la construcción del ritmo. Finalmente, analizaremos el sonido y la música, por ejemplo, en relación a la construcción de lo militar en la película, y a la construcción del suspenso y del horror.

### 3. LOS GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS

Conocer los géneros cinematográficos a los que pertenece *Aliens* es esencial al objetivo del presente proyecto final, en la medida que nos permite establecer mejor las convenciones a las que se ciñe el personaje de Ripley. Según los autores a los que nos referimos a lo largo de este trabajo, *Aliens* se encuentra en el cruce entre tres géneros: acción, horror y ciencia ficción. Por lo tanto, nos referiremos a dichos géneros, en el marco del cine de Hollywood, entendiendo que *Aliens* pertenece a varios géneros a la vez. Para ello, vamos a apoyarnos en gran parte en el trabajo de Steve Neale, autor de *Genre and Hollywood* (2000), cuya aproximación al género cinematográfico nos resulta interesante ya que considera que gran parte de las películas y de los géneros a lo largo de la historia de Hollywood son híbridos y multi-genéricos (Neale, 2000, p. 51).

#### 3.1. Acción

##### 3.1.1. Características del género de acción

En sintonía con su concepción de los géneros como híbridos, Neale ubica a *Aliens* en el género que define como “acción-aventura” y que, por lo tanto, abarca películas que van de la ciencia-ficción al *thriller* y el *western* (Neale, 2000, p. 52), pero que tienen ciertas características en común: “propensión por la acción física espectacular, una estructura narrativa que involucra peleas, persecuciones y explosiones y, además del uso de efectos especiales de vanguardia, un énfasis en la ejecución de proezas y acrobacias atléticas”<sup>2</sup> (op. cit. p. 52). Asimismo, la autora Yvonne Tasker establece que el género de acción implica ciertas expectativas formales: “una orquestación del espacio distintiva (generalmente fragmentada), una noción del tiempo acelerado [por ejemplo, generando una sensación de velocidad] y también del ritmo (en la edición o la cámara, por ejemplo)”<sup>3</sup> (Tasker, 2004, p. 7). Steve Neale cita a Thomas Sobchack para referirse a los patrones de acción y relaciones entre los personajes que definen y unifican al género. En pocas palabras, el protagonista debe encontrar la capacidad para superar obstáculos extraordinarios y cumplir con una meta que, generalmente, implica la restitución del orden y del control del mundo de la narrativa, que ha sido capturado por el antagonista. Alcanzar esta meta implica, por ende, enfrentarse al antagonista y vencerlo (Neale, 2000, p. 55).

---

<sup>2</sup> Traducción de la autora. En el original: “a propensity for spectacular physical action, a narrative structure involving fights, chases and explosions, and in addition to the deployment of state-of-the-art special effects, an emphasis in performance on athletic feats and stunts”.

<sup>3</sup> Traducción de la autora. En el original: “a distinctive (typically fragmented) orchestration of space, an accelerated sense of time (a feeling of speed, of modernity perhaps) and pace (in editing or camerawork for instance)”.

Teniendo en cuenta el enfoque del presente proyecto final, vamos a interesarnos particularmente en el héroe de acción.

### **3.1.2. El heroísmo**

Según el autor Christopher Vogler, la palabra “héroe” proviene del griego y significa “proteger y servir”, por lo que “un héroe es alguien capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás, como un pastor que se sacrifica para proteger y servir a su rebaño” (Vogler, 2002, p. 65). Por ende, la marca del héroe, aquello que lo distingue más que cualquier otra cosa, es aceptar la posibilidad del sacrificio, es “la disposición del héroe a desprenderse de algo de mucho valor, quizá la propia vida, en beneficio de un ideal o del grupo al que pertenece” (Vogler, 2002, p. 68). El heroísmo, por ende, proviene del hecho de enfrentar la muerte.

Joseph Campbell, autor de *El héroe de las mil caras*, llama a este momento en la narrativa la “llamada de la aventura”, cuando “el destino ha llamado al héroe y ha transferido su centro de gravedad espiritual del seno de su sociedad a una zona desconocida” (Campbell, 1959, p. 40). A raíz de esto, el héroe decide aceptar el sacrificio o aventura dejando el mundo ordinario y cotidiano detrás, para enfrentarse con fuerzas asombrosas y luego regresar “a la vida para vivirla con más sentido” (Campbell, 1959, p. 27).

Por otro lado, el héroe cumple con la función dramática de ser “una ventana abierta a la historia” para el público, mediante la identificación del público con el héroe. Para esto, el héroe debe tener ciertas características con las que el espectador pueda identificarse y que “responden a unas motivaciones universales inteligibles para todos: el deseo de ser comprendido y amado, de tener éxito, sobrevivir, ser libre, obtener venganza, remediar el mal y expresarse” (Vogler, 2002, p. 66). La identificación significa que el espectador “se convierte en el héroe por un rato” (Vogler, 2002, p. 66) y, para ello, es necesario que el héroe tenga cualidades dignas de admiración. Asimismo, el héroe debe ser el personaje más activo de la historia y mostrarse particularmente activo en “la acción decisiva de la historia, la acción que supone un riesgo más elevado o implica un mayor grado de responsabilidad” (Vogler, 2002, p. 67).

### **3.1.3. Héroes de acción... ¿y heroínas?**

El género de acción enfatiza el cuerpo y las capacidades físicas del cuerpo de sus estrellas. Particularmente en los años ochenta y noventa, los músculos y el sudor de Arnold Schwarzenegger, Dolph Lundgren, Sylvester Stallone o Linda Hamilton son espectacularizados visual y narrativamente, como sucede en *Conan the Barbarian* (John Milius, 1982), *Rocky IV*

(Sylvester Stallone, 1985), *Rambo* (Ted Kotcheff, 1982), *Rambo II* (George Cosmatos, 1985) y *Terminator 2: Judgement Day* (James Cameron, 1991), respectivamente (Neale, 2000, p. 52).

En relación a esto, algunos autores como Susan Jeffords (citada por Neale), argumentan que este cine construye una masculinidad convencional en base al “cuerpo duro” del protagonista, y que hace eco del culto reaganiano a la masculinidad y el paternalismo político (como veremos en el Contexto Histórico) (Neale, 2000, p. 53). Otros autores señalan que la relación entre el cine de acción de los ochenta y la ideología reaganiana es más compleja. Es así que Fred Pfeil (citado por Neale) argumenta que algunas películas, como *Die Hard* (John McTiernan, 1988), *Die Hard II* (Renny Harlin, 1990), *Batman* (Tim Burton, 1989), y *Total Recall* (Paul Verhoeven, 1995) son lugares de cuestionamiento de la masculinidad (generalmente concebida como blanca y heterosexual) mediante el humor y la objetivación del cuerpo masculino (Neale, 2000, p. 53), como veremos en el capítulo Teorías feministas del cine.

Para Christine Cornea, el género de acción es el género masculino por excelencia, en la medida que se apoya fuertemente en imágenes del cuerpo masculino en acción (generalmente en peleas y confrontaciones violentas) mientras que el cuerpo femenino es mayoritariamente marginado en estos términos, apareciendo generalmente para cumplir la función de provocar o incentivar dichas escenas de despliegue de masculinidad agresiva (Cornea, 2007, p. 120). Yvonne Tasker señala que la función más común que cumplen las heroínas en el cine de acción hollywoodense es la de ser el interés romántico del héroe con el fin de confirmar la heterosexualidad del héroe (Tasker, 1996, p. 15). En efecto:

Si el cuerpo masculino debe ser un punto de seguridad, y el héroe una figura sobre la cual se puede confiar, entonces la integridad física y la heterosexualidad en particular deben ser preservadas dentro de la narrativa de acción. La figura de la mujer como interés romántica tiene, a este efecto, una función narrativa clave. Ofrece un punto de diferenciación del héroe y desvía la atención del homoerotismo asociado a las relaciones amistosas masculinas. En estos términos, la figura de la mujer ofrece un espacio en el que se exponen una variedad de deseos y ansiedades<sup>4</sup> (op. cit., pp. 15 y 16).

Como extensión de su función, la heroína es muchas veces una figura que necesita ser rescatada y protegida, o cuyo asesinato o violación (o ambas cosas) funcionan como motivación para la venganza del héroe, como sucede en *Dirty Harry* (Don Siegel, 1971), *Lethal Weapon* y *Lethal Weapon 2* (Richard Donner, 1987 y 1989) (op. cit., p. 16). En suma, la heroína en el género de acción tiende a ser una figura pasiva, por quien el héroe lucha, a quien el héroe defiende, sin luchar o defenderse ella misma (op. cit., p. 17). A nivel general, la narrativa del

---

<sup>4</sup> Traducción de la autora. En el original: “If the male body is to be a point of security, the hero a figure who can be relied on, then bodily integrity and heterosexuality in particular, need to be maintained within the action narrative. The figure of the woman as romantic interest performs, in this respect, a key narrative function. She both offers a point of differentiation from the hero and deflects attention from the homoeroticism surrounding male buddy relationships. In these terms the figure of the woman provides a space onto which a variety of desires and anxieties are displaced”.

género de acción asocia lo femenino o la feminidad con la fragilidad y la vulnerabilidad. El cuerpo femenino es por ende configurado como un cuerpo “suave” que puede ser penetrado (al contrario del cuerpo del héroe masculino). De hecho, el cuerpo de la heroína femenina tiene la función de reforzar la impenetrabilidad del cuerpo masculino (Ídem).

Por otro lado, Tasker identifica una corriente en el cine de acción de los años setenta y ochenta que, al menos de manera superficial, cambia ligeramente el paradigma mencionado. En efecto, en películas como *Barbarella* (Roger Vadim, 1968), *Red Sonja* (Richard Fleischer, 1985) y *Conan the Barbarian* (John Milius, 1982), y en series televisivas como *Charlie's Angels* (Ivan Goff, Ben Roberts, 1976-1981) y *Wonder Woman* (William M. Marston, 1975-1979) las heroínas son marcadamente independientes y activas y son las que, en general, llevan adelante la trama (una clara herencia del movimiento feminista de los años sesenta y setenta). Sin embargo, para Tasker, esta moda de heroínas luchadoras se convierte en un estereotipo en sí mismo, en la medida que las películas buscan “compensar” lo activo de la heroína mediante un énfasis en “su sexualidad, su disponibilidad dentro de los términos de la feminidad tradicional”<sup>5</sup> (Tasker, 1996, pag. 19) o a través de la comedia. Además, la autora señala cómo estos relatos buscan justificar narrativamente las características de la heroína, generalmente remitiéndose a causas relacionadas al destino, en lugar de obviar el hecho de que la heroína, simplemente, es capaz de llevar a cabo el rol que se requiere (op. cit., p. 20). En relación a esto, Tasker identifica un cambio a comienzos de los años noventa, con películas como *Thelma and Louise* (Ridley Scott, 1991) *The Silence of the Lambs* (Jonathan Demme, 1991) e incluso *Terminator 2: Judgement Day* (James Cameron, 1991), que cuentan con heroínas activas, centrales y no-sexualizadas. El interés de este proyecto final es, en parte, determinar cómo se posiciona Ripley en relación a estos paradigmas.

## **3.2. Horror**

### **3.2.1. El género subversivo**

En comparación con otros géneros, el estudio del horror como género cinematográfico es relativamente reciente, lo que, según Steve Neale, probablemente esté relacionado con el bajo estatus cultural asociado al cine de horror durante gran parte de su historia. Si bien no es el objetivo de este proyecto profundizar en las razones de esta consideración, sí es importante señalar que, en parte, estas se ven influenciadas por la relación entre el género de horror y el cuerpo, por ejemplo, en la medida que el horror privilegia una reacción corporal (y no intelectual) en el espectador a través del miedo.

---

<sup>5</sup> Traducción de la autora. En el original: “her sexuality, her availability within traditional feminine terms”.

Neale argumenta que el estatus marginal del género de horror es lo que le ha dado la capacidad de ser subversivo, en la medida que numerosos autores, entre los cuales se encuentran Carol J. Clover y Barbara Creed, a quienes veremos en profundidad en el capítulo Teorías feministas del cine, consideran que el horror desafía normas sociales y culturales dominantes, particularmente en relación a la configuración de los géneros masculino y femenino (Neale, 2000, p. 93).

En relación a esto mismo, es interesante resaltar que el género de horror es heredero de la ficción gótica en la literatura de fines del siglo dieciocho en Inglaterra, la que, en su momento, fue igualmente considerada subversiva, desafiando la estética y moral neoclásicas, su respeto por lo histórico y lo noble de la forma, mediante el desarrollo de una sensibilidad distinta, más interesada en buscar una relación de cercanía con la muerte y la mortalidad del cuerpo humano, así como una relación de placer con el miedo (Neale, 2000, p. 93-94).

### **3.2.2. De monstruos y pesadillas**

Si bien el género de horror en Hollywood varía a través de los años (como todos los géneros), Neale encuentra algunos puntos en común que se mantienen y parecen funcionar como las características básicas del género. Por ejemplo, el horror depende de la existencia de un monstruo o amenaza monstruosa. Éste, a pesar de que varía en forma y significado, generalmente significa una alteridad u otredad de tipo cultural, política, racial, económica, de género o sexual que, si bien existe generalmente como antagonista de lo humano, a la vez ambos conceptos se constituyen mutuamente (Neale, 2000, p. 99). En otras palabras, el relato de horror muchas veces lleva a cuestionar los conceptos de humano y monstruo, en busca de sus límites, como sucede en *The Exorcist* (William Friedkin, 1973), *Frankenstein* (James Whale, 1931), o *The Thing* (John Carpenter, 1982).

El filósofo estadounidense Noël Carroll establece que el tema de la pesadilla es una parte central del relato de horror en la medida que considera que existen correspondencias temáticas y simbólicas entre ambos (Carroll, 1981, p. 171). Según él, tanto las pesadillas como el contenido de las películas de horror encarnan impulsos conflictivos, en la medida que la pesadilla presenta al mismo tiempo un deseo y una inhibición (Carroll trabaja desde un análisis psicoanalista), mientras que el relato de horror es tan atractivo como repelente (por ejemplo, la relación de placer con el miedo, ya mencionada) (op. cit., p. 162). En relación a esto, los monstruos del género de horror pueden ser interpretados como “formaciones simbólicas que organizan temas conflictivos en figuras que son simultáneamente atractivas y repulsivas”<sup>6</sup> (op. cit., p. 164). Por ejemplo, el monstruo puede estar formado, físicamente, por una fusión de

---

<sup>6</sup> Traducción de la autora. En el original: “symbolic formations that organize conflicting themes into figures that are simultaneously attractive and repulsive”.

conceptos generalmente considerados como diferentes o contradictorios: “interior/exterior, insecto/humano, carne/máquina”<sup>7</sup> (op. cit., p. 166), pero también, por qué no, muerto/vivo, humano/alienígena, hombre/mujer, etc. Esta construcción dual de la monstruosidad puede relacionarse con la etimología del término “monstruo” que, según el semiólogo Omar Calabrese, contiene dos significados de fondo:

la espectacularidad, derivada del hecho de que el monstruo *se muestra* más allá de una norma (‘monstrum’) (...) y ‘la misteriosidad’ causada por el hecho de que su existencia nos lleva a pensar en una admonición oculta de la naturaleza, que deberíamos adivinar (‘monitum’) (Calabrese, 1987, p. 107).

Ambos significados articulan la base del monstruo o lo monstruoso, lo que Calabrese define como el concepto de la desmesura: “los monstruos, en cualquier descripción desde la antigüedad hasta nuestros días, son siempre excedentes o excesivos, en grandeza o pequeñez: gigantes, centauros, cíclopes; enanos, gnomos, pigmeos” (Ídem.). Por un lado, esta desmesura se establece en relación a una noción de “perfección” o “medida media” arbitraria que se referiría a lo humano. En otras palabras, definir lo monstruoso implica definir lo humano o normal al mismo tiempo. Esta desmesura refleja asimismo una “excedencia espiritual”, es decir, un exceso de valores espirituales que excede la medida media de los valores aceptados por una sociedad y que convierte al ser en algo negativo.

Asimismo, según Carroll, la estructura narrativa del horror es conformada en base a la existencia del monstruo. El autor llama a esta estructura *Discovery Plot* (Trama de Descubrimiento) y la divide en cuatro momentos cruciales. Primero, un ataque revela la presencia o existencia del monstruo, luego, alguien o un grupo de individuos descubren al monstruo, pero su amenaza y poder son subestimados, generalmente por los representantes del poder (policías, políticos, militares, etc.). Mientras se intenta convencer a estos de la existencia del monstruo, el peligro y el suspenso crecen. Finalmente, la última etapa es la confrontación entre la humanidad (o quienes la representan) y el monstruo, cuya batalla final implica que uno de los dos gane. Carroll aplica este análisis de estructura narrativa a películas como *Dracula* (Tod Browning, 1931), *The Exorcist* (William Friedkin, 1973) y *Jaws* (Steven Spielberg, 1975), entre otras (Carroll, 1981, p. 169).

### **3.3. Ciencia Ficción**

#### **3.3.1. Características de la ciencia ficción**

---

<sup>7</sup> Traducción de la autora. En el original: “inside/outside, insect/human, flesh/machine”.

Las definiciones de la ciencia ficción son numerosas y variadas. Según Steve Neale, en la ciencia ficción la ciencia siempre opera como motivación para el mundo ficcional, sus protagonistas y los eventos que determinan la diégesis, más allá de que la ciencia sea o no un tópico propio dentro del relato (Neale, 2000, p. 100). Por su lado, la autora Christine Cornea se acerca a la ciencia ficción mediante la definición de lo fantástico según Tzvetan Todorov, que abarca la noción de lo maravilloso (lo supernatural, lo que sale de este mundo) y lo extraño (la mente inconsciente, la profundidad insondable de la mente humana) (Cornea, 2007, p. 3). Así, la autora entiende que “el lector de ciencia ficción está atrapado entre aquello que existe por fuera de las leyes de un mundo conocido y aquello que podría ser leído como una extensión lógica del mundo conocido”<sup>8</sup> (Cornea, 2007, p. 4).

Neale ubica los orígenes del género entre el siglo diecinueve y el siglo veinte, como consecuencia de una moda en torno a lo científico y lo futurista, probablemente relacionada a la llamada segunda revolución industrial, el desarrollo de la maquinaria y la técnica, la aceleración del proceso de colonización (particularmente en Estados Unidos) y también, sin dudas, la invención del cine (Neale, 2000, p. 100). De hecho, Neale señala la influencia de la ciencia ficción en los primeros años del cine, señalando particularmente la obra de Georges Méliés (*Le Voyage à la Lune*, de 1902, se basa justamente en la obra homónima de Jules Verne).

A través de las décadas, el género de ciencia ficción va a vincularse con el horror, mediante películas como *Frankenstein* (James Whale, 1931), *Invasion of the Body Snatchers* (Don Siegel, 1956), *Demon Seed* (Donald Cammell, 1977). También va a vincularse con el género de acción, relación cimentada, por ejemplo, con las películas de superhéroes de la década de 1940 y, ya en los años setenta, la saga *Star Wars* de George Lucas. Según Vivian Sobchack, el género de ciencia ficción se compone de un uso consistente y repetitivo:

no de imágenes específicas, pero de tipos de imágenes que funcionan de la misma manera de película en película para así crear un mundo imaginario que siempre está alejado del mundo que conocemos o del que sabemos acerca. La superficie visual de todas las películas de ciencia ficción nos presenta una confrontación entre una mezcla de esas imágenes, a las que consideramos foráneas, y las que reconocemos como familiares. [Por ende] el mayor impulso visual de todas las películas de ciencia ficción es configurar pictóricamente lo no-familiar, lo inexistente, lo extraño y lo totalmente ajeno<sup>9</sup> (Sobchack, citada en Neale, 2000, p. 101).

---

<sup>8</sup> Traducción de la autora. En el original: “the reader of science fiction is caught between that which exists outside of the laws of a known world and that which might be read as a logical extension of the known world”.

<sup>9</sup> Traducción de la autora. En el original: “not of specific images, but of types of images which function in the same way from film to film to create an imaginatively realized world which is always removed from the world we know or know of. The visual surface of all SF films presents us with a confrontation between a mixture of those images to which we respond as ‘alien’ and those we know to be familiar (...). The major visual impulse of all SF films is to pictorialize the unfamiliar, the non-existent, the strange and totally alien”.

Una de las temáticas centrales en el género de ciencia ficción es lo humano o lo que hace al ser humano, y es generalmente trabajada en la relación entre el humano y el robot, el *cyborg* o el monstruo. En el cine de ciencia ficción de los años ochenta y noventa, esta temática se refleja en películas que buscaron representar el cuerpo humano como una superficie que puede ser reconfigurada constantemente, “usando lo robótico para repetidamente interrogar, desdibujar y muchas veces invertir las polaridades entre lo artificial y lo humano”<sup>10</sup> (Neale, 2000, p. 103), incluyendo en esta búsqueda de los límites de lo humano temáticas como la sexualidad y el género, como es el caso de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *RoboCop* (Paul Verhoeven, 1987), *Total Recall* (1990), *Terminator 2: Judgement Day* (1991). Interrogar la esencia de lo humano y la humanidad implica, en algunas películas del género, que el enemigo se encuentra inmiscuido entre nosotros, por lo que “el mayor peligro aparece cuando el mal puede ocupar el cuerpo de cualquier persona. Así, el individuo más inocuo, más inofensivo, puede encerrar dentro de sí el germen negativo, amenazador del ‘pacífico’ ciudadano y de su entorno” (Bassa & Freixas, 1993, p. 80), como sucede en películas como *Invasion of the Body Snatchers* (Philip Kaufman, 1978), *The Thing* (John Carpenter, 1982) e incluso *The Terminator* (James Cameron, 1984) y *Terminator 2: Judgement Day* (James Cameron, 1991).

### 3.3.2. El héroe pro-sistema y la distopía

En relación a esto, los relatos de ciencia ficción se articulan, generalmente, en base a un enfrentamiento entre el Bien y el Mal, considerando que “será malvado todo aquello que atente contra los valores establecidos. Es un mal que no recurre a digresiones espirituales sino a digresiones de orden social transgredido” (op. cit., p. 44). En otras palabras, el mal en la ciencia ficción pone en peligro un sistema de valores y un estilo de vida particular, que el héroe deberá defender. Para los autores Joan Bassa y Ramon Freixa, la ciencia ficción es “el género predestinado a que el héroe despliegue su amplio registro de poderes y acciones espectaculares al permitir su enfrentamiento contra todos los peligros (humanos, animales y alienígenas de dudosa procedencia) creados y por crear” (op. cit., p. 89-90), con el fin de eliminar los “elementos subversores” (op. cit., p. 90). Asimismo, el héroe de ciencia ficción tiende a identificarse con un “rígido código de valores, fundamentado en la adoración de las leyes, del orden, de la moral y de la familia” (op. cit., p. 89). Para esto, los autores se refieren particularmente a la ciencia ficción de los años cincuenta, con películas como *Earth versus Flying Saucers* (Fred F. Sears, 1956) o *Invasion of the Body Snatchers* (Don Siegel, 1956) (consideradas generalmente como alegorías de la guerra fría y la amenaza del comunismo contra el *American way of life*), pero también a las películas de súper-héroes como *Superman*

---

<sup>10</sup> Traducción de la autora. En el original: “repeatedly using the robotic to interrogate, to blur and often to reverse the polarities between the artificial and the human”.

(Richard Donner, 1978), *Flash Gordon* (Mike Hodges, 1980) e incluso, por qué no, *RoboCop* (1987), cuyos héroes son “el último defensor o luchador de ideas que no deben desaparecer jamás, aunque la sociedad sea borrada del mapa” (op. cit., p. 96).

En relación al peligro entre la disolución y el mantenimiento de cierta sociedad y valores específicos, podemos referirnos al interés de la ciencia ficción en la “tradición de especulaciones a gran escala sobre el futuro de la sociedad moderna, así como las alegorías en formato de ciencia ficción sobre sus condiciones actuales”<sup>11</sup> (Neale, 2000, p. 101). Este tipo de relato, que el autor Gianni Vattimo llama contra-utopía o distopía implica “imaginar una realidad en la cual lo que en la situación actual son sólo posibilidades se realiza llevando al extremo el cumplimiento de todas sus implicaciones” (Vattimo, 1992, p. 95). Estas posibilidades magnificadas pueden ser, por ejemplo, una extremización del progreso técnico, científico y tecnológico. En otras palabras, es el “exceso” de razón el que está al origen de estas distopías, y no un error o un accidente. Es el resultado de la ejecución perfecta y total de la racionalización del mundo que “se vuelve contra la razón y contra sus fines de perfeccionamiento y emancipación” (op. cit., p. 98). Esto se materializa en películas como *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), *The Day the Earth Stood Still* (Robert Wise, 1951), *Planet of the Apes* (Franklin J. Schaffner, 1968), *Soylent Green* (Richard Fleischer, 1973), *Twelve Monkeys* (Terry Gilliam, 1995) y *Children of Men* (Alfonso Cuarón, 2006), entre muchos otros ejemplos de relatos que imaginan un futuro o una sociedad alterna con el fin de explorar temáticas relacionadas, esencialmente, al comportamiento humano.

---

<sup>11</sup> Traducción de la autora. En el original: “tradition of large-scale speculations on the future of modern society –and allegories in science fictional form about its current condition”.

## 4. TEORÍAS FEMINISTAS DEL CINE

### 4.1. Introducción

Para el análisis llevado a cabo en el presente proyecto final, la teoría feminista (particularmente la que se aplica a la crítica cinematográfica) es crucial. Según el teórico Robert Stam, el feminismo entiende a la sociedad como un sistema patriarcal, por lo que su objetivo es “explorar las estructuras de poder y los mecanismos psicosociales subyacentes a [esta sociedad] con el propósito de transformar, en última instancia, no sólo la teoría y la crítica cinematográfica sino también toda forma de relación social cuya jerarquía esté basada en el género”, en vinculación a lo masculino y lo femenino (Stam, 2001, p. 202).

El título de esta sección hace alusión a la pluralidad y heterogeneidad de las teorías desarrolladas en el marco del feminismo. Sin embargo, puesto que el objeto de este trabajo es una película de Hollywood, vamos a limitarnos a aquellas teorías y autores feministas que se interesan particularmente por la temática de la representación de la mujer en el cine *mainstream* de Hollywood.

Para Robert Stam, en una primera etapa que el autor ubica a principios de los años setenta, la teoría feminista del cine “se centró en objetivos prácticos tales como la concienciación, la denuncia del imaginario negativo de las mujeres en los medios de comunicación” (op. cit., p. 204), mediante la adaptación y reformulación parcial de algunas teorías relacionadas al marxismo, la semiótica y el psicoanálisis (op. cit., p. 204). Stam ubica en esta corriente a la feminista inglesa Laura Mulvey, considerada la autora del “texto inaugural de la teoría feminista” particularmente en relación al marco psicoanalítico de esta teoría (op. cit., p. 205) a raíz de la publicación de su ensayo “Visual Pleasure and Narrative Cinema”, cuyo objetivo era “postular el carácter genérico de la narrativa y del punto de vista en el cine clásico de Hollywood” (op. cit., p. 206). Según Stam, Mulvey “fue la primera teórica que consideró seriamente las implicaciones del género” (Stam et al., 1999, p. 202) en relación al espectador cinematográfico, redefiniendo los debates de la teoría feminista. Según Robert Stam, estas teorías criticaron:

el esencialismo ingenuo de los primeros años del feminismo y abandonaron el tema de la identidad sexual biológica, considerada como algo vinculado a la ‘naturaleza’, en favor del concepto de ‘género’, considerado como constructo social modelado por la contingencia cultural e histórica, variable y por lo tanto susceptible de reconstrucción. En lugar de centrarse en la ‘imagen’ de la mujer, la teoría feminista desvió su atención hacia el carácter genérico de la propia visión y al papel que desempeñaban el voyeurismo, el fetichismo y el narcicismo en la construcción de una visión masculinista de la mujer. Esta discusión llevó los debates más allá de la mera tarea correctiva de señalar las representaciones erróneas y los estereotipos, a fin de examinar la manera en que el cine dominante crea a su propio espectador (Stam, 2001, p. 205).

Para la teoría feminista la fetichización es una sobrevaloración “en la que la figura glamourizada de la mujer, o una parte de su cuerpo, se ofrece luminosa y espectacular” (Stam, nuevos, 201). Esta fetichización implica sobrevalorar alguna zona del cuerpo, olvidando el todo, es decir, el cuerpo entero. La mirada fetichista controla la distancia entre el objeto y el sujeto y busca ejercer control sobre una zona fragmentada, puesto que no puede lidiar con la mujer completa. En cuanto al voyeurismo, para el autor John Ellis la mirada voyeurista depende de que exista una separación entre el objeto observado y quien observa; el voyeurismo se define por ser investigativo y curioso (Ellis, en Neale, 1992, p. 285).

La teoría psicoanalítica del cine determina que, por convención, la imagen de la mujer existe en función del ser mirada/deseada por el espectador masculino, que es quien posee la mirada (Stam et al., 1999, p. 200). Mulvey, a partir de “Visual Pleasure” va justamente a defender “un uso interpretativo del psicoanálisis que revelaría las formas en que cada operación cinematográfica (y particularmente aquellos procesos asociados con la mirada, identificación, voyeurismo y fetichismo) reinscribe las estructuras subjetivas de la patriarcalidad” (Ídem), estableciendo puntos de encuentro entre la teoría cinematográfica, el psicoanálisis y el feminismo. Mulvey argumenta que las herramientas y técnicas propias al cine no son neutras sino que expresan una ideología. Para la feminista Claire Johnston que, tanto por contemporaneidad como por temáticas abarcadas se cruza con los aportes de Mulvey, éstas herramientas son producto de una ideología coyuntural, en este caso, “la ideología burguesa y sexista del capitalismo patriarcal”<sup>12</sup> (Johnston, 1975, p. 3). Johnston teoriza sobre la existencia de una ideología patriarcal tanto en el cine *mainstream* de Hollywood como en el cine experimental y político, pero desde un análisis semiótico (Stam, 2001, p. 205). Según Johnston argumenta en su publicación *Women’s Cinema as Counter Cinema* (1975), se puede considerar que las obras de arte, incluyendo las cinematográficas, son discursos producidos dentro de un sistema ideológico específico. Asimismo, la autora hace referencia al concepto de mito según es desarrollado por Roland Barthes. A raíz de esto, analiza el “signo” mujer como una estructura o código dentro del cine clásico, y afirma que:

Los mitos que gobiernan el cine no difieren de aquellos que gobiernan otros productos culturales: reflejan un sistema de valores estándares que informan todos los sistemas culturales en una sociedad dada. Por ende, el mito, en tanto discurso, representa una de las maneras en que las mujeres han sido usadas en el cine: el mito transmite y transforma la ideología sexista y la hace invisible—cuando se vuelve visible se evapora—y por lo tanto natural<sup>13</sup> (Johnston, 1975, pp. 1 y 2).

---

<sup>12</sup> Traducido por la autora. En el original: “the bourgeois, sexist ideology of male dominated capitalism”.

<sup>13</sup> Traducido por la autora. En el original: “the myths governing the cinema are no different from those governing other cultural products: they relate to a standard value system informing all cultural systems in a given society. Myth then, as a form of speech or discourse, represents the major means in which women have been used in the cinema: myth transmits and transforms the ideology of sexism and renders it invisible—when it is made visible it evaporates—and therefore natural”.

La ideología identificada por la autora define al hombre como aquel que hace la historia, mientras que la mujer es representada como “ahistórica y eterna”<sup>14</sup> (Ídem). Así es que, a lo largo de la historia del cine, según Johnston, la representación de los personajes masculinos varía rápida y significativamente, mientras que los estereotipos aplicados a los personajes femeninos permanecen ampliamente inalterados (Ídem). De hecho, Claire Johnston se inscribe en la corriente de teoría cinematográfica feminista que basa sus análisis en parte sobre la creencia de que el cine clásico de Hollywood, a nivel general, enfatizaba el uso de “estereotipos negativos –vírgenes, putas, vampiras, descerebradas, *bollycaos*, cazafortunas, institutrices, chismosas, juguetes eróticos – (...) que infantilizaban a las mujeres o las demonizaban o las convertían en exuberantes objetos sexuales” (Stam, 2001, p. 203-204). Según Johnston, el desarrollo del cine llevó a considerar a los estereotipos como un recurso que socavaba la noción de personaje, pero solo cuando se trataba de personajes masculinos. Cuando se trataba de personajes femeninos, “la ideología dominante la presentaba como eterna e inmutable, salvo por algunas modificaciones en términos de moda, etc.”<sup>15</sup> (Johnston, 1975, p. 1). Es posible cuestionar la rigidez de los aportes de Johnston. En efecto, entendemos que las convenciones que decantan de una ideología sexista se aplican, asimismo, a los personajes masculinos, imponiendo convenciones que limitarían dichos personajes según estereotipos de género, algunos de los cuales serán referidos en el próximo capítulo. Sin embargo, estas consideraciones exceden el objetivo del presente proyecto de tesis.

Teniendo en cuenta la relevancia para el presente proyecto final del tratamiento que el cine *mainstream* hace de la mujer como imagen, consideramos que lo acertado es abarcar un marco teórico fuertemente moldeado tanto por los aportes de Mulvey como por algunas de las autoras influenciadas por sus aportes.

## **4.2. La mujer o una imagen codificada**

### **4.2.1. El binomio masculino/femenino**

Con el fin de articular nuestra argumentación, vamos a recurrir al trabajo de la filósofa feminista Susan Bordo, en particular al ensayo “El feminismo, la cultura occidental y el cuerpo”, publicado en 1993. Los aportes de Susan Bordo son herederos, en parte, del pensamiento posestructuralista y del filósofo francés Michel Foucault, en la medida que Bordo

---

<sup>14</sup> Traducción de la autora. En el original: “ahistoric and eternal”.

<sup>15</sup> Traducción de la autora. En el original: “the dominant ideology presented her as eternal and unchanging, except for modifications in terms of fashion etc.”.

entiende que, en Occidente, los conceptos de femenino y masculino están mediados por discursos culturales específicos.

En primera instancia, Bordo afirma que, en la filosofía y teología occidentales, existe una división dicotómica entre los conceptos de cuerpo y mente. Para Bordo esto establece, primeramente, una construcción histórica del cuerpo como algo ajeno a uno mismo: el cuerpo no es “yo” sino que “está conmigo” (Bordo, 2001, p. 10), no es el verdadero ser sino que está separado de éste, que a su vez es “concebido ya sea como alma, mente, espíritu, voluntad, creatividad, libertad” (op. cit., p. 14) y como “lo más alto, lo más noble, lo más cercano a Dios” (op. cit., p. 14). Además, dicha división establece una relación de oposición con implicancias definidas. Bordo establece que el cuerpo “ya sea como bestia salvaje o como reloj fisiológico” (op. cit., p. 65) ha sido consistentemente identificado con la naturaleza, mientras que la mente es asociada a la cultura (op. cit., p. 65). Según Bordo, esta concepción del cuerpo se remonta a Platón quien “imagina el cuerpo como un engañador epistemológico, cuyos poco confiables sentidos y volátiles pasiones nos hacen tomar lo pasajero e ilusorio por lo permanente y real” (op. cit., p. 11). En efecto, dentro de la filosofía occidental, el cuerpo es representado “como animal, como apetito, como engañador, como prisión del alma, el que confunde sus proyectos” (op. cit., p. 11) y “socava sus mejores esfuerzos” (op. cit., p. 14). Incluso cuando parece fomentarse una imagen del cuerpo como medio para la autorrealización (la autora hace referencia aquí a la retórica utilizada por la publicidad de un gimnasio estadounidense, que establecía una correlación entre mejorar el cuerpo y mejorar la vida), Bordo argumenta que dicha retórica se inscribe aún en la dicotomía mencionada, en la medida que construye un ideal de control, sometimiento y dominación del cuerpo (op. cit., p. 14). Para Bordo, la dicotomía mente/cuerpo “es una metafísica práctica que ha sido instalada y ha tomado cuerpo socialmente en la medicina, el derecho, las representaciones artísticas y literarias, la construcción psicológica del ser, las relaciones interpersonales, la cultura popular y la publicidad” (op. cit., p. 29).

Más adelante, la dicotomía mente/cuerpo es asociada respectivamente a la dicotomía activo/pasivo que, en el marco de la ideología occidental, es aplicada respectivamente a los géneros masculino y femenino (op. cit., p. 26), implicando, además de una oposición, una jerarquización (op. cit., p. 29). Según Bordo, Aristóteles fue el primero en articularla filosóficamente, aunque ésta existiera previamente en mitos relacionados a la creación (op. cit., p. 25), aplicándola a los mecanismos de reproducción, estableciendo que el esperma masculino es un material activo mientras que los materiales menstruales son provistos por la mujer/hembra para que el material activo masculino “trabaje” sobre ellos (op. cit., p. 26). Por ende, entendemos que la dicotomía es jerarquizada en la medida que el primer concepto de la dicotomía es aquel que da forma y actúa sobre el segundo. Lo femenino es la materia prima,

pasiva, muda, que va a ser moldeada y modelada por lo masculino. Lo femenino es el objeto de la relación, mientras que lo masculino es el sujeto.

Estas dicotomías que definen al “macho como sujeto activo, luchador y consciente; y [a] la hembra como materia pasiva, vegetativa y primitiva” (op. cit., p. 27) son extremadamente útiles a la hora de analizar la construcción del protagonismo y heroísmo femeninos de la película *Aliens* en la medida que, según Bordo, hacen parte de los sedimentos de la cultura occidental, a la vez que la estructuran (op. cit., p. 32). Asimismo, si el cuerpo es concebido “como relativamente no cambiante en sus aspectos más básicos y unitarios” (op. cit., p. 65) en la medida que es asociado a la naturaleza, esto implica que la mujer se ve afectada por estas mismas asociaciones. Podemos asociar esto con la representación en el cine comercial de la mujer como “ahistórica y eterna” (Johnston, 1975, p. 1).

Como hemos visto, la dicotomía masculino/femenino se ajusta respectivamente con la dicotomía mente/cuerpo. En la medida que uno de los objetivos centrales del presente proyecto final es analizar la construcción del protagonismo y heroísmo femenino, vamos a interesarnos particularmente en la relación entre mujer y cuerpo.

Según Bordo, la asimilación entre mujer y cuerpo está condicionada, en cierta medida, por la experiencia infantil de la mujer al cargo de todo lo relacionado con nuestros cuerpos (limpieza, cuidado, alimentación) (Bordo, 2001, p. 15). Esta asociación implica que las mujeres estén “asociadas con el cuerpo y en su mayor parte confinadas a una vida que se centra en el cuerpo (tanto el embellecimiento del cuerpo propio como la reproducción, cuidado y mantenimiento de los cuerpos de otros)” (Bordo, 2001, p. 36). Bordo se refiere a la feminista francesa Simone de Beauvoir, que en 1949 publica *El segundo sexo*, donde elabora que las mujeres cargan con el peso del cuerpo mientras que el hombre “se coloca a sí mismo como lo ‘inevitable, como una idea pura, como el Único, el Todo, el Espíritu Absoluto’” (Beauvoir en Bordo, 2001, p. 15). Por ende, teniendo en cuenta que el cuerpo es visto como algo negativo:

si la mujer es el cuerpo, entonces las mujeres eran la negatividad, cualquier cosa que ésta sea: la distracción del conocimiento, la seducción lejos de Dios, la capitulación al deseo sexual, la violencia o agresión, la falta de voluntad, incluso la muerte. (Bordo, 2001, pp. 15 y 16).

Para Bordo, esta concepción de la mujer se enmarca claramente en la tradición judeocristiana, en la medida que enuncia al cuerpo de la mujer como aquello que “representa las tentaciones de la carne y el origen de la caída moral del hombre”. (op. cit., p. 23). Por otro lado, la autora considera que impregna tradiciones e ideología de la cultura occidental, desde los mitos fundacionales que representan a la mujer como tentación (Bordo menciona a Eva, Salomé y Dalila), hasta “versiones seculares contemporáneas en películas” (op. cit., p. 17) cuyas protagonistas generalmente hacen caer al hombre protagonista en una tentación que será fatal:

*Fatal Attraction* (Adrian Lyne, 1987), *Presumed Innocent* (Alan J. Pakula, 1990), *Body Heat* (Lawrence Kasdan, 1981), *Basic Instinct* (Paul Verhoeven, 1992), *Disclosure* (Barry Levinson, 1994), entre muchos otros ejemplos.

#### **4.2.2. La construcción de la mirada y la ilusión de la mujer objeto**

La publicación “Visual Pleasure and Narrative Cinema”, de Laura Mulvey, aporta conceptos vitales para la articulación de la argumentación de este proyecto final, en la medida que busca demostrar, analizando films del cine clásico de Hollywood y directores como Alfred Hitchcock y el alemán Josef von Sternberg, de qué manera el inconsciente patriarcal influencia y estructura la forma cinematográfica (Mulvey, 1975, p. 1). Puesto que la autora no especifica a qué definición de forma cinematográfica se ciñe, podemos leer sus aportes en base al concepto de “forma filmica”, ya discutido.

Según Mulvey “el cine refleja, revela e incluso participa en la correcta y socialmente establecida interpretación de la diferencia sexual que controla las imágenes, las formas eróticas de mirar y el espectáculo” (Ídem). Según la autora, existen tres miradas en el cine: “la de la cámara en la medida que registra el acontecer profílmico, la del público que mira el producto final, y la de los personajes que se miran entre sí en el interior de la ilusión cinematográfica” (Mulvey, 1975, p. 9). Las dos primeras miradas son negadas por las convenciones del cine *mainstream*, “con la finalidad consciente de eliminar la presencia intrusa de la cámara y evitar que produzca una conciencia de distanciamiento en el público” (Ídem.). Para Mulvey, la forma del objeto cinematográfico (posición/ángulo de la cámara, composición de encuadre, valor de plano, montaje, etc.) determina el contenido del objeto y crea “una mirada, un mundo (...) y a través de ellos producen una ilusión cortada a la medida del deseo” (Ídem). Los planteos de Mulvey se relacionan con los aportes de Louis Althusser al respecto de la manera en que el espectador se ve integrado o atraído por dicha ilusión o discurso cultural:

Althusser argumenta que los individuos ven su existencia como una amplia red de sistemas de representación llamados Aparatos Ideológicos de Estado [, que incluyen la escuela, la familia, y los medios como el cine. Estos aparatos] ofrecen imágenes de nosotros o subjetividades mediante un mecanismo de ‘reconocimiento’. Una parte integral de este proceso de construcción de individuos como sujetos son maneras específicas de apelar, por ejemplo movimientos de cámara o ‘interpelaciones’<sup>16</sup> (Humm, 1997, p. 19).

---

<sup>16</sup> Traducción de la autora. En el original: “Althusser argues that individuals think about their existence as a vast network of representational systems called ISAs (Institutional State Apparatus). ISAs, one of which is cinema, offer us images of ourselves or subjectivities through a mechanism of ‘recognition’. Integral to this process of the construction of individuals as subjects are particular forms of address, for example camera movements or ‘interpellations’”.

Mediante este proceso de interpelación, los individuos se reconocen a sí mismos a través de la ideología, participando, en cierta medida, del mismo sistema que los domina (Ídem). Mulvey enfatiza el hecho de que el cine *mainstream* de Hollywood es una construcción cultural que persigue órdenes objetivos e intereses establecidos según una estructura cultural y social patriarcal que lo precede: “Es el lugar de la mirada lo que define el cine, la posibilidad de variarla y de explicitarla (...), el cine edifica la manera en que [la mujer] debe ser mirada en el interior del espectáculo mismo” (Mulvey, 1975, p. 9).

Para Mulvey, esto implica que la representación de la mujer en el marco del cine clásico de Hollywood ha estado inexorablemente sujeta a la necesidad de que la mujer dé sentido al inconsciente patriarcal:

La mujer permanece, entonces, en la cultura patriarcal como significante para el otro del macho, prisionera de un orden simbólico en el que el hombre puede vivir sus fantasías y obsesiones a través del mandato lingüístico imponiéndolo sobre la imagen silenciosa de la mujer, vinculada permanentemente a su lugar como portadora del sentido, no como constructora del mismo (Mulvey, 1975, p. 1).

En efecto, el inconsciente patriarcal se basa en marginar a la mujer como sujeto de enunciación. Así, la mujer no es más que el objeto de enunciación. Como vimos anteriormente en el trabajo de Susan Bordo, es la materia prima, pasiva y vegetativa, sobre la cual trabaja y da forma el sujeto que enuncia. La mujer no solo queda ajena a la decisión y la creación, sino que queda enmarcada de tal modo que debe ser mirada dentro del relato. La autora establece que, a causa de esto:

el placer de mirar se encuentra dividido entre activo/masculino y pasivo/femenino. La mirada masculina determinante proyecta sus fantasías sobre la figura femenina que se organiza de acuerdo con aquella. En su tradicional papel exhibicionista las mujeres son a la vez miradas y exhibidas, con su apariencia fuertemente codificada para causar un fuerte impacto visual y erótico por lo que puede decirse que connotan una ‘ser-mirada-idad’ (*to-be-looked-at-ness*) (Mulvey, 1975, p. 4).

En relación a lo estrictamente cinematográfico, Mulvey establece que, a pesar de que el espectáculo del relato filmico tiene a la mujer como un elemento indispensable “su presencia visual tiende a funcionar contra el desarrollo de una línea argumental, congelando el flujo de la acción en momentos de contemplación erótica” (Ídem) para lo cual podemos citar ejemplos desde *Gilda* (Charles Vidor, 1946) a *Pretty Woman* (Garry Marshall, 1990), desde Rita Hayworth congelando la narración para sacudir su cabellera, a Julia Roberts calzando botas mientras un *travelling* y planos cerrados se enfocan en sus piernas largas. Para integrar estos momentos con cierta cohesión al resto de la narrativa, la heroína es configurada con el fin de provocar acciones por parte del protagonista masculino. Su finalidad es representar algo, no

existir por sí misma (Mulvey, 1975, p. 5): Ilsa aparece en el relato para provocar algo (involucrarse o mantenerse al margen) en Rick, en *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942); Marion Crane existe en la narrativa para desatar la acción fatal por parte de Norman Bates (su asesinato) que demostrará quién es él realmente, en *Psycho* (1960); la función de Rachael en *Blade Runner* (1982) es, básicamente, llevar a Deckard a darse cuenta de su verdadera identidad; mientras que Melina y Lori existen en la historia para representar la identidad dual del protagonista Douglas/Hauser, en *Total Recall* (1990).

Mulvey señala que, tradicionalmente, la imagen de la mujer en el cine *mainstream* funciona como un objeto erótico para dos miradas al mismo tiempo: la de los personajes masculinos, y la del espectador masculino. Esta triple relación funciona con una leve tensión que puede ser apaciguada. Puesto que el hombre es designado como aquel que debe llevar la historia adelante, tomando decisiones y creando, es quien lleva el control de la narrativa, por lo que el espectador se identifica con él. Al poseer la mirada del espectador, logra neutralizar las tendencias extra-diegéticas generadas por la mujer-espectáculo:

En tanto el espectador se identifica con el principal protagonista masculino, proyecta su mirada en la de su semejante, subrogado en la pantalla, de tal manera que el poder del protagonista masculino en tanto controlador de los acontecimientos coincida con el poder activo de la mirada erótica, proporcionando ambos una satisfactoria sensación de omnipotencia (Ídem).

Este entramado de miradas que parten del espectador puede resumirse de manera simple. Por un lado, el espectador se relaciona con la figura femenina diseñada específicamente para su placer mediante una mirada escopofílica, que consiste en el placer de mirar y que implica objetivizar y deshumanizar, a través de una mirada controladora y curiosa (Mulvey, 1975, pag. 9). Por otro lado, el espectador posa una mirada fascinada sobre “la imagen de su semejante situado en una ilusión de espacio natural, y a través del que puede obtener control y posesión de la mujer en el interior de la diégesis” (Ídem).

#### **4.2.3. El erotismo como neutralización de la amenaza potencial de la mujer**

A pesar de que, como veíamos con Laura Mulvey, el tratamiento fetichista de la mujer no la deja ser más que una idea o un ícono puesto a disposición para el placer visual de quien controla la mirada, existe la posibilidad de que su significado final (la diferencia en términos de género, y todo lo que ésta implica, particularmente el complejo de castración) termine constituyendo una amenaza. En efecto, la mujer simboliza la amenaza de castración (al no tener pene, se la considera castrada) “e introduce a su hijo en lo simbólico a través de dicha falta” (Mulvey, 1975, p. 1). Según la autora, “el deseo de la mujer está sometido a su imagen en tanto

poseedora de la herida sangrienta, ella sólo puede existir en relación con la castración y no puede trascenderla” (Ídem). En relación a esto, si bien para Freud es la mujer que está castrada (en la medida que no tiene pene) y es el hombre que se ve amenazado por la castración, Jacques Lacan complejiza la lectura y determina que tanto hombre como mujer están castrados en la medida que no tienen falo. Para Lacan, el pene es un órgano mientras que el falo es un significante. Según su lectura, la castración se da en el momento en el que el ser adquiere el lenguaje y la cultura, por lo que su relación con el cuerpo ya no es inmediata sino que es mediada (Ídem).

Por lo tanto, este aspecto de la mujer puede terminar amenazando, por un lado, al poseedor de la mirada, es decir, el inconsciente masculino y, por otro, a la ilusión de realidad efectuada por los mecanismos cinematográficos (en efecto, la angustia provocada por la amenaza de castración podría ser tal que podría romper la fábrica de la ilusión de la imagen). Para esto, según Mulvey, existen dos soluciones o mecanismos para eludir esta amenaza. Por un lado, la escopofilia fetichista que “construye por acumulación la belleza física del objeto convirtiéndolo en algo satisfactorio en sí mismo” (Mulvey, 1975, p. 6). Mulvey usa como ejemplo el cine de Josef von Sternberg, en el cual, particularmente los personajes interpretados por Marlene Dietrich en *Dishonoured* (1931) y *Morocco* (1930), construyen en la mujer “un producto perfecto, cuyo cuerpo, estilizado y fragmentado por los primeros planos, se convierte en el contenido del film y en el directo recipiente de la mirada del espectador” (Ídem). Por otro, la devaluación del objeto mediante la asignación de culpa, con su consecuente castigo y/o perdón, como sucede en el cine de Alfred Hitchcock, particularmente en *Rear Window* (1954), cuando la protagonista decide intervenir directamente para resolver el misterio que agobia al protagonista masculino. Cuando esto sucede, él “ya no la mirará simplemente a través de sus prismáticos, como una imagen distante y llena de sentido, sino que la verá como una intrusa culpable expuesta a un hombre peligroso que la amenaza de castigo, y finalmente la salvará” (Mulvey, 1975, p. 8). En la medida que la mujer simboliza una amenaza, exploraremos, más adelante, de qué manera lo femenino o la feminización pueden generar miedo y terror.

#### **4.2.4. La mirada y el cuerpo masculino**

Mulvey establece que, puesto que el cine clásico de Hollywood se debe a la ideología patriarcal dominante, el mismo aplica la estructuración activo/pasivo a la narrativa fílmica y no permite que la imagen del hombre sea objetivada o deshumanizada como sucede con la imagen de la mujer (Mulvey, 1975, p. 5). En este punto es interesante referirnos a Steve Neale quien, en su ensayo “Masculinity as Spectacle” (1992), parte de los aportes de Laura Mulvey ya mencionados, con el objetivo de aplicarlos a la imagen del hombre en el cine *mainstream* de Hollywood. Neale establece que la imagen del cuerpo como un espectáculo placentero no se

aplica solamente a las mujeres, sino que también la imagen del hombre es objetivada. Sin embargo, el autor concuerda con Mulvey en que la mirada del cine clásico es implícitamente masculina y, como consecuencia de esto, dichas imágenes están construidas de tal forma que la deshumanización en cuestión niega o reprime cualquier tipo de erotismo entre la imagen y el espectador (Neale, 1992, p. 286). Neale se refiere a los *westerns* de Sergio Leone, en los que el cuerpo masculino es notoriamente fragmentado mediante planos cerrados (sobre todo del rostro y la mirada de los personajes) y a las películas con largas escenas de luchas entre gladiadores, como *Spartacus* (Stanley Kubrick, 1960) o *Ben-Hur* (William Wyler, 1959). Neale reconoce en estos mecanismos cinematográficos una mirada que oscila entre la fetichización y el voyeurismo, pero que no funciona de la misma manera que la mirada posada sobre los cuerpos femeninos descrita por Mulvey. Neale argumenta que, si bien en estas instancias el cuerpo masculino es espectacularizado, no está marcado eróticamente ni se puede decir que esté expuesto solamente para la mirada del espectador: “Vemos cuerpos masculinos estilizados y fragmentados por planos cerrados, pero nuestra mirada no es directa, está fuertemente mediada por las miradas de los personajes involucrados. Y esas miradas no están marcadas por deseo, sino que por miedo, ira o agresión”<sup>17</sup> (op. cit., p. 285). Además, Neale establece que, si bien los planos cerrados son momentos de espectáculo que frenan la narrativa, son a la vez momentos en los que la trama se resuelve y se acerca a su culminación, como sucede particularmente en los *westerns* de Leone. Neale se refiere asimismo al musical y el melodrama, géneros en los cuales el cuerpo masculino es presentado como objeto de una mirada erótica, en la medida que la cámara contempla sus cuerpos, como sucede con los personajes de Rock Hudson en los melodramas de Douglas Sirk y John Travolta en *Saturday Night Fever* (John Badham, 1977). Sin embargo, Neale considera que el cine *mainstream*, al asumir la perspectiva y norma masculinas, hace de la mujer y la imagen femenina su objeto de investigación, mientras que el cuerpo del hombre, si bien puede ser contemplado, no es investigado ni explorado: “las mujeres son un problema, una fuente de angustia, de indagación obsesiva; los hombres no. Donde las mujeres son investigadas, los hombres son sometidos a una prueba”<sup>18</sup> (op. cit., p. 287).

#### **4.2.5. La naturalización del punto de vista masculino**

Laura Mulvey considera que, como la estructura patriarcal tiende a presentar a la mujer como objeto de contemplación, el lector modelo (a nivel general, a pesar de que en este caso en particular habla del texto cinematográfico) es masculino. La autora estima que existen patrones

---

<sup>17</sup> Traducción de la autora. En el original: “We see male bodies stylized and fragmented by close-ups, but our look is not direct, it is heavily mediated by the looks of the characters involved. And those looks are marked not by desire, but rather by fear, or hatred, or aggression”.

<sup>18</sup> Traducción de la autora. En el original: “women are a problem, a source of anxiety, of obsessive enquiry; men are not. Where women are investigated, men are tested”.

de placer e identificación que “imponen la masculinidad como ‘punto de vista’, un punto de vista que se manifiesta también en el uso general de la tercera persona masculina”<sup>19</sup> (Mulvey, 2004, p. 68) para referirse al espectador.

Mulvey critica la naturalización del punto de vista masculino a raíz de los aportes de Freud sobre la feminidad, en los que el psicoanalista establece que la feminidad emerge de un período crucial tanto para niños como para niñas, un período que él considera como masculino o fálico (Mulvey, 2004, p. 69). Mulvey señala que, para referirse a la feminidad, Freud emplea los mismos términos aplicados a la masculinidad, limitando la expresión y reflejando, a su vez, cómo la sociedad patriarcal suprime a las mujeres mediante el lenguaje: “Un término da lugar a un segundo término que funciona como su opuesto complementario, lo masculino da lugar a lo femenino, en ese orden”<sup>20</sup> (Mulvey, 2004, p. 69). Más que una oposición, Mulvey señala que Freud se refiere a cada género en base a cierto tipo de características. Para explicar el funcionamiento de la libido, que define como la fuerza motriz de la vida sexual, Freud establece que hay un solo tipo de libido que sirve tanto a las funciones masculinas como a las femeninas. Según él, el cumplimiento del objetivo de la biología ha sido confiado en la agresividad del hombre, independientemente del consentimiento de la mujer. Freud admite la interferencia de la ideología en esta reflexión, pero aún así apela a la “Naturaleza” para explicar que ésta toma menos cuidado con las demandas de la función femenina en relación a la libido que con las de la función masculina (Mulvey, 2004, p. 70). Para Mulvey, este planteo refleja el problema de lo masculino entendido como el denominador común:

Un punto particularmente interesante en este pasaje es cómo Freud pasa de usar el activo/masculino como metáfora para el funcionamiento de la libido, a una invocación de la naturaleza y la biología que parece dejar el uso metafórico detrás (...). Freud introduce el uso de la palabra masculino como algo “convencional”, en apariencia siguiendo, simplemente, una práctica socio-lingüística establecida (pero que, una vez más, confirma el “punto de vista” masculino)<sup>21</sup> (Mulvey, 2004, p. 70)

Además, Mulvey señala la construcción de lo femenino como algo que se define solo por similitud con lo masculino, como en la fase fálica mencionada previamente, o por oposición. Como constatamos en la explicación de Freud, dicha oposición se expresa en términos de activo/pasivo, haciendo eco de los aportes de Susan Bordo mencionados

---

<sup>19</sup> Traducción de la autora. En el original: “impose masculinity as ‘point of view’, a point of view which is also manifest in the general use of the masculine third person”.

<sup>20</sup> Traducción de la autora. En el original: “One term gives rise to a second as its complementary opposite, the male to the female, in that order”.

<sup>21</sup> Traducción de la autora. En el original: “One particular point of interest in this passage is Freud's shift from the use of active/masculine as metaphor for the function of libido to an invocation of Nature and biology that appears to leave the metaphoric usage behind. There are two problems here: Freud introduces the use of the word masculine as ‘conventional’, apparently simply following an established social-linguistic practice (but which, once again, confirms the masculine ‘point of view’)”.

anteriormente. Según Mulvey, esta definición de lo femenino obliga a las mujeres a definirse en relación al binomio activo/pasivo, que según Mulvey estructura la gran mayoría de los relatos populares, desde los mitos, los cuentos folclóricos y populares, hasta el cine (Mulvey, 2004, p. 71). Por un lado, estas diégesis tienden a asociar lo masculino a la ambición, como si reflejaran “una experiencia y expectativa de dominación (activo)”<sup>22</sup> (Mulvey, 2004, p. 72). Por otro, construyen a la mujer en la medida que su función erótica está representada por la pasividad y la espera (Mulvey, 2004, p. 72). Esto tiende a establecer un reparto de los géneros en relación a las funciones que desempeñan dentro de un relato, como veremos a continuación.

### **4.3. Construcción y flexibilidad de los géneros**

#### **4.3.1. Femenino y masculino en el cine de horror**

Llegado a este punto, es interesante introducir los aportes que la estadounidense Carol J. Clover desarrolla en *Men, Women and Chainsaws*, publicado en 1992. En su libro, la autora desglosa la construcción de los géneros masculino y femenino en el cine de horror, y determina que el horror configura el género de sus personajes según la función que éstos cumplen en la diégesis. En otras palabras:

el horror se organiza en base a funciones que se considera que preexisten y constituyen a los personajes (...). El sexo, en este universo, es el resultado del género, y no al revés. Una figura no llora y se encoge porque es mujer, es mujer porque llora y se encoge. Y una figura no es un asesino psicópata porque es hombre, es hombre porque es un asesino psicópata<sup>23</sup> (Clover, 1992, pp. 12 y 13).

Teniendo en cuenta las temáticas abordadas en el presente proyecto final, es importante integrar la crítica que la feminista Judith Butler aplica a algunos de los conceptos trabajados por la teoría feminista. En efecto, Butler analiza algunos aspectos de los discursos feministas y sus distintas implicancias, particularmente en relación a la noción de diferencia sexual y la conformación de identidades basadas en una distinción total entre lo femenino y lo masculino, cada uno considerado como “no contaminado” por el otro concepto. Para Butler, esta oposición, sea considerada como biológica o como una construcción cultural “se admite siempre como la condición más originaria desde la cual surgirán las identidades socio-culturales” (Meloni, 2008, p. 77), lo cual la autora considera como normativo en la medida que define cuáles cuerpos e

---

<sup>22</sup> Traducción de la autora. En el original: “an experience and expectation of dominance (the active)”.

<sup>23</sup> Traducción de la autora. En el original: “horror is organized around functions that are understood to preexist and constitute character (...). Sex, in this universe, proceeds from gender, not the other way around. A figure does not cry and cower because she is a woman; she is a woman because she cries and cowers. And a figure is not a psychokiller because he is a man; he is a man because he is a psychokiller”.

identidades son inteligibles y cuáles no, dependiendo de si tienen un significado concreto y preciso dentro de una matriz de inteligibilidad que impone, a su vez, una matriz heterosexual obligatoria. Mientras otros discursos feministas entienden el sexo como algo biológico y el género como una lectura cultural de dicho sexo, Butler establece que tanto el sexo como el género son categorías políticas y arbitrarias que actúan de manera normativa, definiendo lo normal como aquello que tiene una “unidad coherente y estable entre sexo-género” y reglamentando como marginados e inhumanos todos aquellos cuerpos que no se encastren y mantengan el “régimen de heterosexualidad” (op. cit., p. 78). Para Butler, tanto sexo como género “constituyen una unidad ficticia que pretende recoger y dar sentido a un conjunto de atributos que de otra manera serían discontinuos” (op. cit., p. 78). Butler establece que el género es una “estilización” del cuerpo que se hace mediante la “repetición de gestos, movimientos, enunciados y costumbres el cuerpo se va estilizando, es decir, va cobrando forma, va estructurándose como perteneciente al orden de lo masculino o de lo femenino, órdenes que se presentan como categorías unitarias y sustanciales” (op. cit., p. 79). Estos rituales repetitivos, esta ficción constante, que podemos entender como un acto teatral, es necesaria para mantener la estabilidad del género (Ídem).

Para Clover, en el horror existe una clara distribución de las funciones que hacen al relato en relación a los géneros femenino y masculino. Generalmente, los héroes o monstruos son masculinos mientras que las víctimas son femeninas (si bien a veces hay numerosas víctimas de ambos géneros, generalmente la narrativa hace énfasis en las víctimas femeninas): Norman Bates y Marion Crane en *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960), Michael Myers y Laurie en *Halloween* (John Carpenter, 1978), Leatherface y Sally en *The Texas Chainsaw Massacre* (Tobe Hooper, 1974). Así, Clover sugiere que, más allá de un simple reparto, tal parece que el género es inherente a la función del personaje en la diégesis (Clover, 1992, p. 12).

Clover establece aquí un paralelo con las bases del mito o relato mítico en el cuál solo existen dos personajes: “un ser móvil y heroico que cruza las fronteras y ‘penetra’ espacios cerrados, y un ser inmóvil que personifica ese espacio oscuro y húmedo y que constituye aquello que debe ser superado”<sup>24</sup> (op. cit., p. 13). En relación a lo estipulado anteriormente, la tradición del horror tiende a codificar al primer personaje como masculino y al segundo como femenino. Haciendo referencia a los aportes de Laura Mulvey en relación a la construcción de convenciones cinematográficas que “ven” a los personajes femeninos de manera distinta en comparación con los masculinos (como vimos anteriormente), Clover establece que esta misma tradición cinematográfica permite un rango de emociones más diverso a los personajes femeninos que a los masculinos. Es así que el relato permite al personaje masculino expresar

---

<sup>24</sup> Traducción de la autora. En el original: “a mobile, heroic being who crosses boundaries and ‘penetrates’ closed spaces, and an immobile being who personifies that damp, dark space and constitutes that which is to overcome”.

robustamente su ira, mientras que al personaje femenino le es permitido una amplia gama de expresiones, desde llorar a gritar, desmayarse, temblar, encogerse de miedo a lo largo de una prolongada lucha por su supervivencia, en la que la víctima femenina tiene tiempo de contemplar su destrucción inminente, mientras que las víctimas masculinas son despachadas rápidamente (op. cit., p. 51). Clover concluye que, en estas narrativas, el sentir terror o miedo es generalmente codificado como femenino. De esta manera, se puede entender que, en el horror analizado por Clover, la presencia de la mujer se da a condición de aparecer como víctima. En términos de los aportes de Mulvey, esto implica una construcción exhibicionista del sufrimiento de la mujer, cuyo tormento deviene en objeto de contemplación y placer visual para el espectador. Si el concepto de *to-be-looked-at-ness* se refiere a la capacidad que tiene la mujer de ser mirada, el análisis del horror llevado a cabo por Clover se refiere a la capacidad que tiene la mujer de ser torturada y de que esa tortura sea ofrecida como espectáculo para el espectador.

#### 4.3.2. *Final Girl*

Para Clover, el estreno de *The Texas Chainsaw Massacre*, en 1974, marca la primera aparición de un personaje que introducirá cambios en relación a las convenciones de los géneros femenino y masculino en el género horror. Se trata de la *Final Girl* (“Chica final”), un concepto que servirá como referencia a la hora de analizar el personaje de Ripley en *Aliens*. La *Final Girl* es una protagonista femenina que se destaca por su inteligencia y atención al detalle; es habilidosa e ingeniosa y, a pesar de presentar una desventaja física en comparación con el antagonista, siempre es capaz de luchar contra él de manera convincente y efectiva (Clover, 1992, pp. 39 y 40). Clover atribuye el surgimiento de este personaje-paradigma a factores sociales, políticos y culturales, en la medida que considera que la audiencia de la época en cuestión estaba compuesta de “los hijos (e hijas) de la ‘nueva familia’ de los sesenta y setenta (familias encabezadas por mujeres, familias con madres trabajadoras), para quienes las figuras femeninas ‘suficientes’ son más plausibles que para una generación anterior”<sup>25</sup> (Clover, 1992, pág. 231). Así caracteriza Clover a la *Final Girl*:

Es ella la que encuentra los cuerpos mutilados de sus amigos y percibe la dimensión total del horror y del peligro que corre; es ella la perseguida, la acorralada, la herida, es a ella que vemos gritar, tambalearse, caerse, levantarse y gritar de nuevo. Es el terror abyecto en persona. Si sus amigos sabían que iban a morir apenas segundos antes de que sucediera, la *Final Girl* lo sabe durante largos minutos u horas. Es la única que mira a la muerte cara a cara, así como es la única

---

<sup>25</sup> Traducción de la autora. En el original: “the sons (and daughters) of the ‘new family’ of the sixties and seventies (woman-headed families, families with working mothers), for whom ‘sufficient’ female figures are more plausible than they might have been to an earlier generation”.

que encuentra la fuerza tanto para eludir al asesino lo suficiente como para ser rescatada (final A) o para matarlo (final B)<sup>26</sup> (op. cit., p. 35).

El protagonismo de la *Final Girl* está definido, entre otras cosas, por el hecho de que su escena o lucha final contra el antagonista ocupa los minutos finales de la película y, por lo tanto, supone el clímax del relato (op. cit., p. 36). Según la autora, la secuencia final es un resumen de todo lo demostrado por ella en el resto del relato así como de todas las cualidades y atributos que le permiten sobrevivir lo que nadie ha podido sobrevivir (op. cit., p. 39).

Por otro lado, Clover describe los atributos de la *Final Girl* en relación a su sexualidad y género. En efecto, la *Final Girl* es sexualmente inactiva y no demuestra interés ni busca atención masculina (Ídem). Ella misma es masculina en la medida que sus intereses o capacidades se asocian a áreas generalmente consideradas masculinas, lo cual la diferencia de los otros personajes femeninos del relato, que generalmente exhiben una femineidad más “clásica” o tradicional, así como por su nombre que, generalmente, es más masculino que femenino (Clover, 1992, p. 40). Es el caso de Stevie en *The Fog* (John Carpenter, 1980) y de Stretch en *Texas Chainsaw Massacre II* (Tobe Hooper, 1986), ambas *disk jockey*, y el caso de Marti en *Hell Night* (Tom DeSimone, 1981), cuyos conocimientos de mecánica la salvan al final e incluso Ripley, que es oficial de vuelo (Clover, 1992, p. 39).

Su no-femineidad es además exacerbada en la medida que la *Final Girl* adopta una actitud activa para investigar y buscar al antagonista. Es su mirada que visibiliza al antagonista en relación al espectador. Clover califica esta mirada de investigativa y activa (Clover, 1992, p. 48) y señala que, en el cine clásico, dicha mirada solo puede ser adoptada por el personaje masculino y es castigada en el personaje femenino (Ídem). No es coincidencia que, en *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960), se haga un énfasis particular sobre cómo Marion Crane posa su mirada curiosa sobre distintos elementos misteriosos del motel Bates (los animales disecados, la silueta de la madre de Bates) y que, de hecho, lo último que vemos de ella, tras ser asesinada, sea su ojo. En relación a la *Final Girl*, su mirada es determinante en la medida que permite llegar a la conclusión del relato. En otras palabras, en lugar de que su mirada escopofílica determine su muerte, como sucede en el cine clásico, es posible decir que el triunfo de la *Final Girl* de hecho depende de que ella asuma esa mirada (Clover, 1992, p. 60). Por ejemplo, es gracias a su mirada atenta que Nancy, en *A Nightmare on Elm Street* (Wes Craven, 1984) logra

---

<sup>26</sup> Traducción de la autora. En el original: “She is the one who encounters the mutilated bodies of her friends and perceives the full extent of the preceding horror and of her own peril; who is chased, cornered, wounded; whom we see scream, stagger, fall, rise, and scream again. She is abject terror personified. If her friends knew they were about to die only seconds before the event, the Final Girl lives with the knowledge for long minutes or hours. She alone looks death in the face, but she alone also finds the strength either to stay the killer long enough to be rescued (ending A) or to kill him herself (ending B)”.

armar una emboscada contra Freddy Krueger, así como Laurie, en *Halloween* (1980) observa a Michael Myers a través del closet en el que se esconde, planeando su ataque.

No obstante, el relato dispone al mismo tiempo de procedimientos para cimentar la femineidad de la *Final Girl*: “las ‘tetas y gritos’ de la *Final Girl* sirven más o menos para recordarnos continuamente que ella en verdad es mujer, aún y a pesar del hecho de que al final se salva ‘como un hombre’”<sup>27</sup> (op. cit., p. 58).

### 4.3.3. El relato de horror y el modelo *one-sex*

Según Clover, el relato de horror y la ciencia ficción crean historias que, en cierta medida, desarman o juegan con la estructura de los géneros. Más precisamente, la autora argumenta que estas historias se deben a lo que el sexólogo e historiador Thomas Laqueur llama modelo *one-sex* (“un-sexo”), un concepto al que vamos a referirnos en el análisis de la representación de los géneros femenino y masculino en la película *Aliens*. Según este autor, la diferencia sexual fue históricamente construida desde dos ópticas distintas: el modelo *two-sex* (“dos-sexos”), que rige actualmente, y el modelo *one-sex*, que habría sido desplazado por el *two-sex* hacia fines del siglo dieciocho. El modelo *two-sex* estipula que femenino y masculino son opuestos y esencialmente diferentes entre sí. El modelo *one-sex*:

interpretaba a los sexos como versiones interior versus exterior de un mismo sistema genital/reproductor, diferenciándose por el grado de calor o frío y por ende en grados de valor (calor es superior al frío), pero siendo esencialmente lo mismo en forma y función, y siendo entonces versiones intercambiables uno del otro (...). Pene y vagina son uno y el mismo órgano; si bien uno es convexo y el otro es cóncavo (...), son fisiológicamente idénticos (...). En otras palabras, es un universo de movilidad e intercambio, en el cual masculinidad y femineidad son siempre tentativos y aparentes<sup>28</sup> (Clover, 1992, pp. 13 y 14).

En otras palabras, mientras que en el modelo *two-sex* el sexo es la base del género, el modelo *one-sex* estipula que esta relación es más compleja.

Es en esta medida que Clover considera que tanto el horror como la ciencia ficción<sup>29</sup> son herederos del modelo *one-sex*, ya que sus diégesis otorgan a los géneros el mismo tipo de

---

<sup>27</sup> Traducción de la autora. En el original: “the Final Girl’s ‘tits and screams’ serve more or less continuously to remind us that she really is female –even as, and despite the fact that, she in the end acquires herself ‘like a man’”.

<sup>28</sup> Traducción de la autora. En el original: “construed the sexes as inside versus outside versions of a single genital/reproductive system, differing in degree of warmth or coolness and hence in degree of value (hot being superior to cool), but essentially the same in form and function, and hence ultimately fungible versions of one another (...). Penis and vagina are one and the same organ; if one happens to extrude and the other to intrude (...), they are physiologically identical (...). It is a universe, in other words, of slippage and fungibility, in which maleness and femaleness are always tentative and hence only apparent”.

<sup>29</sup> Si bien Clover trabaja, a nivel general, sobre el género de horror, también usa ejemplos de la ciencia ficción. Teniendo en cuenta la óptica de Neale, que enfatiza el carácter híbrido de los géneros,

elasticidad que el modelo *one-sex*. Es interesante pensar que esta elasticidad se relaciona con la capacidad subversiva del género de horror así como con el interés de la ciencia ficción por interrogar, desafiar y alegorizar sobre el comportamiento humano, como vimos anteriormente en el capítulo Los géneros cinematográficos.

Clover considera incluso que la película de horror establece un relato andrógino mediante construcciones que son hermafroditas (op. cit., p. 55). Por un lado, a raíz de la maleabilidad general a nivel de determinación de géneros, ya mencionada. Por otro lado, porque la identificación de la audiencia mayoritariamente masculina se hace con una protagonista femenina (la figura de la *Final Girl*). Clover califica esta identificación de “*cross-gender*” o “travestida”. Finalmente, el relato es considerado andrógino en la medida que usa a un mismo cuerpo, un cuerpo femenino, para atravesarlo tanto de experiencias femeninas como masculinas. En efecto, la *Final Girl* en primer lugar padece pruebas terribles y en segundo lugar destruye al antagonista y logra salvarse. Más allá de lo “femenina” que sea su experiencia en la primera parte, el héroe tradicional es, según Clover, masculino (op. cit., p. 59).

Como vimos anteriormente, la *Final Girl* exhibe rasgos tanto femeninos como masculinos. Esto la asimila al antagonista del relato, que a su vez también exhibe generalmente rasgos masculinos y femeninos (como veremos a continuación) (op. cit., p. 40). Esta construcción andrógina de los personajes es posible en la medida que el relato de horror se inscribe en la óptica que tiene al género como una construcción o teatralización (op. cit., p. 58).

#### **4.4. Lo femenino-monstruoso**

##### **4.4.1. Lo siniestro y lo abyecto**

Según Clover, el antagonista en la película de horror está codificado, en cierta medida, de manera femenina. Esto puede ser de manera directa, presentando trastornos de diferencia sexual o teniendo una relación con lo maternal que puede entenderse como no convencional, como es el caso de Norman Bates en *Psycho* (1960) que viste como su madre, o Jason Voorhees, cuya madre venga su muerte de manera despiadada en *Friday the 13th* (Sean S. Cunningham, 1980). También, la codificación femenina puede hacerse de manera simbólica: el espacio físico asociado al asesino/monstruo es generalmente oscuro e incluso húmedo, lo que la autora comprende como una clara alusión al útero (Clover, 1992, p. 48). En la medida que el asesino/monstruo es construido como femenino “la película de horror representa el deseo femenino solo para mostrar lo monstruoso que es”<sup>30</sup> (op. cit., p. 47).

---

particularmente la ciencia ficción y el horror, consideramos que no es necesario aplicar una delimitación rígida en relación a los conceptos trabajados en el Marco Teórico sobre las Teorías feministas de cine.

<sup>30</sup> Traducción de la autora. En el original: “the horror film thus expresses female desire only to show how monstrous it is”.

Para elaborar esta teoría, Clover cita a Freud que, en 1919, publica “Lo siniestro”, donde establece que el hombre neurótico ve a los genitales femeninos como algo siniestro. Freud utiliza el término *unheimlich*, que hace referencia a un *Heim* (hogar) que ya no lo es. En otras palabras, se trata de un espacio que solía ser conocido y familiar, pero que dejó de serlo, por medio de la represión (op. cit., p. 48).

Barbara Creed, autora de *The monstrous-feminine*, también llama la atención sobre la definición de lo siniestro según Freud y la conceptualización de lo femenino, en este caso el útero, en el relato de horror moderno. Además, recuerda que desde la época clásica hasta el Renacimiento el útero solía ser dibujado con cuernos, en alusión a su supuesta vinculación con lo diabólico (Creed, 1993, p. 43) y que el arte cristiano representaba el infierno con forma de útero (Ídem).

En su libro, Creed desarrolla el concepto de lo femenino monstruoso, que refiere a la construcción que el relato de horror hace, dentro de una ideología patriarcal, de un tipo de monstruosidad femenina que emana de la diferencia sexual e invoca ciertas angustias, particularmente el miedo a la castración, en el espectador masculino (Creed, 1993, p. 2). La autora especifica que el concepto es “femenino-monstruoso” y no “monstruo femenino”, en la medida que no se trata simplemente de un monstruo que, en lugar de ser masculino, es femenino. Para Creed, la manera en la que lo femenino monstruoso provoca horror es muy distinta de la manera en que el monstruo masculino provoca horror ya que, de hecho, el horror de lo femenino monstruoso yace en gran parte en su género y “así como sucede con los otros estereotipos de lo femenino, desde la virgen hasta la puta, es identificada en relación a su sexualidad”<sup>31</sup> (op. cit., p. 3). Estos conceptos son esenciales para el análisis en la medida que entendemos que la representación de la monstruosidad femenina en *Aliens* se ve influenciada por estas ideas.

Creed establece que la figura de lo femenino-monstruoso es concebida como una figura abyecta, según el concepto desarrollado por Julia Kristeva, que define lo abyecto como aquello que no respeta límites ni demarcaciones, aquello que perturba y puede hacer colapsar las reglas y el orden, el sistema, la identidad y el significado (Creed, 1993, p. 8). A pesar de que el sujeto debe excluir lo abyecto de su espacio (ya que lo abyecto amenaza la vida), la relación con lo abyecto es compleja: primero, porque éste provoca deseo y fascina (op. cit., p. 37) y, segundo, porque puesto que lo abyecto amenaza las fundaciones de la existencia, es asimismo la medida que ayuda a definir dicha existencia (op. cit., p. 9). El ejercicio de exclusión es necesario para cimentar las delimitaciones entre lo que es abyecto y lo que no (Ídem). En este sentido, la configuración de lo abyecto dentro de una sociedad implica un tipo de ritual mediante el cual el sujeto se acerca a lo abyecto para luego rechazarlo: “Mediante el ritual, las líneas de

---

<sup>31</sup> Traducción de la autora. En el original: “as with all other stereotypes of the feminine, from virgin to whore, she is defined in terms of her sexuality”.

demarcación entre lo humano y lo no-humano son nuevamente dibujadas y reforzadas por el mismo proceso”<sup>32</sup> (Creed, 1993, p. 8).

Kristeva entiende que lo abyecto es asociado, entre otras cosas, a lo que ella llama la autoridad maternal. Ésta rige en el momento en el que el niño aprende a higienizar su cuerpo, enseñado por su madre, en un estado de estrecha conexión y comprensión de la naturaleza. En esta etapa, tanto el cuerpo como sus productos (secreciones, etc.) no son vistos con vergüenza. Esto sí sucede cuando lo que Kristeva llama la ley paternal entra en juego. La ley paternal es el mundo de la palabra y lo simbólico, es el lenguaje y la cultura. La ley paternal establece la separación con la naturaleza mediante la simbolización de ésta y, con esto, edifica la culpa y vergüenza hacia lo natural (op. cit., p. 13). Según Creed: “La madre es gradualmente rechazada en la medida que representa y significa el período (...) construido por la ley paternal como ‘abyecto’”<sup>33</sup> (op. cit., p. 38).

#### **4.4.2. Madre abyecta, embarazo monstruoso.**

Según Creed, el relato de horror construye a lo femenino-monstruoso en estrecha relación con lo que Kristeva llama la autoridad maternal. Es en este sentido que es considerado abyecto. En efecto, el mundo codificado del padre se diferencia del mundo natural de la madre por la existencia de códigos de comportamiento y limpieza que determinan que el cuerpo masculino se diferencia claramente del mundo (Creed, 1993, pp. 49 y 50). El cuerpo simbólico debe estar limpio (lo sucio podría ser entendido como lo relacionado a la menstruación) y no debe estar marcado o perder su integridad, de manera de indicar su relación con la naturaleza (por ejemplo: el cuerpo embarazado) (op. cit., p. 11). De lo contrario, se convierte en un cuerpo abyecto. El cuerpo femenino, a raíz de su función maternal y capacidad de reproducción reconoce y evidencia su “deuda” ante la naturaleza, por lo que es más posible que signifique lo abyecto (Ídem). Sin embargo, como vemos con Susan Bordo, la asociación entre lo femenino y el cuerpo implica a su vez un vínculo indisociable entre mujer/femenino y maternidad. Es justo decir que, como parte del concepto de maternidad, el embarazo es, entonces, un requisito que determina la feminidad. En la medida que la maternidad y fecundidad aseguran la reproducción de la sociedad, se los considera como necesarios. El embarazo es, entonces, parte integral de cierto proyecto social y cultural. Notamos entonces una contradicción entre el concepto del embarazo como parte íntegra y necesaria de la experiencia femenina y el concepto del embarazo como abyección. Como veremos en el análisis, la maternidad es un tema central

---

<sup>32</sup> Traducción de la autora. En el original: “Through ritual, the demarcation lines between the human and non-human are drawn up anew and presumably made all the stronger for that process”.

<sup>33</sup> Traducción de la autora. En el original: “The mother is gradually rejected because she comes to represent, to signify, the period of the semiotic which the paternal symbolic constructs as ‘abject’”.

de la película, puesto que tanto la protagonista como el *alien* son madres, lo que nos permitirá explorar la ambigüedad mencionada.

Como vimos anteriormente con Mulvey, la mujer representa potencialmente una amenaza de castración. Creed expande esta noción centrándose en cómo el cuerpo de la mujer es considerado como una amenaza a la integridad del orden simbólico patriarcal (Creed, 1993, p. 50). Según Creed, la capacidad de dar a luz vincula directamente el cuerpo femenino “al mundo animal y el gran ciclo de nacimiento, deterioro y muerte. La consciencia de su vínculo a la naturaleza le recuerda al hombre su mortalidad y la fragilidad del orden simbólico”<sup>34</sup> (op. cit., p. 47). En efecto, para Simone de Beauvoir:

La Tierra-Madre engulle en su seno las osamentas de sus hijos. Son mujeres –Parcas y Moiras– las que tejen el destino humano: pero también son ellas quienes cortan los hilos. En la mayor parte de las representaciones populares, la Muerte es mujer, y a las mujeres corresponde llorar a los muertos, puesto que la muerte es obra suya (De Beauvoir, 1999, p. 147).

Según Creed, el relato de horror, enmarcado en la tradición patriarcal, construye al cuerpo femenino como abyecto con el fin de mantener al sujeto separado del poder del cuerpo maternal (op. cit., p. 25). El cuerpo maternal es construido como un “abismo, un agujero negro (...) que amenaza con volver a absorber todo lo que una vez dio a luz”<sup>35</sup> (op. cit., p. 27). Este punto puede relacionarse con la codificación femenina del antagonista (vista anteriormente a partir de Clover). Ésta puede ser tanto directa como simbólica y tiende a construir una maternidad que, en el relato de horror, puede ser leída como no-convencional y monstruosa. Podemos asociar esto a la relación no-convencional o retorcida del antagonista con su madre en el relato de horror, visto anteriormente a partir de Clover. En este punto, Creed se remite a la figura de la madre arcaica, aquella que funciona como punto de origen pero también de final (Creed, 1993, p. 17), abocada entera y masivamente a su función reproductiva, que puede concebir por sí misma, lo que la coloca por fuera de la moral y la ley (op. cit., p. 27). En este sentido, “es la presencia sugerida del útero gestante y devorador de la madre arcaica que genera el horror”<sup>36</sup> (Ídem). El relato de horror utiliza la figura de la madre arcaica para demostrar “el horror del poder maternal desenfrenado”<sup>37</sup> (Creed, 1993, p. 47).

Como vimos anteriormente, la noción de límite y demarcación es central al concepto de abyecto. Aquello que amenaza con cruzar el límite (entendido, como vimos, como el límite

---

<sup>34</sup> Traducción de la autora. En el original: “to the animal world and to the great cycle of birth, decay and death. Awareness of his links to nature reminds man of his mortality and of the fragility of the symbolic order”.

<sup>35</sup> Traducción de la autora. En el original: “abyss, the all-incorporating black hole which threatens to reabsorb what it once birthed”.

<sup>36</sup> Traducción de la autora. En el original: “it is the suggested presence of the gestating, all-devouring womb of the archaic mother which generates the horror”.

<sup>37</sup> Traducción de la autora. En el original: “the horror of unbridled maternal power”.

entre el mundo maternal/natural y el mundo paternal/simbólico) es abyecto. Por ende, el cuerpo materno, y particularmente el cuerpo embarazado, es un cuerpo abyecto en la medida que no respeta los límites (op. cit., p. 58). En este sentido, el cuerpo embarazado es abyecto en la medida que puede ser entendido como dos cuerpos en uno. Refiriéndose al trabajo de Mikhail Bakhtin al respecto del cuerpo grotesco, Creed establece que “el parto es grotesco porque implica que la superficie del cuerpo ya no esté cerrada, lisa e intacta, sino que el cuerpo parece como si pudiera rasgarse, abrirse, revelar sus profundidades más recónditas”<sup>38</sup> (Ídem). Siguiendo en esta línea, Creed se refiere nuevamente a Kristeva, que hace referencia al parto visto como una explosión violenta (Creed, 1993, p. 47) y a la mujer embarazada como algo sucio. Según Creed esta representación puede ser encontrada desde textos como el Levítico, que establece un paralelo entre el cuerpo maternal y el cuerpo en descomposición, asociación que se hace mediante el parto (Ídem), hasta películas como *Rosemary's Baby* (Roman Polanski, 1968) y *The Brood* (David Cronenberg, 1979).

#### 4.4.3. El horror de la feminización

Según Creed, el relato de horror funciona como un ejercicio o ritual (mencionado anteriormente en relación a la configuración de lo abyecto) que establece que la monstruosidad se origina cuando la ley paternal fracasa en asegurar la separación del mundo materno/natural y el sujeto (Creed, 1993, p. 38). La autora se remite a Kristeva para quién el relato de horror:

intenta establecer una confrontación con lo abyecto (el cadáver, los desechos corporales, lo femenino monstruoso) con el fin de rechazar lo abyecto para reafirmar la barrera entre humano y no-humano (...), la película de horror intenta separar el orden simbólico de todo lo que amenaza su estabilidad, sobre todo la madre y todo lo que su universo significa<sup>39</sup> (op. cit., p. 14).

Además, para la autora, la construcción de lo femenino-monstruoso como una figura abyecta a causa de su capacidad reproductiva no hace más que reforzar la idea “falocéntrica” y patriarcal de que la sexualidad y el cuerpo femeninos, así como la maternidad, son abyectos (op. cit., p. 151). En relación a esta misma construcción, la autora nota que, cuando un cuerpo masculino es construido como grotesco, se le atribuyen características de cuerpos femeninos. Por ejemplo, en el caso del horror construido por la saga *Alien* el cuerpo masculino es grotesco en la medida que puede ser penetrado (op. cit., p. 19), en la medida que el *alien* usa cuerpos

---

<sup>38</sup> Traducción de la autora. En el original: “the act of birth is grotesque because the body’s surface is no longer closed, smooth and intact – rather the body looks as if it may tear apart, open out, reveal its innermost depths”.

<sup>39</sup> Traducción de la autora. En el original: “attempts to bring about a confrontation with the abject (the corpse, bodily wastes, the monstrous-feminine) in order finally to eject the abject and redraw the boundaries between human and non-human (...), the horror film attempts to separate out the symbolic order from all that threatens its stability, particularly the mother and all that her universe signifies”.

masculinos, además de femeninos, para gestar sus crías. Incluso, el primer personaje penetrado por un *alien* es un hombre: Kane, en *Alien* (Ridley Scott, 1979), es atacado por un *alien* que se pega a su rostro y penetra su garganta con el fin de implantar una cría. De hecho, la escena central de esta película probablemente sea cuando vemos cómo Kane “da a luz” a un *alien* en un “parto” tan sangriento como terrorífico que revela, tanto a los otros personajes de la película como al espectador, que Kane había estado “embarazado” sin saberlo.

Por otro lado, la autora considera que lo femenino-monstruoso desafía la noción de lo femenino como algo ineludiblemente pasivo y masoquista (op. cit., p. 151) así como la noción de lo masculino como algo sádico y activo por definición (op. cit., p. 7). Sin embargo, la autora considera que se trata solamente de un desafío, y no de un mecanismo de “liberación” de la mujer y lo femenino en relación al binomio activo/pasivo: “La presencia de lo femenino monstruoso en el cine popular de horror nos habla más acerca de los miedos masculinos que del deseo femenino o la subjetividad femenina”<sup>40</sup> (Ídem). Por ejemplo, uno de esos miedos, la posibilidad de que un hombre sea penetrado y preñado, como sucede en *Videodrome* (David Cronenberg, 1983), en la que a un hombre se le inserta un *cassette* en el vientre), la saga *Alien* y *Total Recall* (de 1990, en la que Kuato, el líder revolucionario de los mutantes, vive escondido en el vientre de un hombre), podría ser interpretado, según Creed, como la representación “de un rechazo histérico del rol que le ha sido decretado en relación al género”<sup>41</sup> (Creed, 1993, p. 57).

Para Clover, el horror se basa en la conjugación de, por un lado, la identificación con el personaje femenino y, por otro, todo lo que el uso de un personaje femenino o codificado como femenino (es decir, que puede ser afectado como un personaje femenino) le permite a la diégesis. Para esto, la autora vuelve a referirse a Freud y su teoría de que la angustia masculina por excelencia no es solamente la castración por sí sola sino que es “el miedo a tomar una posición pasiva o ‘femenina’ en relación a otro hombre y el tipo de ‘castración’ que podría resultar de eso”<sup>42</sup> (Clover, 1992, p. 216). De esta manera, Clover entiende que el relato de horror tiene éxito en la medida que: “incorpora a sus espectadores como ‘femeninos’ para luego transgredir ese cuerpo – que retrocede, se estremece, y llora colectivamente – de maneras que, para los hombres, serían imaginables solo en pesadillas”<sup>43</sup> (Clover, 1992, p. 53).

---

<sup>40</sup> Traducción de la autora. En el original: “The presence of the monstrous-feminine in the popular horror film speaks to us more about male fears than about female desire or feminine subjectivity”.

<sup>41</sup> Traducción de la autora. En el original: “an hysterical rejection of his ordained gender role”.

<sup>42</sup> Traducción de la autora. En el original: “the fear of standing in a passive or ‘feminine’ relation to another man and the particular sort of ‘castration’ that might proceed from that”.

<sup>43</sup> Traducción de la autora. En el original: “incorporating its spectators as ‘feminine’ and then violating that body –which recoils, shudders, cries out collectively – in ways otherwise imaginable, for males, only in nightmare”.

## 5. CONTEXTO HISTÓRICO

Con el fin de profundizar el análisis del objeto de este proyecto final, entendemos que los conceptos referidos y discutidos previamente deben ser considerados en relación al contexto histórico, político, socio-económico y cultural de producción y lanzamiento de la película *Aliens*, estrenada en Estados Unidos el 18 de julio de 1986. Asimismo, conocer dicho contexto es enriquecedor en la medida que refleja algunas de las temáticas y conflictos centrales de la película.

### 5.1. La nueva era de desigualdad económica y corporativismo

A comienzos del año 1974, los países miembros de la OPEP (Organización de Países Exportadores de Petróleo) deciden multiplicar por cuatro el precio del crudo a raíz del conflicto entre Israel y Palestina. Este suceso, conocido como el “choque petrolero”, va a dar comienzo a una era de depresión e inestabilidad económica a nivel mundial que, extendiéndose durante varias décadas va a desafiar “interpretaciones, exponer la ineficacia de las políticas (...), presentándose como un período de mutaciones de los valores y las jerarquías”<sup>44</sup> (Marseille et al., 1998, p. 102).

El fin de la década de los setenta y el comienzo de los ochenta se verán marcados por el aumento de la desigualdad, tanto en Estados Unidos como en la mayoría de las economías de mercado occidentales. Con el aumento de los extremos de pobreza y riqueza, aumenta el poder económico y político de las grandes corporaciones, que no dudan en instalarse en países en desarrollo para aprovechar la mano de obra barata, profundizando el desempleo y la inestabilidad económica (Hobsbawm, 1994, p. 407). La pobreza y la miseria se vuelven elementos cotidianos y endémicos de una nueva era de desigualdades sociales y económicas (Hobsbawm, 1994, p. 406). El historiador Eric Hobsbawm resume esta época de la siguiente manera:

La tragedia histórica de las décadas de crisis consistió en que la producción prescindía de los seres humanos a una velocidad superior a aquella en que la economía de mercado creaba nuevos puestos de trabajo para ellos. Además, este proceso fue acelerado por la competencia mundial, por las dificultades financieras de los gobiernos que, directa o indirectamente, eran los mayores contratistas de trabajo, así como, después de 1980, por la teología imperante del libre mercado, que presionaba para que se transfiriese el empleo a formas de empresa maximizadoras del beneficio, en especial a las privadas, que, por definición, no tomaban en cuenta otro interés que el suyo en términos estrictamente pecuniarios (Hobsbawm, 1994, p. 414).

---

<sup>44</sup> Traducido por la autora. En el original: « Défiant les interprétations, rendant les politiques impuissantes (...) se présente comme une période de mutation des valeurs et des hiérarchies, dont on se demande avec inquiétude quelle en sera l’issue ».

La década de los ochenta en Estados Unidos se ve irremediabilmente marcada y modelada por Ronald Reagan, líder del partido republicano, elegido en 1980 sobre la plataforma de una lucha contra la inflación mediante la liberalización de la economía. Reagan será presidente durante dos términos, hasta 1988. Su régimen político será sinónimo de una economía inspirada en el ultra-liberalismo de Friedman: desregularización del mercado, reducción del gobierno y del *Welfare State* (Marseille et al., 1998, p. 156).

## **5.2. Reagan y el híper-nacionalismo**

Reagan ganó las elecciones de 1980 con el slogan político *America is back* (“Estados Unidos está de regreso”), haciendo hincapié en una política extranjera fuertemente intervencionista y agresivamente estratégica. Reagan va a inyectar el presupuesto militar con el objetivo de desarrollar distintos proyectos para relanzar la carrera armamentista y terminar de asfixiar la economía soviética (Marseille et al., 1998, p. 156). Uno de estos proyectos es la Iniciativa de Defensa Estratégica, popularmente llamada *Star Wars* (bautizado en honor al clásico de ciencia ficción por la opinión pública), que implica la creación de una protección contra los misiles soviéticos (Ídem).

Si bien la amenaza soviética se había visto disminuida en tanto objeto de discurso político durante la presidencia demócrata de Jimmy Carter (1977-1981), ésta vuelve a ponerse sobre el tapete con la llegada de Reagan al poder. Un gran indicador de esto fue el discurso dado por Reagan en marzo de 1983, sobre la necesidad de luchar contra el “imperio del mal”, en el que cataloga a la URSS de Satanás, a la vez que se refiere a la necesidad casi profética de luchar contra dicho país. Este punto de vista va a materializarse, entre otras cosas, en el involucramiento y asistencia de los Estados Unidos al movimiento de resistencia afgano contra la invasión soviética, a comienzos de la década de los ochenta.

## **5.3. Hollywood y Washington**

Pero Reagan no va a afectar solamente la política, sino que también va a influenciar la industria del cine hollywoodense. La autora Christine Cornea define los años de la presidencia de Reagan como una oposición a los años sesenta y setenta, que habían sido moldeados por un desafío a la noción de familia y los roles de género, liderado por el feminismo y otros movimientos contraculturales. Cornea cita el trabajo de Michael Ryan y Douglas Kellner para definir los años ochenta como una década influenciada por la “Nueva Derecha”, que implica un retorno a la familia tradicional, a los roles de género definidos y estáticos y a valores religiosos fundamentalistas (Cornea, 2007, p. 146). Según Cornea, “Ronald Reagan se inspiró de

numerosos fundamentos e ideas reaccionarias del movimiento y (...) muchos críticos vieron su agenda política neo-conservadora como directamente codificada en las películas del período”<sup>45</sup> (Cornea, 2007, p. 147).

La retórica de Reagan durante sus años como presidente recurre a construir la imagen de los Estados Unidos como un país víctima de una potencial y “malvada” invasión política, militar e ideológica. “Esta visión del mundo, que se volvió dominante en el debate estratégico estadounidense, requirió una contra-estrategia, una ofensiva, tanto para contrarrestar al enemigo como para devolver a los estadounidenses su sentido de ‘Destino Manifiesto’”<sup>46</sup> (Valantin, 2005, p. 24). Según Jean-Michel Valantin, autor de *Hollywood, the Pentagon and Washington*, el cine participará de esta estrategia, explicitando uno de los procesos típicos de la era Reagan: la reconciliación entre el sistema de seguridad nacional, Hollywood y la opinión pública. Es así que distingue a *Red Dawn* (John Milius, 1984), *Rocky IV* (1985) y *Aliens* (como veremos a continuación) como películas que ejemplifican esta reconciliación.

La década de los ochenta se verá moldeada fuertemente por la política reaganiana en la medida que “la totalidad del sistema de defensa y seguridad estadounidense fue sometido a una constante presión política para modernizarse mediante la integración de nueva tecnología”<sup>47</sup> (Valantin, 2005, p. 59). Para Valantin, en este contexto, el cine responde haciendo que “extraterrestres y la Naturaleza se conviertan en temas esenciales en cuanto a la definición de amenaza y para así promocionar una nueva fuerza estadounidense basada en el poder especial”<sup>48</sup> (Ídem).

El autor se refiere a lo que él llama “el síndrome Pearl Harbor”, haciendo alusión al ataque japonés acaecido en 1941 sobre un punto estratégico (tanto a nivel geopolítico como puramente material) de la armada naval estadounidense, lo que debilitó su poder operativo de contra ataque y defensa. Según Valantin, este evento moldeó un miedo a la incapacidad, recurrente y formativo de la estrategia de seguridad nacional estadounidense, particularmente durante la era Reagan (Ídem). Este miedo implica paranoia ante la posibilidad de un ataque sorpresa que pudiera dislocar el sistema de defensa y tornarlo impotente, antes de que éste pudiera siquiera defenderse. La consecuencia, imaginada, podría ser una desorganización y subsecuente caída y aniquilación de la vida social y política estadounidenses (Ídem). De esta manera, el síndrome en cuestión permitiría popularizar el miedo y así justificar una ideología

---

<sup>45</sup> Traducido por la autora. En el original: “Ronald Reagan took up many of the movement’s fundamental and reactionary ideals (...), and some critics saw his neo-conservative political agenda as unproblematically encoded in the films of the period”.

<sup>46</sup> Traducido por la autora. En el original: “This world vision, which became dominant in the American strategic debate, required a counter-strategy, an offensive, as much to counter the enemy as to give Americans back their sense of ‘manifest Destiny’”.

<sup>47</sup> Traducción de la autora. En el original: “the whole of the American defence and security system was subjected to a constant political pressure to modernize by integrating new technology”.

<sup>48</sup> Traducción de la autora. En el original: “extraterrestrials and Nature become the essential themes of the definition of threat and a way of promoting new American strength combined with space power”.

basada en la seguridad y la defensa, tanto a nivel político como a nivel social y cultural: “Desde la era Reagan (1980-88), una rama entera del cine de seguridad nacional se ha especializado en el tratamiento de este síndrome”<sup>49</sup> (Valantin, 2005, p. 60), con películas como *Predator* (John McTiernan, 1987), *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996), *Armageddon* (Michael Bay, 1998) e incluso *Aliens* (1986), como veremos más adelante en el análisis.

#### 5.4. El feminismo de la Segunda Ola

El movimiento feminista que corresponde al contexto de producción *Aliens* es la llamada “Segunda Ola” (*Second Wave*, en inglés), generalmente ubicada entre fines de los años sesenta y comienzos de los años ochenta. Además de luchar por cambios a nivel legislativo, el movimiento se concentró particularmente en crear consciencia al respecto de “la posición social e histórica de las mujeres como subordinadas, oprimidas o explotadas en el marco de modos dominantes de producción”<sup>50</sup> (Kuhn, 1982, p. 4) como el capitalismo, y el patriarcado. Robert Stam entiende el período posterior a Mayo del 68 como uno moldeado por las crisis en países socialistas y la subsecuente pérdida de relevancia de las teorías totalizadoras, que generaron lo que se puede interpretar como un declive generalizado del prestigio del marxismo que, a su vez, favoreció el impulso de numerosos movimientos sociales (Stam, 2001, pp. 200 y 201). De un diálogo dominado por la clase y la ideología en los años sesenta se pasó, en los años setenta y ochenta a un “‘mantra’ de raza, género y sexualidad, más limitado (ya que no incluye categorías de clase) y al mismo tiempo más amplio. Gran parte de la discusión giró, a partir de entonces, en torno a cuestiones feministas” (Stam, 201, p. 202).

El discurso feminista que corresponde a estas épocas se enfoca particularmente en “la constitución y el fortalecimiento (...) de los sujetos femeninos” (Duby & Perrot, 1993, p. 162) mientras que su lucha se ve jalonada entre los conceptos de “igualdad” y “diferencia”. La primera siendo “la afirmación de la diferencia sexual como un principio existencial –y, por tanto, político- básico” (Duby & Perrot, 1993, p. 163) mientras que la segunda refiere a “la negación de la pertinencia de la diferencia sexual como causa (y explicación) legítima de la desigualdad” (Ídem.). En concreto, el activismo feminista de la época buscó concientizar mediante:

conferencias temáticas y campañas políticas centradas en temas de especial importancia para la mujer: las violaciones, el abuso marital, las atenciones a la infancia, el derecho al aborto, entre otros, todo ello sumido en una atmósfera en la que ‘lo personal es político’” (Stam, 2001, p. 202).

---

<sup>49</sup> Traducción de la autora. En el original: “Since the Reagan years (1980-88), a whole branch of national security cinema has specialized in the treatment of this syndrome”.

<sup>50</sup> Traducción de la autora. En el original: “social/historical position of women as subordinated, oppressed, or exploited within dominant modes of production”.

Según Georges Duby y Michelle Perrot, este período en el movimiento feminista se caracteriza por una visibilidad creciente y una aceptación cotidiana, casi “familiar”, del movimiento hacia fines de los años setenta (Duby & Perrot, 1993, pp. 157 y 158), lo que sin duda contribuyó a que la relevancia de la fuerza política del movimiento feminista comenzara a delinearse (Duby & Perrot, 1993, pp. 157 y 158). En 1973, el caso *Roe vs. Wade* marcó un punto de quiebre en la lucha por la legalidad del aborto en los Estados Unidos, evento que revigorizó un movimiento feminista que, en los años siguientes, se complejizó y amplió en cuanto a reivindicaciones y luchas.

Como vimos anteriormente, en este contexto la teoría feminista del cine conoció asimismo una época de variada producción y desarrollo, entre la que se destaca la publicación de libros muy exitosos dedicados al análisis feminista de la producción de cine y televisión *mainstream*. A continuación, nos basaremos en uno de esos libros, *From Reverence to Rape*, de Molly Haskell, para profundizar sobre la representación de la mujer en el cine de Hollywood del período.

### **5.5. “La edad de la ambivalencia”: la mujer en el cine de Hollywood**

La feminista y crítica de cine Molly Haskell publicó en 1973 uno de los primeros libros en cruzar la crítica cinematográfica, la historia del cine y el feminismo. En *From Reverence to Rape*, Haskell establece un comentario sobre la historia del cine de Hollywood en relación a la evolución de la representación de la mujer, desde el cine de la década de 1920 hasta el período entre 1974 y 1987 (abarcado a raíz de la segunda edición, y que utilizaremos en el presente proyecto final porque coincidentemente abarca el marco histórico relevante para *Aliens*). Decidimos referirnos a la obra de Haskell teniendo en cuenta que se trata de una de las obras centrales del feminismo, de gran influencia sobre la teoría feminista que constituye el marco teórico del presente proyecto final.

Haskell se refiere a los años que van de 1974 a 1987 como la “edad de la ambivalencia” en relación al cine de Hollywood. La autora establece que entre la mitad y el fin de la década de los setenta, las mujeres en el cine de Hollywood se destacan por su ausencia, mientras que el *top box office* es liderado por todo tipo de estrellas masculinas: Sylvester Stallone y Clint Eastwood en el cine de acción, Robert de Niro y Al Pacino en los dramas complejos y Richard Gere, Mel Gibson y Tom Cruise como los ídolos jóvenes que heredaron el estatus de sex-symbol de estrellas como Robert Redford y Paul Newman (Haskell, 1987, p. 374). Según Haskell, el regreso de las mujeres se hará a comienzos de los ochenta, sin mucha cohesión y de manera “esquizofrénica” y “fragmentada” (op. cit. p. 372).

En primera instancia, Haskell identifica dos estereotipos mayormente presentes en los personajes femeninos de la época. Por un lado, las “súper-mujeres” que se destacaban por ser “superiores a todos en la pantalla y alejadas de la mayoría de nosotras”<sup>51</sup> (op. cit. p. 373): Ripley en *Alien* (1979) y *Aliens* (1986), y las protagonistas de *Marie* (Roger Donaldson, 1985), *Country* (Richard Pearce, 1984), y *Norma Rae* (Martin Ritt, 1979), interpretadas por Sissy Spacek, Jessica Lange y Sally Field respectivamente, como mujeres que luchan por la verdad y la justicia sin por eso descuidar a sus familias. Por otro lado, las “mujeres locas (...) neuróticas, asesinas, *femmes fatales*, vampiras, gamberras, inadaptadas sociales y chifladas”<sup>52</sup> (Ídem), presentes en películas como *Fatal Attraction* (1987), *Dangerous Liaisons* (1988), *Blue Velvet* (1986), *Something Wild* (1986), entre otras. Según Haskell, aún cuando “la ira se dirigía hacia el interior, estas mujeres eran símbolos de resistencia, de un rechazo –o inhabilidad- a vivir según las reglas de antaño, acompañado por las dudas y la confusión que un cambio de esta magnitud trae necesariamente”<sup>53</sup> (Ídem). La autora resalta el hecho de que las “mujeres locas” tienden a alejarse, aunque no del todo, del estereotipo de la *femme fatale* presente en el *film noir* (seductora, orquestada por las fantasías y necesidades masculinas tradicionales), en la medida que se comportan en base a impulsos que parecen ser propios, a la vez que se deshacen de las reglas que normalizaban el cortejo (Haskell, 1987, p. 374).

Según Haskell, hacia mitad de la década de los setenta se esperaba con optimismo que Hollywood rápidamente integrara los aportes del feminismo de la Segunda Ola, y de la teoría feminista, en particular la del cine. Sin embargo, la espera fue mayoritariamente frustrada, a excepción de algunas películas que retrataron protagonistas femeninas lidiando, de manera altamente conflictiva, con la vida doméstica. *A Woman Under the Influence* (John Cassavetes, 1974), *Alice Doesn't Live Here Anymore* (Martin Scorsese, 1974) y *An Unmarried Woman* (Paul Mazurky, 1978) son solo tres ejemplos de historias de amas de casa en conflicto con los distintos conceptos que el feminismo y los movimientos sociales de la época intentaron desarmar: la maternidad, el matrimonio y la fidelidad, entre otros (op. cit., p. 378).

El retorno de las mujeres, en la década de los ochenta, acompañó historias que alteraban el paradigma de la “historia de amor” del cine clásico de Hollywood, cuyo paroxismo Haskell ubica en la década de los cuarenta, cuando las normas sociales controlaban la sexualidad y las relaciones amorosas, en la medida que el matrimonio era una imposición delimitada y definida por dichas normas sociales. Para Haskell, las historias de amor de los ochenta presentaban

---

<sup>51</sup> Traducción de la autora. En el original: “superior to everyone else on the screen and remote from most of us”.

<sup>52</sup> Traducción de la autora. En el original: “crazy women (...) neurotics, murderers, *femmes fatales*, vamps, punks, misfits, and free-floating loonies”.

<sup>53</sup> Traducción de la autora. En el original: “even when the anger was turned inward, these women were symbols of defiance, of a refusal –or inability – to live by the old rules, accompanied by the doubts and confusion that any such shift must necessarily bring”.

fragmentación y la necesidad de conformarse con menos en términos de fidelidad y permanencia (op. cit., p. 397).

Haskell señala que, hacia la mitad de la década de los ochenta, actrices como Meryl Streep, Jessica Lange, Sissy Spacek, Diane Keaton y Goldie Hawn se consolidaron como estrellas rentables para Hollywood, interrumpiendo el ciclo de películas sobre “chicos” (películas para niños o sobre ritos de iniciación masculinos) (op. cit., p. 399). Una de estas estrellas es Linda Hamilton, que interpreta a la heroína Sarah Connor en *Terminator* (1984) y *Terminator 2: Judgement Day* (1991), dos películas que darán forma al cine de acción hollywoodense de los años ochenta, marcado por grandes producciones y enormes éxitos comerciales.

## 6. INTRODUCCIÓN AL ANÁLISIS DE *ALIENS* (1986)

### 6.1. Contexto de producción: Hollywood y el *blockbuster*

El contexto de producción de la película *Aliens*, Hollywood en la década de los años ochenta, fue moldeándose desde los años de la post-guerra, con una industria cada vez más orientada a la producción de películas de gran éxito comercial y, en los años setenta, una época marcada por el aprovechamiento de excelentes dividendos por parte de los estudios. Según David Bordwell, esto se debió en parte a un impuesto fomentado por la administración de Nixon que aumentaba por millones de dólares la posibilidad de generar ganancias en la industria hollywoodense (Bordwell, 2006, p. 2). Esto incentivó a los estudios a invertir masivamente, eligiendo expandir el negocio del cine a otros medios como la televisión y el cable (Ídem). De esta manera, la industria hollywoodense de los años ochenta cambió las reglas del juego, expandiendo ampliamente las expectativas en relación a la cantidad de dinero que una película podría generar (Ídem). A raíz de esto, los estudios buscaron establecer una estrategia de negocios que permitiera potenciar el mercado cinematográfico al máximo. Dicha estrategia consistió en pasar del éxito ocasional al *blockbuster* meticulosamente calculado (Schatz, 1993, p. 9):

Se trataba de una película imperdible (...). Con un presupuesto del más alto nivel, lanzada en enero o en la temporada navideña, en base a un *best-seller* o una moda popular como el disco, anunciada continuamente en la televisión y abriendo en cientos (o incluso miles) de salas de cine en un mismo fin de semana; el *blockbuster* fue diseñado para vender entradas rápidamente<sup>54</sup> (Bordwell, 2006, pp. 2 y 3).

A comienzos de los ochenta, la estrategia incluyó la popularización del *merchandising* para potenciar las ventas, así como una visión productiva puesta en lo masivo y en la proyección de que la película seguiría rindiendo mediante la venta de discos de banda sonora, la distribución en canales de cable o mediante VHS (Bordwell, 2006, p. 3). Según Bordwell, este contexto de producción influyó en la narrativa hollywoodense fomentando un estilo veloz, el aumento del uso de efectos especiales y el enfoque en una audiencia joven (Bordwell, 2006, p. 5). Para Thomas Schatz, es importante señalar cómo, a nivel de narrativa, el *blockbuster* aspira a integrar una multiplicidad de textos, en la medida que se los considera “máquinas de entretenimiento que crían videos musicales y bandas sonoras, series de televisión y

---

<sup>54</sup> Traducción de la autora. En el original: “This was a must-see movie (...). Budgeted at the highest level, launched in the summer or the Christmas season, playing off a best-selling book or a pop-culture fad like disco, advertised endlessly on television, and then opening in hundreds (eventually thousands) of theaters on the same weekend, the blockbuster was calculated to sell tickets fast”.

*videocassettes*, videojuegos y parques de juegos, novelizaciones y cómics”<sup>55</sup> (Schatz, 1993, p. 10). En este sentido, el sistema de *blockbuster* tiende a generar relatos “‘abiertos’ a múltiples lecturas y reiteración multimedia”<sup>56</sup> (Schatz, 1993, p. 34) y cuyas historias sean factibles de generar remakes y secuelas, como es el caso de *Aliens*.

## 6.2. James Cameron

Nacido en 1954 en Ontario, Canadá, James Cameron comenzó su carrera en la industria del cine luego de estudiar física y graduarse en la California State University. Su primera producción es *Xenogenesis* (1978), un corto de ciencia ficción de doce minutos escrito y dirigido por él, en el que un hombre y una mujer viajan en el espacio en busca de un lugar habitable cuando se topan con un imponente robot que intenta asesinar al hombre. En una escena muy reminiscente del final de *Aliens*, en el que Ripley lucha cuerpo a cuerpo contra la Reina *alien* gracias a un traje robótico, la secuencia principal de *Xenogenesis* está compuesta por una lucha entre el robot hostil y un robot operado por la mujer desde su interior.

Este comienzo augura algunas temáticas que serán centrales a lo largo de la filmografía de Cameron y que se encuentran presentes en *Aliens*. Por un lado, un interés por el horror y la ciencia ficción. Así que es que Cameron trabajará como director de arte en *Battle Beyond the Stars* (1980), una película de acción y ciencia ficción del director de culto Roger Corman y luego como *production designer* en *Galaxy of Terror* (1981), un thriller de ciencia ficción. Más adelante, su debut como director de un largometraje, *Piranha Part Two: The Spawning* (1981), es una historia de horror sobre pirañas mutantes. A pesar de que su primer largometraje no causó un buen impacto en el *box office* ni en la crítica, en 1984 Cameron dirige, en alianza con la productora Gale Anne Hurd (que también co-escribe la película con Cameron, y que luego producirá *Aliens*), *The Terminator*. En esta película, el *Terminator* es un *cyborg* enviado desde el año 2029, un futuro apocalíptico en el cual “Las Máquinas” están en guerra contra los humanos, al año 1984, con el fin de asesinar a Sarah Connor, la futura madre del líder de la resistencia humana. De esta manera, Cameron articula un relato futurista y distópico con el tema de la maternidad, como volverá a suceder en 1991 con *Terminator 2: Judgement Day* (escrita y dirigida) y en 1986 con *Aliens* (escrita y dirigida). Asimismo, estas películas tienen en común la presencia de una heroína femenina fuerte que se desenvuelve con determinación. Esto también sucede en *The Abyss* (dirigida por Cameron en 1989), en la que un equipo de submarinos liderados por una mujer descubre un mundo alienígena en el fondo del mar, y en la serie

---

<sup>55</sup> Traducción de la autora. En el original: “entertainment machines that breed music videos and soundtrack albums, TV series and videocassettes, video games and theme park rides, novelizations and comic books”.

<sup>56</sup> Traducción de la autora. En el original: “‘open’ to multiple readings and multimedia reiteration”.

televisiva *Dark Angel* (2000-2002), escrita y producida por Cameron, en la que una chica soldado hace frente a futuro post-apocalíptico y corrupto.

Es interesante notar que solo un año antes de dirigir *Aliens*, Cameron escribió el guión de *Rambo: First Blood Part II* (1985). Teniendo en cuenta la diferencia entre *Alien* (dirigida por Ridley Scott en 1979), una película más misteriosa y lenta que su secuela explosiva, con grandes despliegues de armas y soldados en acción, y con una heroína que empuña un rifle automático y un lanzallamas al mismo tiempo, es posible, tal vez, imaginar un vínculo entre Rambo y Ripley, como veremos en el análisis.

### 6.3. *Alien* (1979) y *Aliens* (1986): una introducción

*Aliens* es la secuela de *Alien* (1979). En esta película, la nave-carguero espacial Nostromo, en la cual viaja la oficial de vuelo comercial Ellen Ripley (Sigourney Weaver), es infiltrada por un *alien* que tiene ácido en lugar de sangre y que se reproduce implantando sus embriones en el interior de un ser humano. El *alien* persigue y mata a toda la tripulación, a excepción de Ripley, que logra sobrevivir haciendo explotar el carguero y rescatando al gato Jones, la mascota de la tripulación.

Considerando que Ripley asiste a la muerte de sus compañeros, siendo la única que verdaderamente percibe la magnitud del horror de la situación, se puede decir que, según los aportes de Clover, Ripley personifica el terror abyecto. Es la única sobreviviente (humana) gracias a su inteligencia y habilidades, ya que logra matar al asesino-*alien* en el clímax de la película expulsándolo hacia el espacio sideral. Por sobre todo, Ripley sobrevive lo “insobrevivable” gracias a su mirada inquisitiva (que será más desarrollada en *Aliens*), enfatizada por el uso abundante de planos cerrados que encuadran sus ojos, particularmente en el clímax. Ripley es, indudablemente, una *Final Girl*. Sin embargo, no solo su protagonismo y heroísmo comienzan recién hacia la mitad de la película (luego de que el capitán Dallas muere) sino que, luego de sobrevivir al calvario, Ripley ratifica su femineidad (según Clover) vestida con ropa interior ligeramente translúcida. En cierta medida, este recurso contradice su construcción como sujeto y refuerza la idea de mujer-objeto, produciéndola para una mirada objetivante que refuerza su *to-be-looked-at-ness*. Como veremos a lo largo del análisis, la construcción de Ripley como una mujer sujeto difiere en varios aspectos en relación a lo que sucede en *Alien*.

Cuando *Aliens* comienza, Ripley es encontrada por un equipo de rescate en las profundidades del espacio, durmiendo en una cápsula de híper-sueño<sup>57</sup> en el mismo trasbordador en el que logró escaparse al final de *Alien*. A continuación, Ripley despierta en una enfermería

---

<sup>57</sup> Si bien el híper-sueño nunca es explicado en la película, entendemos que se trata de una manera de viajar en el espacio que implica dormir “artificialmente” (es decir, mediante las cápsulas) y despertar cuando se ha llegado a destino, sin que el paso del tiempo altere el cuerpo de ninguna manera.

localizada en la estación espacial Gateway, donde una enfermera la chequea y donde pronto recibe la visita de Carter Burke (Paul Reiser), representante de la Corporación Weyland-Yutani, a la cual el carguero Nostromo pertenecía. Burke informa a Ripley que ha estado flotando en el espacio, en un estado de hiper-sueño, durante 57 años. Ripley entra en estado de shock, comienza a agitarse y debe ser retenida: algo, que parece ser un *alien chestbuster*<sup>58</sup>, intenta salir desde sus entrañas. Ripley se despierta: era todo una pesadilla. Más adelante, mientras Ripley espera para ser interrogada por representantes de la Corporación sobre los eventos acaecidos en el Nostromo, recibe de Burke las noticias de que su hija ha muerto a la edad de 66 años. Ripley rompe en llanto y recuerda que le había prometido volver para su onceavo cumpleaños.

Los interrogadores no creen en la existencia del *alien* y culpan a Ripley por la destrucción del Nostromo, revocando su licencia de vuelo. Ripley se entera de que hace 20 años que hay familias viviendo en una colonia en el planeta LV-426, donde el Nostromo se topó con el *alien* que la aniquiló. Es entonces que vemos cómo una de estas familias es atacada por un *alien facehugger*<sup>59</sup>. Poco tiempo después, Burke, en compañía del teniente Gorman (William Hope), de los *Marines* Coloniales<sup>60</sup>, visita a Ripley, que vive un pequeño apartamento en la estación espacial, para informarla de que se ha perdido contacto con la colonia. Burke le propone a Ripley participar de la misión de rescate, llevada a cabo por los *marines*, como consultora. A cambio, podrá recuperar su licencia de vuelo. Inicialmente, Ripley se niega pero, luego de despertar de otra pesadilla, acepta participar de la misión.

Ripley despierta del hiper-sueño a bordo de la nave Sulaco, junto con los *marines* y otros integrantes de la misión: el sargento Apone (Al Matthews), el cabo Hicks (Michael Biehn), los soldados Hudson (Bill Paxton), Drake (Mark Rolston), Frost (Ricco Ross), Spunkmeyer (Daniel Kash), la soldado Vásquez (Jenette Goldstein), la médica Dietrich (Cynthia Dale Scott), la piloto Ferro (Colette Hiller), el androide Bishop (Lance Henriksen) y Burke. Cuando Ripley intenta explicarles lo mortífero del *alien*, no la toman en serio. El grupo lleva a cabo una primera misión, en la cual se constata que la colonia está vacía, a excepción de una niña. Si bien se encuentra en estado de shock, la niña le revela a Ripley que se llama Newt (Carrie Henn) y que su familia está muerta. A continuación, los *marines* llevan a cabo una segunda misión, en la cual son atacados por *aliens* y rescatados en el último momento por Ripley. El grupo sobreviviente, compuesto por Ripley, Newt, Hicks, Hudson, Vásquez, Bishop y Burke, queda subsecuentemente varado en el planeta LV-426 y debe establecer una estrategia para sobrevivir. Ripley se entera de que el objetivo secreto de Burke para participar de dicha

---

<sup>58</sup> *Chestbuster* hace referencia, en inglés, al hecho de que el *alien* desgarró el pecho de la persona huésped.

<sup>59</sup> *Facehugger* hace referencia, en inglés, al hecho de que el *alien* se aferra al rostro del humano para penetrar su garganta con el fin de depositar un embrión en su pecho, que luego se convertirá en un *chestbuster*.

<sup>60</sup> Una división espacial de los *marines*.

misión implica conseguir especímenes *alien* a pedido de la Corporación Weyland-Yutani. Aunque Burke intenta sobornarla, Ripley se rehúsa a ser partícipe y promete denunciarlo. Mientras tanto, Bishop informa al grupo que el procesador de la colonia ha sido afectado y causará una explosión termonuclear en pocas horas. Pero mucho antes de eso, los *aliens* atacan y el grupo intenta escapar. En el camino, Vásquez, Hudson y Gorman mueren, Newt es capturada por los *aliens* y Hicks es herido. Bishop, piloteando el avión de rescate, recoge a Hicks y Ripley, pero ésta decide regresar en busca de Newt, a pesar de estar apremiada por la inminente explosión. Ripley encuentra a Newt y ambas llegan por error al nido de la Reina *Alien*. Aquí, Ripley quema, dispara y lanza granadas a los huevos de la Reina antes de volver, ésta vez con Newt, al avión de rescate, que despegar apenas evitando la explosión. Si bien los sobrevivientes piensan que finalmente están a salvo, de vuelta en la nave Sulaco, la Reina, que al parecer se había escondido en el avión, ataca a Bishop y va en busca de Newt. Ripley lucha contra la Reina hasta que logra echarla al espacio sideral. Finalmente, los *aliens* han sido vencidos y Ripley y Newt se disponen a acostarse en las cápsulas de hiper-sueño, donde ya se encuentran Hicks y Bishop, listos para el viaje de regreso a casa.

## 7. *ALIENS* (1986)

### 7.1. Una heroína poco convencional

Cuando primero vemos a Ripley, ésta duerme plácidamente, el rostro sereno y una mano sobre el pecho. Las superficies que la rodean son azuladas y están bañadas por una especie de escarcha que brilla y resplandece en la oscuridad. En este lugar mágico y un poco siniestro, Ripley ha estado durmiendo durante 57 años. Es una Bella Durmiente que, inmóvil y dormida, se ofrece dócilmente a la mirada del espectador (y de los rescatistas). En un PP de Ripley vemos su rostro bañado por la inquisitiva luz de una linterna y, acto seguido, un paneo de derecha a izquierda comienza a descubrir el resto de su cuerpo, reminiscente de los mecanismos de contemplación erótica, y su subsecuente congelamiento narrativo, que Mulvey articula en relación al cine clásico. Sin embargo, no asistimos a una contemplación erótica, ya que el paneo pronto se detiene con la imagen que realmente intenta mostrar: el gato Jones, acurrucado sobre las piernas de Ripley. Por ende, el paneo tiene un fin narrativo: establecer la conexión con la película anterior y con la escena siguiente, en la que Carter Burke aparece con el gato Jones en sus brazos. Esta no es más que una de las tantas convenciones o expectativas que serán frustradas a lo largo de la película.

Así como Ripley comienza la película flotando frágil y silenciosamente en el espacio, sin rumbo, al final de la película Ripley habrá derrotado a la Reina *Alien* luego de una pelea cuerpo a cuerpo que también involucra armas espaciales, granadas y lanzallamas. A lo largo de la historia, Ripley será construida como una heroína femenina que, en cierta medida, burla muchas convenciones generalmente aplicadas a los personajes y protagonistas femeninos del cine *mainstream* referido en el marco teórico. Al comienzo, Ripley es un personaje más pasivo y observador que partícipe, limitándose a su “trabajo” en la misión militar, es decir, actuando como consultora, e incluso menos, ya que es más desdeñada que tenida en cuenta. Sin embargo, a partir de la segunda misión, en la cual los *marines* ingresan en el territorio dominado por los *aliens* luego de haber constatado, en la primera misión, la desaparición de la población de la colonia Hadley’s Hope (a excepción de Newt), Ripley comienza a definirse como una protagonista más activa que pasiva, una heroína cuya autoridad y liderazgo son cimentadas, no solo por sus acciones, sino que por las acciones de los demás personajes.

#### 7.1.1. Una nueva *Final Girl*

Mientras que los *marines* avanzan en busca de sobrevivientes; Gorman, Ripley, Burke y Newt siguen la acción desde una “base” dentro del APC (*Armored Personal Carrier*, una especie de vehículo blindado), observando en pantallas la transmisión de las cámaras que llevan

los *marines*. Si bien el Teniente Gorman es quien lidera la operación, el encuadre y la composición de cuadro de los PG que ilustran esta situación tienden a favorecer a Ripley que, generalmente, se sitúa hacia el centro del cuadro, está completamente en foco, y ocupa más lugar en el cuadro que Gorman. De hecho, a lo largo de la secuencia (1:07:16 – 1:18:00, Anexo 10.4., página 153) en la mayor parte de los PG Gorman ocupa la esquina izquierda inferior del cuadro, casi que apretujado contra el borde del cuadro (incluso, ocupando un espacio similar al de Newt,



situada en la esquina derecha inferior) y está ligeramente fuera de foco. Cuando Newt se retira, Ripley pasa a ocupar aún más espacio en el cuadro. Por ende, a pesar de que Gorman claramente no la tiene en cuenta (ignorando sus consejos, mandándola a callar), los recursos cinematográficos mantienen la importancia de Ripley para que el espectador sí la tenga en cuenta: cuando Ripley avisa sobre el peligro de usar armas (ya que podrían causar una explosión termonuclear), cuando le dice a Gorman de retirar a los *marines* (ya que sabe que los *aliens* están a punto de atacar), y cuando comienza a gritarle a Gorman para que haga algo para salvar a su tropa.

Se puede decir incluso que la autoridad de Ripley se construye en paralelo a la pérdida de autoridad de Gorman que, a pesar de ser la autoridad máxima en la misión, nunca llega a ser un líder respetado. Por ejemplo, podemos notar que, a lo largo de la secuencia, hay numerosos planos cerrados de Gorman y Ripley. Sin embargo, mientras que los PPP de Ripley (4.102<sup>61</sup>) registran sus reacciones ante la matanza de *marines* por parte de los *aliens* (sus ojos yendo de pantalla a pantalla, su rostro contorsionado por la aprensión y la impotencia), los PPP de Gorman (4.132), mediante la iluminación y el maquillaje, resaltan su sudor, su estupor y sus balbuceos, poniendo en evidencia su incapacidad para realizar la tarea. Gorman, inmóvil, ha entrado en pánico, y no puede hacer más que mirar cómo sus *marines* mueren uno tras otro. Ripley, a pesar de no tener el entrenamiento de Gorman, y a pesar de no ser militar, decide tomar las riendas, arranca el vehículo-base y sale en busca de los *marines*, evidenciando el binomio Ripley-activa/Gorman-pasivo. De hecho, Gorman es un personaje tan pasivo que queda inconsciente cuando unas cajas le caen encima (por la velocidad del vehículo), mientras Ripley, al volante del vehículo, salva a los *marines* de una muerte cierta e incluso se deshace de un *alien* que rompe una ventana del vehículo e intenta atacarla. De hecho, desde el principio de la película, Gorman es construido como un líder militar incapaz y no respetado por su tropa.

---

<sup>61</sup> De ahora en más se hará referencia a cada plano según su número de plano en el guión técnico (ver anexos).

Primero, Gorman revela que su experiencia de vuelo real es nula. Luego, en la primera misión, cuando Gorman avisa a su tropa que va a unírseles, Hudson comenta sarcásticamente “*He’s coming in. I feel safer already*” [Viene para aquí. Ya me siento más seguro] y Vásquez no duda en insultarlo con un lacónico “*Pendejo, jerk off*” [Idiota]. Cuando finalmente los *marines* detectan movimiento, en la primera misión, avanzan con Drake a la cabeza, luego Frost, Hicks, Ripley y finalmente Gorman, como si éste se escondiera del peligro. Gorman se convierte en una molestia, porque los *marines* no lo respetan y porque termina siendo culpable de la muerte de casi toda la tropa. Es gracias a Ripley, que toma las riendas de la acción, que nos deshacemos del obstáculo-Gorman.

En cierta medida, la música y los sonidos de la secuencia subrayan igualmente la división pasivo/activo. De hecho, cuando Gorman está todavía “al mando”, abundan los sonidos de balas, gritos y chillidos del *alien* (sobre todo desde que Apone, el sargento, muere), mientras que la música tiene tonos agudos e *in decrescendo*, formando una cacofonía caótica y pesadillesca, como una caída descontrolada hacia la oscuridad. Cuando Ripley toma el mando, prevalece el sonido del motor *in crescendo* con una música a base de tambores igualmente *in crescendo*.

Más allá de Gorman, es posible detectar que Ripley es construida en cierta oposición a los *marines*. Por ejemplo, si Ripley es el elemento activo (como acabamos de ver), los *marines*, en la medida que luego de la debacle no hacen más que esperar a que ella venga a rescatarlos, serían pasivos en relación a Ripley. También, puesto que Ripley ha usurpado el poder militar (que se ha revelado inútil ante tal situación), se puede decir que ella es quien toma las decisiones que dan forma a la misión, ella es “la mente” de la misión. Incluso se puede decir que, en relación a Ripley, los *marines* son “el cuerpo”, desde Gorman, cuyo bloqueo mental lo ha paralizado, arruinando la misión, hasta la evidente dependencia de los *marines* para con sus cuerpos, que a lo largo de la película son heridos, quemados y desmembrados. Después de todo, tal vez no sea coincidencia que el nombre completo de la institución sea *The Marine Corps*, o el Cuerpo de Marines. A partir de la primera misión en adelante, algunos *marines* visten armadura militar y casco, que no se quitan en ningún momento. Ripley, por su lado, en ningún momento viste armadura, de hecho viste pantalón y chaqueta de cuero durante la mayor parte de la película, como evidenciando su no-dependencia en relación a su cuerpo. Sin embargo, es importante avanzar que la relación de Ripley con su cuerpo es un poco más compleja, como veremos más adelante.

Ripley es, a todas luces, el personaje más inteligente y habilidoso de toda la película. Es ella quien protagoniza el clímax, luchando cuerpo a cuerpo con la Reina en una batalla extenuante que pone a prueba y demuestra todas sus capacidades físicas y mentales. Es ella quien se deshace de la Reina, no los *marines* con su armamento espacial y entrenamiento espartano. Si la *Final Girl*, según Clover, tiene el mérito de salvarse a sí misma sin ayuda de

nadie, se puede decir que Ripley es, tal vez, una nueva *Final Girl*, en la medida que, además de salvarse a sí misma, salva la vida de otros. Ripley es la heroína que toma las riendas de la situación (que de misión de rescate devino en misión de supervivencia) y enfrenta la muerte al rescatar a los *marines*. Luego, Ripley volverá a actuar como salvadora, rescatando a Newt de ser atacada por los *aliens*, al final de la película. Respondiendo al grito desesperado de Newt, que chilla y grita “¡Ripley!”, ésta corre en su búsqueda y logra no solo rescatarla sino que salvarse a sí misma, a Hicks y Bishop. De cierta manera, Newt es también una *Final Girl*, ya que es la única sobreviviente de Hadley’s Hope (de la misma manera que Ripley es la única sobreviviente del *Nostromo*). Cuando Newt está todavía con su familia, discute con su hermano sobre quién es el mejor escondiéndose entre los tubos de ventilación y su madre reta a ambos al respecto del juego. Por ende, Newt sobrevive por su habilidad e inteligencia y, sobre todo, por su desobediencia, de la misma manera que Ripley ignora las reglas (corporativas, militares) que le imponen tanto en *Alien* como en *Aliens*. Finalmente, Newt lleva a su muñeca Casey a todos lados, lo cual puede ser entendido como una manera de ratificar su feminidad, puesto que, según Clover, la *Final Girl* debe confirmar su feminidad de alguna manera. Por ende, es posible considerar a Newt como una *Final Girl* “original”, a la medida del concepto de Clover, cuya función es reforzar a Ripley como una nueva *Final Girl*.

Por otro lado, si bien la *Final Girl* se caracteriza, según Clover, por personificar “el terror abyecto”, es decir, por sufrir, agonizar, caer, llorar, huir y un sinnúmero de expresiones de terror, no es el caso de Ripley, que accede a su estatuto de *Final Girl* sin casi verse sometida a estas instancias. En efecto, a lo largo de la película, Ripley rara vez pierde su compostura. De hecho, cuando esto sucede, generalmente está en relación con hecho de que Newt está en peligro. Por ejemplo, cuando Newt es secuestrada por los *aliens* (hacia el final de la película), Ripley grita agónicamente y debe ser arrastrada por Hicks porque ha quedado como incapacitada. Luego, cuando Ripley piensa que ha perdido a Newt comienza a llorar desconsoladamente. Más adelante, analizaremos las implicancias de estas situaciones en la construcción de Ripley como madre. Por el momento, podemos decir que, aún en estas instancias, no se puede decir que su sufrimiento sea producido en términos exhibicionistas.

En otras palabras, Ripley está en las antípodas de la victimización asociada a la *Final Girl*, ya que no parece connotar, como expresábamos en el marco teórico, una gran capacidad de ser torturada. En la única escena en la que el espectador puede *mirar* el sufrimiento de Ripley, es cuando Burke, amenazado de ser expuesto por la propia Ripley al respecto de sus verdaderas intenciones para participar en la misión, encierra a Ripley y Newt con dos *facehuggers* sueltos. Uno de ellos ataca a Ripley, se enrosca en su cuello e intenta penetrarla oralmente. Mientras Ripley lucha por su vida e intenta deshacerse del *alien*, los planos son en su mayoría bastante cerrados, por lo que podemos observar su rostro contraído, aterrado, su boca abierta en busca de aire pero, al mismo tiempo, gritando de miedo. Sin embargo, si bien estos instantes favorecen

interpelar una mirada voyeurista por parte del espectador, la escena es corta y esta situación no vuelve a repetirse en el resto de la película, frustrando las convenciones y expectativas que pudiera llegar a tener el espectador.

### 7.1.2. Una mirada inquisitiva

Si bien Ripley decide actuar activamente a partir de la segunda misión, su protagonismo y autoridad son delineados anteriormente, particularmente en la secuencia en la que es interrogada por representantes de la Corporación Weyland-Yutani (10:24 – 14:33, Anexo 10.1., p. 116). La escena abre con un PM abierto de Ripley de espaldas (1.2), que se da vuelta y empieza a hablar “*I don't understand this. We have been here for three hours. How many different ways do you want me to tell the same story?*” [No entiendo. Hace tres horas y media que estamos aquí. ¿De qué otro modo les puedo contar la misma historia?] Si bien sabemos que Ripley está siendo interrogada y evaluada por “Federales, la Comisión Interestelar de Comercio, Administración Colonial, tipos de la compañía de seguros”, como Burke le informó en la escena anterior, el tono de Ripley es autoritario y confiado, al punto que parece que ella es la que está interrogando y manejando la conversación. Luego de sentarse, por insistencia de Van Leuwen, el representante de la Comisión Interestelar de Comercio y quien lidera la evaluación, Ripley se levanta y les da la espalda nuevamente, en un PM abierto que la deja de espaldas a los corporativos y de frente a las fotos de sus colegas muertos en el *Nostromo*, cuyos rostros desfilan uno tras otro proyectados en una pantalla. De hecho, la escena empieza y termina con ella de pie, mirando a los corporativos desde arriba, en planos ligeramente contrapicados que enfatizan su presencia y autoridad. Cuando Van Leuwen dicta la sentencia de Ripley, ésta la recibe de pie, por arriba de todos (1.27), mientras que los planos de Van Leuwen, un PM de frente y uno de costado, mirando a derecha de cuadro, lo muestran torcido (acaba de levantarse) y ligeramente encorvado, por lo que contrastan con los PP de Ripley erguida serenamente.

Cuando la escena comienza, Ripley está de espaldas a los representantes del mundo corporativo y de frente a la pantalla que muestra los rostros de sus compañeros muertos. Sin embargo, apenas Ripley comienza a hablar, se da vuelta y vemos su rostro. Los corporativos también aparecen de espalda (sobre todo Van Leuwen), pero de espalda al público, como si escondieran algo a la vez que buscan imponerse. De hecho, primero escuchamos la voz de Van Leuwen y tardamos en verle el rostro (1.3). Por ende, la primera impresión que tenemos del mundo corporativo en *Aliens* es el de un conjunto de caras desconocidas (entre las cuales se encuentra Burke) y un hombre al que inicialmente vemos de espalda y cuyo rostro será revelado mediante un lento *travelling* que delinea la silueta de la mesa. Frente a este mundo que parece impenetrable e inaccesible, Ripley no tiene problema en mirar a cada corporativo a los ojos. Cuando es acusada de detonar su nave sin justificación, podemos ver cómo Ripley, en PP, niega

la acusación mirando fijamente a izquierda de cuadro (a Van Leuwen) y diciendo firmemente que fue el *alien* que destruyó su equipo. Pero Ripley no termina aquí. En el mismo plano, dirige la mirada a fondo de cuadro para referirse al asegurador (que, segundos antes, había estimado el costo de las acciones de Ripley en un mínimo de 42 millones de dólares) y agrega, lacónicamente, “...and your expensive ship” [...y su nave tan cara]. En cierta medida, la abundancia de planos cerrados, que privilegian visualmente los ojos y la dirección e intensidad de las miradas de Ripley la designan como la poseedora de la mirada. Los valores de plano, el hecho de que Ripley sea la protagonista de la historia que el espectador mira y el hecho de que el espectador sepa que lo que ella está contando es la verdad, son elementos que acercan el espectador a Ripley y a su punto de vista. Su mirada es tan importante en la narrativa que, de cierta manera, influencia cómo el espectador debe mirar la escena. En lugar de que la cámara construya una mujer para ser mirada, la cámara construye una mujer que, a su vez, construye la mirada.

Por otro lado, es interesante notar que esta mirada inquisitiva, desafiante y autoritaria no es marcada o corregida por sus antagonistas en esta escena, sobre todo teniendo en cuenta que el principal antagonista es un hombre. Entre comentarios como “*Did IQ's drop sharply while I was away?*” [¿Acaso el coeficiente intelectual disminuyó mientras yo no estaba?] y su postura física (le cierra el paso a Van Leuwen con su brazo), su actitud general traducen un ímpetu y tenacidad que ningún personaje presente señala como inapropiado o como fuera de lo cultural y socialmente admisible para una mujer, por más que claramente desafía la concepción de la mujer como algo pasivo. A pesar de que Ripley es claramente desdeñada por los corporativos, los motivos no parecen tener relación con su género sino que con el contexto (la pérdida de millones de dólares y la falta de pruebas de parte de Ripley). De la misma manera que Clover señala que la mirada investigativa de la *Final Girl* no es castigada en el horror moderno (al opuesto de lo que sucede en el cine clásico), podemos establecer que la autoridad y firmeza de Ripley tampoco son castigados. Si bien la sentencia la victimiza, Ripley no es una víctima.

### 7.1.3. Líder y sujeto

Más adelante, luego de que los *aliens* han atacado y diezmado al grupo de *marines*, el grupo sobreviviente, constituido por Ripley, Burke, Hicks, Hudson, Vásquez, Newt, Gorman y Bishop (el primero está inconsciente y el segundo no figura en la escena) toma la decisión de bombardear el planeta para así asegurarse de eliminar a los *aliens* (1:18:00 – 1:19:49, Anexo 10.5., página 227). Dicha escena es interesante en la medida que está construida de tal manera que cimienta el liderazgo de Ripley. En efecto, si bien la escena comienza con un PP de Vásquez, un travelling de izquierda a derecha, ligeramente descendente, encuadra a Hudson, Hicks, Newt y Vásquez (que se les une) en PA, y a Ripley en PP abierto, a derecha de cuadro.

Mientras los demás, en profundidad de campo, discuten sobre cómo deshacerse de los *aliens*, Ripley fuma, dándoles la espalda, con la mirada perdida pero visualmente en foco (5.1). Exhala humo y habla, con calma y determinación: “*I say we take off and nuke the entire site from orbit*” [Yo digo que nos vayamos y reventemos el planeta desde la órbita]. Se hace el silencio y los subsecuentes planos de Hicks (PPP) y Hudson con Hicks (PP abierto) los muestran mirando a derecha de plano, hacia Ripley, atentos ante su idea y dándole la razón. Por más que está un poco alejada del resto y de espaldas a ellos, su voz es escuchada y su opinión acatada casi al instante. Solo entonces, Ripley se gira para mirar al resto a la cara y sentenciar: “*It’s the only way to be sure*” [Es la única manera de estar seguros]. De hecho, durante el resto de la escena Ripley no se mueve de su lugar, desde dónde básicamente decide lo que afectará el resto de la película, mientras la construcción de miradas de los demás personajes la colocan a ella en el centro.

A continuación, hay un intercambio entre Burke y Ripley, el primero intentando disuadir al grupo con la justificación de que las instalaciones que harían explotar tienen un alto valor económico y, cuando ese argumento no funciona, alegando que no tienen derecho de eliminar a una especie. Si bien Burke se dirige a todos, mirando a derecha de cuadro y quedando de costado para dirigirse a Hudson y Hicks y mirando a centro-derecha de cuadro y quedando en  $\frac{3}{4}$  para dirigirse a Ripley, vemos su rostro y sus ojos más claramente cuando se dirige a Ripley, por lo que vemos, casi en detalle, de qué manera él la mira: con preocupación. Tal vez es posible incluso anticipar en su mirada que Burke va a intentar, más adelante, deshacerse de Ripley. Esta mirada será analizada más adelante. Por otro lado, a lo largo del intercambio, Burke aparece primero en PM cerrado para irse acercando y terminar en PP. Su postura física varía ya que se mueve de lugar (se acerca a Ripley), en un momento se agacha y se apoya sobre sus rodillas, luego se endereza y mira hacia los costados para dirigirse al grupo. Al estar en constante movimiento, tiende a salirse ligeramente del encuadre, mientras que la iluminación, dura y en contrapicado, dibuja sombras en su rostro cada vez que éste se mueve o que sus manos lo hacen (5.7). Sus planos, desestabilizantes y turbios, son la contrapartida de los PP de Ripley, fijos y con una iluminación suave que permite ver su rostro seguro y sereno (5.8). Esto, sumado al hecho de que Ripley rebate el argumento monetario de Burke con un simple “*They can bill me*” [Pueden enviarme la cuenta] así como el argumento ético con un “*Wrong*” [Error] (el resto del grupo se muestra de acuerdo ambas veces), construye a Ripley como una líder que provoca una confianza y lealtad de manera orgánica en quienes la siguen.

Así como cuando Ripley rescata a los *marines* del ataque de *aliens*, lo hace ignorando y desechando las reglas militares, en esta ocasión hace lo mismo con las reglas corporativas defendidas por Burke. Cuando Burke se acerca a Ripley, e intenta volver a usar el argumento del dinero, Ripley, en  $\frac{3}{4}$  de espaldas, asiente mecánicamente, claramente ignorando, o incluso burlándose de Burke. Irónicamente, ella misma va a aprovecharse de la cadena de mando militar

para salirse con la suya: si bien Burke no aprueba hacer explotar el planeta, el hecho de que la jurisdicción de la misión sea militar implica que quien debe tomar la decisión es Hicks, por tratarse del siguiente en mando. Por su lado, Hicks apoya la idea de Ripley, tanto que, mirándola a los ojos, repite lo que ella misma dijo: “*It’s the only way to be sure*” [Es la única manera de estar seguros]. Al acatar la idea de Ripley expresándose de esta manera, Hicks explicita el liderazgo de Ripley y su propia lealtad hacia ella. Así como Mulvey establece que, en el cine *mainstream*, la protagonista no existe por sí misma y tiene la función de provocar algo en el protagonista masculino, en cierta medida, esta situación invierte este planteo. Como hemos visto, Ripley es el centro (literal y metafórico) de la escena de decisión. En otras palabras, es el sujeto de enunciación, en la medida que es quien crea la estrategia, quien da forma a la historia y quien hace avanzar la trama. Por ende, al repetir las palabras expresadas por ella, Hicks es, en cierta medida, el “objeto” al que Ripley da forma. Se puede entonces leer a Hicks como el personaje que existe en la narrativa para representar algo en relación a la protagonista, para reverberar y cimentar el liderazgo de Ripley.

#### **7.1.4. Ripley y la construcción de sentido**

Luego de tomar la decisión de bombardear el planeta, Hicks pide el rescate a los tripulantes del avión de rescate, pero el avión se estrella luego de que éstos son atacados por *aliens*. Por ende, el grupo de sobrevivientes queda varado en el planeta y debe reestructurar su estrategia. Para ello, llevan a cabo un recuento de las armas disponibles y diseñan una nueva estrategia de defensa. A lo largo de estas escenas (1:22:40 - 1:26:05, Anexo 10.6., página 234), el grupo busca constantemente el liderazgo de Ripley para sobrevivir. Si bien la autoridad máxima debería ser la de Hicks, según la cadena de mando militar y teniendo en cuenta que la propia Ripley enfatizó esto en la escena analizada anteriormente, Hicks no toma las riendas y respeta la autoridad indisputada de Ripley. De esta manera, en los PG en los que Hicks explica a Ripley las armas que les quedan, en vistas de posibles estrategias de defensa, Ripley se mantiene generalmente en el centro del cuadro (6.2), resaltada por un halo de iluminación (que incluye a Hicks y Newt, como analizaremos más adelante) pero que excluye al resto de los personajes presentes en el cuadro. Ripley, manos en los bolsillos, escucha la exposición de Hicks y hace las preguntas, incluso las más difíciles, como “*How long after we’re declared overdue can we expect a rescue?*” [¿Dentro de cuánto podemos esperar una misión de rescate?] (que implica enterarse de que deben esperar 17 días antes de ser rescatados), con calma y serenidad. En los PP abiertos que comparte con Hicks, todavía con el escudo militar puesto, podemos observar cómo el cuello de su chaqueta de cuero (que lleva sobre un traje gris) está apenas levantado, dándole un toque descuidado y medido a la vez, como si fuera un *look* a la moda. Autoritaria y calma, Ripley le ordena a Hudson que se calme: “*Just deal with it, because*

*we need you and I'm sick of your bullshit*” [Ocúpate de eso porque te necesitamos y estoy harta de tu basura]. Como si fuera necesario enfatizar su posición de líder, los planos de Ripley dirigiéndose a Hudson cuando éste entra en pánico la posicionan en PP en el centro del cuadro y mirando hacia derecha de cuadro, hacia Hudson, mientras Hicks apenas se ve en PP en la esquina inferior izquierda derecha, detrás de Ripley. Ripley se ha deshecho del poder corporativo (al menos por el momento), por lo que Burke parece relegado al fondo del cuadro durante esta escena, y ahora ha penetrado la autoridad militar, sin siquiera ser militar: nadie cuestiona su liderazgo.

Por otro lado, al comienzo de la secuencia vemos el exterior del lugar en el que se encuentran, una construcción solitaria en una instalación aislada y oscura, el viento que remueve el polvo del suelo y acentúa la idea de desamparo. Tanto en la escena de recuento de armas como en la de diseño de la estrategia es posible percibir, en los silencios del diálogo, el sonido del viento que azota el planeta y la torre en la que se encuentra el grupo. En relación a este sonido desolador, la voz de Ripley se erige como un sonido seguro y confiable.

Más adelante, cuando Ripley se encuentra efectivamente diseñando la estrategia de defensa con el resto del grupo, no es coincidencia que la escena se constituya de numerosos PE del brazo y mano de Ripley moviéndose sobre el mapa de las instalaciones, interpretándolo y deduciendo posibilidades (6.36). El PG del grupo no solo la coloca en el centro del encuadre, rodeada por Hicks, Hudson, Burke, Vásquez, y luego Newt, sino que revela que la que maneja el lector del mapa es ella (mediante un dispositivo con botones). Ripley se encuentra entonces en el centro de la interpretación del espacio que los rodea, en busca de maneras de defenderse (6.38). Los planos de su mano deslizándose por el mapa azul ilustran un poco poéticamente su búsqueda de sentido y su construcción del sentido, reminiscente de lo expresado por Laura Mulvey en relación a la mujer en el cine clásico como aquella a quien se le atribuye el sentido, y no como constructora del sentido.

Es posible interpretar a Hudson como otro personaje que existe, no por sí mismo, sino que para provocar algo en Ripley: su liderazgo. Aunque, más que liderar, Ripley se ocupa de calmar a Hudson, que ha entrado en pánico al enterarse de la espera de 17 días pero que, en realidad, ha comenzado a perder la compostura desde que la misión fracasó. El montaje de plano/contraplano intercala PP cerrados de un Hudson que suda, se aterra, grita, escupe y tiembla (6.25), con PP de Ripley hablando calma y pausadamente (6.24), como si Hudson fuera un niño. Incluso el eje de miradas enfatiza una relación diagonal: Hudson mira a la esquina superior izquierda del cuadro, mientras que Ripley mira hacia la esquina inferior derecha. Esta caracterización de Hudson como un niño asustado que no puede controlar su miedo es irónica en la medida que fue él mismo quien, durante el vuelo hacia el planeta, al comienzo de la misión, fanfarroneó sobre ser “el más malo de todos” (Hudson lleva una calavera pintada en su escudo militar) e incluso le dijo a Ripley, en tono burlón, “*Don't worry. Me and my squad of*

*ultimate badasses will protect you*” [No te preocupes, yo y mi equipo de malotes te protegeremos]. Si bien para Clover existe en el género de horror una convención según la cual el terror o el sentir miedo son generalmente codificados como femeninos, es interesante notar cómo *Aliens* escapa un poco a esta convención, en la medida que “el más malo de todos” es el que entra en pánico, se estremece y grita al borde del llanto. Incluso Ripley hace énfasis en el hecho de que Newt sobrevivió mucho tiempo a pesar de no tener entrenamiento militar, pero Hudson está en un estado de pánico tal que no hace caso. Hudson está tan apabullado por sus emociones (miedo, ansiedad, pánico) que no logra pensar racionalmente. Las convenciones a las que hace referencia Clover también implican que los personajes femeninos se expresan más ampliamente y de manera más emocional que los masculinos. En *Alien* (1979) este personaje-función sí es femenino, puesto que es Lambert (la otra tripulante femenina de la nave *Nostromo*) quien llora y entra en pánico numerosas veces a lo largo de la película. Sin embargo, *Aliens* elude esta convención.

La presencia femenina en estas escenas está caracterizada por la calma, racionalidad y serenidad. Ripley toma las decisiones y lidera el grupo. Newt (una niña, pero que no por eso no está consciente del peligro que corren) se distrae jugando con el casco militar en lugar de llorar o expresar su miedo. Anteriormente, la escena en la que el grupo decide bombardear el planeta comienza con un PP abierto de Vásquez que, tomada del techo, flexiona los músculos mientras propone matar a los *aliens* con latas de gas CN-20. De hecho, esto funciona como resumen de la actitud de Vásquez durante el resto de la película: siempre lista para atacar, siempre compuesta y decidida. Durante esta misma escena, cuando Burke intenta convencer al grupo de no bombardear, intenta primero calmarlos y aplacarlos diciendo que entiende que se trata de un momento muy “emocional”. En cierta medida, es similar a cuando intenta convencer a Ripley de unirse a la misión (cuando la visita en su casa en compañía de Gorman) y, cuando ella se niega con vehemencia, Burke le pide de calmarse con un “¡shh!”. Esta manera de apelar a lo emocional no hace más que infantilizar y denigrar al grupo. Recordemos que, según Bordo, lo racional (la mente) es lo que permite trascender mientras que los instintos y las emociones (el cuerpo) acercan a la muerte. Cuando Burke expresa esto frente al grupo, se encuentra en PP, a izquierda de cuadro. Mientras él habla, Vásquez entra por derecha de cuadro y se queda en derecha de cuadro, en PP abierto y fuera de foco, pero mirando fijamente a Burke mientras éste intenta convencer al grupo de no bombardear a los *aliens*, con determinación y una mirada que nadie podría interpretar como emocional o sensiblera.

#### **7.1.5. Ellen y Dwayne**

Una vez que el grupo de sobrevivientes queda varado en LV-426, Hicks y Ripley son quienes dirigen a los demás, por lo que su relación se vuelve más cercana y, estando solos o con

el resto del grupo, establecen lo que parece ser un tímido romance. Entre las secuencias de acción, los momentos de tensión y suspenso y las escenas en las que deben tomar decisiones, hay algunas escenas que juntan a Hicks y Ripley en instantes de intimidad. Esto sucede cuando Hicks le entrega un brazalete localizador a Ripley, para no perderla en las instalaciones de la colonia. Ella lo mira con ternura y él, en tono burlón, le dice que el brazalete no simboliza que vayan a casarse, a lo que ella ríe, tal vez con un poco de vergüenza, probablemente porque la atracción entre ellos existe. Más adelante, Hicks le enseña a Ripley a usar una *M41A*. En ambas escenas predominan los planos cerrados (PP y PM, incluso en la primera escena hay un plano detalle que incluye la mano de Hicks, con el rastreador y la mano de Ripley tomándolo) y los planos compuestos. Esta construcción sin duda contribuye no solo a acercarlos, sino también a aislarlos del resto de los sobrevivientes, un poco como si estuvieran solos, como si no hubiera *aliens* mortíferos al acecho, como si el rastreador fuera una joya y la escena del arma una cita.

Por otro lado, es interesante notar cómo, a lo largo de la película, Hicks observa a Ripley en distintas ocasiones. En efecto, cuando Ripley cruza el vestuario de la nave Sulaco, luego de despertar del híper-sueño, el PG con travelling de izquierda a derecha permite ver cómo, luego de que Ripley pasa al lado de Hicks, éste gira la cabeza para mirarla disimuladamente. Ripley no parece percatarse de su mirada. Luego, cuando Ripley explica los eventos de lo acaecido en la nave Nostromo a los *marines*, el montaje insiste en un PP de Hicks que mira fijamente a Ripley, fumando y sin decir una sola palabra (los otros *marines* la miran con desinterés o incluso la interrumpen). En este caso, Ripley se está dirigiendo a todo el grupo de *marines* y no le devuelve la mirada de manera individualizada. El hecho de que la mirada sea unidireccional, en conjunción con el hecho de que el lenguaje cinematográfico enfatiza su mirada sobre ella, puede llevar a entender la mirada de Hicks como una mirada fetichista. De la misma manera que, según Yvonne Tasker, algunas películas de acción en los años setenta y ochenta tienden a sexualizar a sus heroínas con el fin de mediar o compensar el hecho de que éstas son activas (y por ende transgresoras), sería posible entender la mirada de Hicks como un mecanismo de objetivación de Ripley. Sin embargo, la mirada que Hicks posa sobre Ripley es más compleja.

Por ejemplo, cuando el grupo se dirige a la primera misión de reconocimiento en la colonia, Ripley y Hicks intercambian una mirada en el interior del APC. Él la mira fijamente y ella le devuelve la mirada antes de sonreír, un poco avergonzada, como si ambos fueran adolescentes. Más adelante, luego de que Ripley se ha convertido en la líder de los sobrevivientes y el grupo se encuentra armando una estrategia en base a los planos de la colonia, Hicks vuelve a posar su mirada sobre ella, pero de manera diferente. Una vez que el plan ha sido diseñado por Ripley, Hicks la mira (en PP) y le dice, sonriendo y con una mirada de admiración, que su plan es inteligente. De hecho, Hicks no necesitaba decírselo puesto que él mismo aportó al plan de Ripley con su conocimiento militar.

Por último, cuando Ripley parte en busca de Newt, Hicks se despide de ella en una escena que está construida en base a sus miradas (2:01:00 - 2:03:58, Anexo 10.7., página 249). En efecto, Ripley se está yendo cuando él se gira para mirarla irse (como en la escena del vestuario) solo que ella también se da vuelta, ésta vez para despedirse de él con un “*See you, Hicks*” [Te veo, Hicks]. En el plano, Hicks aparece en PM cerrado en  $\frac{3}{4}$  de espaldas, mirando hacia la izquierda de cuadro, donde se encuentra Ripley en PA, cargando con armas y mirando a Hicks (7.28). Como Hicks está sentado y ella está de pie, él debe mirar para arriba lo cual, en cierta manera, parece acentuar el esfuerzo físico que él debe hacer (Hicks fue quemado por la sangre/ácido de los *aliens* y durante toda la escena está tapándose un ojo). Acto seguido, Hicks la corrige, diciéndole que su nombre es Dwayne, a lo que ella “se presenta” como Ellen. Mirándola con un solo ojo y una media sonrisa de ánimo, Hicks le responde “*Don’t be gone long, Ellen*” [No demores mucho, Ellen]. El intercambio consiste en un PPP de Hicks tapándose un ojo y mirando hacia arriba (7.29), y de un PP de Ripley mirando hacia abajo (7.30). En estos planos, no solo el sonido ambiente (truenos, sonidos metálicos de las armas, etc) que percibíamos en el resto de la escena desaparece, sino que la quietud de los planos (y el valor de plano, cerrado, que permite que los ojos se vean claramente) hacen que se privilegie el instante de intercambio de miradas entre los dos personajes. Luego de unos instantes, Ripley se da media vuelta y se va. Evidentemente ambos quieren quedarse juntos un rato más, pero Ripley tiene una misión que cumplir (rescatar a su hija) y Hicks, por su lado, no se interpone en su camino.

Podemos detectar una evolución en la manera en que Hicks mira a Ripley a lo largo de la película. Desde una mirada más fetichista (que coincide con el hecho de que Hicks no solo no conoce a Ripley sino que, sobre todo, todavía no sabe de qué es capaz ella), pasamos a una mirada compartida (la escena en el APC, la escena en la que Ripley se despide de él) y a una mirada de admiración. Si, para Laura Mulvey, el cine clásico edifica la manera en que la mujer debe ser mirada, la manera en que Hicks mira a Ripley indica de qué manera debemos mirarla: con admiración.

Por otro lado, la presencia de Ripley podría constituir un problema, tanto por lo transgresor de su protagonismo como por sus características de líder que hemos visto hasta el momento. Sin embargo, la narrativa no la considera una amenaza, en la medida que no se puede decir que Ripley reciba un tratamiento fetichista (las fugaces miradas de Hicks no alcanzan para construir a Ripley como un objeto) ni un castigo o una asignación de culpa de la cual deberá redimirse. El único personaje que observa a Ripley a lo largo de la película con la clara intención de castigarla/deshacerse de ella, es Burke. En efecto, Burke tiende a mirar a Ripley con un silencio y quietud (tanto los planos cerrados como el maquillaje sin duda resaltan los ojos grandes e inquisitivos del actor) que permiten interpretar que la considera un elemento peligroso a eliminar cuanto antes. El hecho de que Burke sea uno de los malvados de la película, así como el representante de la Corporación Weyland-Yutani que explota a los protagonistas de

la película (como veremos más adelante), implica que, en *Aliens*, el recurso de neutralizar la amenaza potencial de la heroína le corresponde al malvado e incluso, por qué no, es una de las actitudes que caracterizan su maldad.

Finalmente, si Hicks existe en la narrativa para reflejar algo de Ripley, su mirada es un comentario sobre ella. Así como en el cine clásico la mujer existe para mirar al héroe mientras éste actúa, hace, sufre, se equivoca y avanza, en *Aliens* la mirada de Hicks se dirige a lo que ella hace, dice, construye e impacta, reforzando el hecho de que existe en función de Ripley, para construir sentido al respecto de ella y no por él mismo. Podríamos incluso decir que el cine clásico implica mirar a la mujer “siendo” y no “haciendo”, lo opuesto de lo que sucede en *Aliens*. En otras palabras, la mirada de Hicks contribuye a construir a Ripley como la heroína del relato, en la medida que resalta los sacrificios que ella lleva a cabo, sus características admirables que aseguran que el espectador se identifique con ella, así como su manera de responder a la “llamada de la aventura” que, según Joseph Campbell, implica que el protagonista acepte salir de su zona de comodidad para aceptar su destino como héroe.

Por otro lado, la atracción entre Ripley y Hicks puede ser leída como un mecanismo que tiene la función de ratificar la feminidad de Ripley dentro de lo que Judith Butler llama la matriz heterosexual. Así como en el género de acción, según Yvonne Tasker, la heroína existe para confirmar la heterosexualidad del héroe, Hicks es un interés romántico que tiene la función narrativa de eliminar cualquiera lectura homosexual que pudiera darse, no solo de Ripley, sino que del relato en general, con su abundancia de mujeres y su énfasis en las relaciones entre personajes femeninos (Ripley, Newt, Vásquez e incluso, por qué no, los *aliens* y la Reina). La función de Hicks, por ende, es la de normalizar la feminidad de Ripley y de colocarla dentro de una matriz inteligible que establezca una “continuidad entre sexo, género, deseo y práctica sexual” (Meloni, 2008, p. 77), otorgándole a Ripley una identidad normalizada. En efecto, dicha matriz implica que:

para que un cuerpo sea coherente, para que un cuerpo pueda tener sentido y para que pueda ser comprendido por los demás cuerpos, es necesario que exista una estabilidad y una continuidad entre sexo biológico y género como constructo cultural que garantice una unidad entre los pares masculino-hombre-que-desea-su-contrario, a saber, el par femenino-mujer (Meloni, 2008, p. 77).

Cuando la película comienza, Ripley es una sobreviviente que debe enfrentarse a sus numerosos fracasos. Su hija ha muerto porque ella no regresó a casa a tiempo, por lo tanto ha perdido a su familia. Su puesto como oficial de vuelo ha sido revocado porque no logró convencer a los corporativos de la existencia del *alien*, por lo que ha perdido su empleo, vive en un apartamento claustrofóbico y trabaja “en los muelles de carga” para mantenerse. Sus colegas han muerto y ella se despierta todas las noches con pesadillas, por lo que aún no ha superado el

trauma que la carcome por dentro. En pocas palabras, Ripley es una heroína fracasada. Sin embargo, mucho antes de que Ripley elimine a la Reina en la batalla final que constituye el clímax de la película, se puede decir que nuestra protagonista se ha convertido en una nueva *Final Girl*. No solo cumple con los requisitos de inteligencia, habilidad y liderazgo sino que es, en cada instancia, la más inteligente y habilidosa, la líder indiscutida y natural, la sobreviviente que, además, rescata a todos los demás o, al menos, a todos los que puede rescatar. Ripley gana la batalla, “mata al malo de la película”, recupera a su hija (en Newt) y, así como los héroes “se quedan con la chica”, Ripley se queda con el chico. En suma, Ripley recupera su familia perdida. Más adelante analizaremos lo que esto puede significar en relación a la constitución de nuestra heroína. Por el momento, tendremos en cuenta el mundo construido por *Aliens* en relación a las convenciones de géneros y la medida en que éste mundo permite la existencia de una heroína como Ripley.

## **7.2. Una heroína posible... en un mundo distópico**

La historia de *Aliens* se desarrolla en un mundo distópico modelado por la Corporación Weyland-Yutani y sus instalaciones, por el *alien* y su forma de reproducirse, así como por la dimensión de lo militar y los códigos de los *marines*. Hay distintos aspectos del tiempo y el espacio en el que se desarrolla la historia de *Aliens* que, en cierta medida, juegan con las convenciones de lo femenino y lo masculino, lo cual, según entendemos, está en estrecha relación con la construcción de Ripley como una heroína con las características que hemos analizado.

### **7.2.1. Weyland-Yutani**

#### **7.2.1.1. El mundo de lo falso**

La Corporación Weyland-Yutani moldea diversos aspectos del mundo de *Aliens*, por lo cual es interesante analizar, en primera instancia, la escena en la que los corporativos interrogan a Ripley (10:24 – 14:33, Anexo 10.1., página 116). En cierta medida, la construcción del espacio de la sala de reuniones representa y plasma físicamente el mundo de lo corporativo en la narrativa de *Aliens*. Empecemos por notar la composición geométrica del lugar. El espacio físico está dominado por formas lineares y ángulos rectos: la mesa es rectangular, con un hueco rectangular en el medio, las luces del techo tienen forma de “U” con ángulos rectos, en las paredes de los costados vemos luces rectangulares que se dibujan como líneas detrás de los presentes, la pantalla donde se proyectan los archivos de los antiguos colegas de Ripley parece estar sobre una hendidura rectangular en la pared, incluso las sillas de los presentes tienen

respaldos con ángulos rectos. El espacio de “lo Corporativo” es linear y recto, como el cálculo racional llevado a cabo para estimar las pérdidas causadas por Ripley, sin reparar en su experiencia traumática al borde de la muerte. El espacio es también frío (enfaticado por las luces blancas y la paleta de colores de la escena, que comprende azules, blancos y grises), probablemente aludiendo a la frialdad de un mundo corporativo más preocupado por las pérdidas materiales que por la causa de muerte de seis de sus empleados. La superficie reluciente de la mesa y el espacio perfectamente iluminado contribuyen a crear un ambiente límpido y aséptico que, tal vez, sea demasiado resplandeciente. De hecho, algunos planos se ven empañados por lo que parecen ser reflejos de las luces, afectando la imagen y los rostros de los corporativos. Algo similar sucede con el humo que invade el espacio mencionado, empañando sutilmente algunos PP y PG, y retratado particularmente en el plano en el que la mujer corporativa exhala una bocanada de humo espeso (1.7). Por otro lado, es interesante notar los trajes de los corporativos. En efecto, todos visten traje y corbata (salvo Ripley), lo cual acentúa la idea de “lo Corporativo” como un grupo, una masa no-individualizada. Incluso, se puede notar que los corporativos son generalmente retratados mediante PM o planos más abiertos, lo que permite que siempre podamos ver sus trajes, y nunca solamente su rostro, aún en planos individuales, casi como si no se pudiera representarlos sin sus trajes. Esta observación es interesante si tenemos en cuenta que en inglés, la palabra *suit* (traje) es un coloquialismo peyorativo para referirse a un empleado corporativo, a algo posiblemente superficial y falso.

El logo de Weyland-Yutani, “Construyendo Mundo Mejores”, bien puede recordarnos el jardín idílico en el que Ripley espera antes de entrar en la sala en la que será interrogada. En efecto, Ripley espera sentada sobre un banco, entre árboles frondosos, plantas verdes y el cantar de los pájaros. Acto seguido, Ripley toma un control remoto, aprieta un botón, y el jardín se desvanece, revelando una pantalla. El jardín era falso y, juzgando por la expresión de Ripley, mínimamente reconfortante. Algo similar sucede con la actitud de Burke a lo largo de la película. Por un lado, sus repetidas traiciones, a favor de los intereses corporativos que representa, demuestran su cinismo e hipocresía. De hecho, es posible decir que Bishop, a pesar de ser una persona sintética (una especie de *cyborg* con cuerpo humano), es más *humano* que Burke, en el sentido de que tiene más empatía. Por otro lado, luego de que comienza la misión, Burke viste una camisa a cuadros con una casaca marrón, reminiscente de alguien que va a la caza o de paseo, como si fuera un turista. Teniendo en cuenta el verdadero motivo de la misión (recuperar especímenes alienígenas sin reparar en daños humanos) su vestimenta es particularmente perturbadora. Esto connota el carácter falso e hipócrita de Burke y, por asociación, el de Weyland-Yutani.

Por otro lado, Burke está continuamente produciendo discurso sobre la compañía o sobre sí mismo en relación a la compañía. Cuando Burke visita a Ripley en su apartamento con el fin de convencerla de unirse a la misión, le explica que la Corporación ha tenido éxito

“terraformando” y comienza a citar el slogan de Weyland-Yutani (como si éste explicara algo por sí mismo), antes de que Ripley lo corte con un seco “*Yeah, yeah, I saw the commercials*” [Sí, sí, vi los comerciales]. Más adelante, cuando Burke, Ripley y los *marines* ya están sobrevolando el planeta LV-426, Ripley le pregunta a Burke si el edificio que ven es el procesador de atmósfera de la colonia. Burke responde como si estuviera intentando vender un producto y, a su vez, la marca Weyland-Yutani: “*Yeap, that's it. Remarkable piece of machinery. Completely automated. You know we manufacture those, by the way*” [Sí, ese es. Un equipo increíble. Completamente automático. Lo fabricamos nosotros], ante lo cual Ripley lo mira con una clara expresión de hastío. En otras palabras, Burke es la versión humana de una publicidad constante. Sus intervenciones publicitarias en medio de una misión militar de alto riesgo llaman la atención sobre la intrincada (y potencialmente perversa) relación entre la publicidad y lo militar, lo comercial y lo político pero, también, hacen un comentario sobre lo publicitario integrado dentro de la narrativa. En otras palabras, Burke puede ser interpretado como un *product placement* de carne y hueso, como una metareferencia de la imbricada relación entre cine y publicidad, analizada previamente en el marco del *blockbuster* como símbolo del cine de Hollywood de los años ochenta. Cuando Burke se presenta en el apartamento de Ripley, comienza a explicar las razones de su visita pero es interrumpido por Ripley, que le cierra la puerta en la cara, como si Burke fuera un vendedor o un aviso publicitario molesto.

### **7.2.1.2. Ripley versus la Corporación**

Cuando Van Leuwen dicta la sentencia de Ripley, en la secuencia de interrogación de Ripley la alternancia de planos contra planos con *zoom in* entre Ripley y Van Leuwen enfatiza un claro antagonismo entre ambos personajes. Incluso cuando dicha sentencia ha sido explicada (confirmado por el plano inciso que reza “*File Status: Closed*” o “Caso: Cerrado”), el plano siguiente enfrenta nuevamente a Ripley con Van Leuwen (ella de espaldas en PP a derecha de plano, él en  $\frac{3}{4}$  a izquierda de plano) (1.37). Sin embargo, teniendo en cuenta el guión, y la construcción de esta secuencia en particular, entendemos que el antagonismo construido no abarca a Van Leuwen por sí mismo, sino que como representante de los intereses corporativos. Cuando Van Leuwen acusa a Ripley de programar la nave para autodestruirse, lo vemos en un PG, de costado a izquierda de cuadro, señalándola acusatoriamente. El contraplano es un PPP de Ripley devolviéndole la mirada a Van Leuwen y defendiéndose, enfatizando no solo el protagonismo de Ripley, sino que el hecho de que es ella (sola) contra la Corporación (muchas personas). En este sentido, es posible decir que uno de los “malos de la película” es la “Corporación” o los intereses corporativos que, durante el resto de la película, serán representados y defendidos por el personaje de Burke. En otras palabras, los enemigos de Ripley

a lo largo de la película incluyen alienígenas que tienen ácido en lugar de sangre y representantes del mundo corporativo, con todo lo que eso implica.

Más adelante, Ripley se enterará de que Burke le mintió cuando le prometió que la misión implicaba rescatar colonos y que en, la eventualidad de encontrar alienígenas, estos serían eliminados. Al acompañar la misión de rescate de los militares, Burke tenía la tarea de conseguir especímenes alienígenas para que fueran estudiados. Pero esto no es lo peor: Ripley descubre que Burke autorizó que los colonos de Hadley's Hope exploraran una nave desconocida sin siquiera avisarles de la posible existencia de *aliens*. Burke se excusa diciendo que, después de todo, él no podía tener certeza de que dicha nave era la misma que la que se topó con el Nostromo, la nave sobre la cual Ripley advirtió a los corporativos en su interrogación, diciendo que ésta contenía miles de huevos. Pero, a continuación, admite que si hubiera alertado a los colonos del posible peligro, los organismos burocráticos encargados de la seguridad se hubieran involucrado. En otras palabras, Burke dejó que los colonos murieran para así mantener la existencia de los *aliens* en secreto, con el fin de reclamar “derechos exclusivos” (posiblemente algún tipo de patente) para la Corporación. Tras su confesión, Ripley toma a Burke del cuello de la camisa y, visiblemente repugnada por su frialdad, lo amenaza con exponer sus planes. A continuación, Burke intenta que dos *facehuggers* ataquen a Ripley y a Newt, para así poder “transportar” los *aliens* como embriones de manera secreta, pero su plan falla.

Teniendo en cuenta el contexto económico y social de los años ochenta en los Estados Unidos, es fácil encontrar paralelismos entre las crisis económicas que fragmentaban la clase media, el crecimiento económico exponencial de las corporaciones y el aumento de la pobreza, con algunos temas tocados por la película: los fríos intereses corporativos y su negligencia como origen del sufrimiento y muerte de los protagonistas. Más que eso, el accionar de Burke, en nombre de la Corporación, hace alusión a un capitalismo salvaje y caníbal que no tiene miramientos ni escrúpulos a la hora de lucrar. Esto sin duda puede ser interpretado como un comentario sobre el contexto político económico: así como los colonos son carne de cañón para la avaricia de Weyland-Yutani, las clases media y baja de los Estados Unidos de Reagan se vieron fragilizadas por la inestabilidad económica y la miseria (provocada por corporaciones que cerraban sus sucursales locales para producir a menor costo en países pobres), y fueron engullidas por la desregularización de la economía y la disminución del asistencialismo (entendidos como la intervención del Estado en la economía: fijación de un salario mínimo, prestaciones sociales por desempleo, asistencia médica universal, etc.).

Asimismo, el incentivo capitalista parece ser la norma en el universo de *Aliens*. Los “terraformadores” de Hadley's Hope investigan el planeta LV-426 bajo órdenes de la Corporación pero pueden quedarse con “lo que encuentren”. Cuando el equipo de rescate encuentra a Ripley flotando en el espacio, uno de ellos dice “*There goes our salvage, guys*”

[Terminó el salvamento, muchachos], “*salvage*” pudiendo ser interpretado como “salvamento” tanto como “compensación” por ese mismo rescate. Además, a lo largo de la película, tanto Burke como los *marines* se ocupan de hacer referencias al dinero, el primero en relación al costo de las instalaciones de Hadley’s Hope, los segundos al hecho de que, después de todo, están ahí porque reciben un salario a cambio. Esto puede ser interpretado de dos maneras. Por un lado, *Aliens* reivindica el sistema capitalista como un sistema tan ineludible que, aún dentro de cientos de años, aún cuando la humanidad se haya instalado en otros planetas, seguirá siendo la norma imperante. Las escenas que ilustran la vida en Hadley’s Hope nos muestran lo que bien podría ser una escena terrícola anodina: un jefe, panzón y sosteniendo un vaso de plástico de una oficina típica, habla con un subordinado sobre las reglas de la empresa y lo frustrante de la cadena de mando.

Por otro lado, la generalización de la motivación capitalista en conjunción con las características de Hadley’s Hope (una colonia aislada en un planeta árido, inhóspito, oscuro y asolado por vientos) son reminiscentes de uno de los mitos fundadores de los Estados Unidos: la conquista del Oeste. Mientras los funcionarios de la empresa hablan, vemos algunos niños jugando en los corredores de las instalaciones y montando un triciclo con el logo de Weyland-Yutani. Podemos imaginar que la Corporación paga de esta manera a las familias (con comodidades materiales, tal vez incluso educación y salud para sus hijos) para que éstas pueblen la colonia y participen del esfuerzo de colonización, de la construcción de esos “Mundos Mejores”. Es así que la colonia hace las veces de “pueblo frontera” o bastión de la civilización, dentro del engranaje de la misión colonialista de la Corporación y, por extensión, de los Estados Unidos. Si la conquista del Oeste implicaba dominar la naturaleza (y los indios), en *Aliens* se trata de aplicar “procesadores de atmósfera” y, eventualmente, enfrentarse a alienígenas. La ubicuidad de las referencias a lo colonial (la colonia Hadley’s Hope, los *Marines* Coloniales, el departamento llamado “Administración Colonial”) parece una analogía directa de la política exterior agresiva y expansionista llevada a cabo por la administración Reagan en la década de los ochenta, pero también de gran parte de la historia de los Estados Unidos y su filosofía intervencionista basada en la doctrina del “Destino Manifiesto”. Teniendo en cuenta estas consideraciones, y que el mandato de Reagan implica un retorno al híper-nacionalismo y a los fundamentos patrióticos, es posible entender *Aliens* como un comentario sobre estos aspectos de la política de la época.

Cuando Ripley descubre los motivos de Burke, éste explica que la Corporación quiere obtener especímenes alienígenas porque valen millones para la división de armas biológicas. Si bien la relación entre Gobierno, Corporación y Militares nunca es especificada, ésta es, claramente, muy estrecha. En efecto, cuando los intereses de la colonia son afectados, los *marines* son despachados inmediatamente, como si estuvieran al servicio de la corporación. Esto es reminiscente de los relatos distópicos particularmente populares en la ciencia ficción de los

años ochenta, en la medida que, como vimos en el marco teórico, la distopía implica una magnificación fatalista de lo comúnmente asociado al progreso: la tecnología, el sistema económico, la ciencia, el orden social. En numerosas películas de la década de los ochenta encontramos no solo corporaciones tentaculares sino que conglomerados gigantescos y todopoderosos, cuyos límites son oscuros y desconocidos, y que generalmente se relacionan con lo militar, la justicia u otros aparatos democráticos, de maneras claramente nocivas para el ciudadano común. Es el caso de la *Tyrell Corporation* de *Blade Runner* (1982), cuyo poderío económico y avance tecnológico le permite crear robots humanoides, la *Omni Consumer Products* de *RoboCop* (1987), que produce casi todos los bienes y servicios disponibles para los ciudadanos de una futurista y violenta Detroit, la corporación *Rekall*, de *Total Recall* (1990), cuyo servicio es implantar memorias falsas en las personas, la corporación *Cyberdyne*, de *The Terminator* (1984) y *Terminator 2: Judgement Day* (1991), cuyo desarrollo de un chip inteligente dará lugar a una guerra apocalíptica entre las máquinas y los humanos. De la misma manera, en *Aliens* los empleados de Weyland-Yutani no conocen (y no parecen querer saber) algunos de los verdaderos motivos detrás de las decisiones tomadas por sus jefes. En efecto, dos trabajadores hablan sobre el hecho de que la corporación manda a los colonos a investigar en lugares determinados del planeta: “*Some honcho in a cushy office on Earth says go look at a grid reference, we look. They don't say why, and I don't ask. I don't ask because it takes two weeks to get an answer out here and the answer's always 'don't ask'*” [Alguien en una oficina en la Tierra mira una cuadrícula de referencia. Nosotros investigamos. Ellos no dicen por qué y yo no pregunto. No pregunto, porque obtener una respuesta demora dos semanas... y la respuesta siempre es: “No pregunten”]. Tal parece que los tentáculos de la burocracia fragmentan la toma de decisiones aplicando un taylorismo tan perfecto y racional que camufla la búsqueda perversa de enriquecimiento a costa de vidas humanas. Como vimos en el marco teórico, la distopía implica considerar la posibilidad de una contrafinalidad de la razón, que “consiste en el hecho de que justo por ir realizándose ‘rectamente’ según sus planes, la razón se vuelve contra los fines de emancipación y humanización que la movían” (Vattimo, 1992, p. 103). Es de esta manera que, tanto en estos ejemplos de mega-corporaciones como en *Aliens*, el conjunto Corporación/Complejo Militar/Gobierno es entendido casi como lo mismo, en la medida que la división de poderes no es clara y no se sabe realmente dónde comienza y termina el rol de cada uno.

Es interesante notar que, tanto Nostromo, la nave de *Alien* (1979), como Sulaco, la nave de *Aliens*, parecen hacer referencia a la novela *Nostramo*, escrita en 1904 por el autor polaco Joseph Conrad. En efecto, Nostromo es el nombre del protagonista de este libro, mientras que Sulaco es la ciudad sudamericana ficcional en la que éste vive. Nostromo es un marinero que se ve involucrado en una tumultuosa lucha política por la riqueza y recursos naturales de la ciudad-puerto de Sulaco, que tiene numerosas minas de plata, y que corre el peligro de ser saqueada y

explotada por intereses extranjeros (mayormente europeos). Teniendo en cuenta la trama del libro, es justo decir que estas referencias profundizan aún más una lectura política del universo de *Aliens*.

Los habitantes de Hadley's Hope son, como Van Leuwen le explica a Ripley, una colonia instantánea, en la medida que, puesto que procesar una atmósfera toma décadas, son al mismo tiempo quienes trabajan para hacer el territorio habitable y quienes lo habitan. En otras palabras, los colonos (y luego los *marines*) son la materia prima de la misión colonizadora/capitalista de la Corporación/Gobierno. Así como en *Alien* la tripulación del *Nostromo* es víctima de la avaricia de la Corporación, lo mismo sucede en *Aliens*. Esto se materializa cuando Burke intenta que dos *facehuggers* ataquen a Ripley y Newt con el fin de que éstas carguen con embriones alienígenas para poder transportarlos de manera secreta y así hacerlos llegar a la Corporación. Así como el *alien* recicla los cuerpos humanos para reproducirse y sobrevivir, la Corporación recicla los cuerpos humanos para aumentar su beneficio económico. Tal vez Weyland-Yutani y, a grandes rasgos, el futuro construido en *Aliens*, pueden ser leídos como una extremización del contexto económico y social de la época de producción de la película. Esta construcción distópica bien podría tener sus orígenes en el miedo ante la posibilidad de que la economía liberal llegue a un paroxismo salvaje que implicaría que tanto la ciencia como los seres humanos existan como “carne de cañón” para alimentar el hambre de un sistema económico negligente y brutal.

Los *aliens* no hacen más que intentar perpetuar su especie, sus intereses son, después de todo, más básicos e inevitables. Cuando el plan de Burke queda finalmente expuesto ante el resto de los sobrevivientes, Ripley no puede evitar decir: “*I don't know which species is worse. You don't see them fucking each other over for a goddamn percentage*” [No sé cuál de las dos especies es peor. Por lo menos ellos no se matan por un maldito porcentaje]. En este sentido, el hecho de que Ripley le haga frente a la Corporación la convierte en una heroína que no solo lucha contra los *aliens*, sino que también lucha contra la injusticia moral. Ripley acusa a Burke de la muerte de los colonos, haciendo énfasis en la cifra (157 colonos) y en la fecha en la que Burke firmó la autorización para que éstos investigaran la nave encontrada en LV-426, como si así hiciera los hechos más reales, como si así lograra darle importancia a la muerte de personas cuyas vidas claramente no valen nada a los ojos de la Corporación.

Si bien Ripley trabaja para la Corporación Weyland-Yutani, no es más que una empleada, una obrera, en comparación con los dirigentes que la menosprecian en la escena de interrogación y, por extensión, a lo largo de toda la película. Luego de perder su licencia de vuelo, Ripley vive en un minúsculo apartamento en un “barrio” sucio de la estación espacial Gateway (cuando Burke y Gorman la visitan el corredor que lleva a su puerta está descuidado), que bien podría ser un tráiler (las casas rodantes características de clase media-baja estadounidense) y está obligada a trabajar en los muelles de carga, haciendo trabajo manual. De

cierta manera, la historia de Ripley rima con la situación económico-social de los Estados Unidos de la época: la pesadilla de la fragilidad económica y la posibilidad de perderlo todo (sueldo, casa, salud, estatus) con un solo traspie, a causa de un sistema de libre mercado y una economía ultra-liberal. En este sentido, Ripley representa una clase media del futuro venida a menos y fragilizada.

## **7.2.2. La máquina militar**

### **7.2.2.1. Las armas de Reagan**

Antes de ver y conocer a los *marines*, la secuencia que los introduce (25:13 – 28:47, Anexo 10.2., página 132) comienza con una serie de *travellings* que, en combinación con *dolly in*, *dolly out* y paneos, se deslizan por distintas áreas de la nave Sulaco retratando, silenciosa y fluidamente, ya que no hay nadie y apenas se oyen algunos sonidos, el espacio de lo militar. La paleta de colores incluye azules y negros, similar a los colores de la nave de Ripley al comienzo de la película. Lo primero que vemos son casilleros, como si se tratara de un vestuario (2.1). Uno de ellos está entreabierto, abriéndose y cerrándose, por lo que logramos adivinar el póster de una mujer en lo que sería una pose seductora. La imagen de la mujer en la puerta de un casillero puede connotar el mundo masculino o masculinizado (heterosexual), como también puede leerse como una referencia casi explícita a lo tratado en el marco teórico en relación a la imagen de la mujer codificada como objeto de deseo, construida como un objeto de belleza que no significa nada por sí misma sino que hace significar. Por qué no, podemos incluso imaginar *marines* haciendo *locker room talk* (en inglés, charla de vestuario) lo que generalmente se asocia a hombres hablando de mujeres en relación a conquistas sexuales. El hecho de que sea prácticamente la primera imagen que vemos en relación a los *marines* (que irrumpirán en la historia a continuación) reforzaría, en primer lugar, la caracterización de lo militar en esta película como algo asociado a lo masculino.

Frente a los casilleros hay varias filas de *M41A Pulse Rifles* (algo así como rifles automáticos, que llamaremos *M41A* en adelante). Luego, pasamos al compartimento de carga de la nave, donde encontramos bombas de racimo, un *Caterpillar P-5000 Power Loader* (una especie de robot de carga, que será analizado más adelante), y la *UD4L Cheyenne* (una nave espacial de aterrizaje planetario), entre otros tipos de parafernalia militar. Todos estos artefactos, que fueron diseñados especialmente con el fin de suplir las necesidades de los ficticios *Marines* Coloniales, son por lo general visualmente privilegiados y hacen numerosas apariciones a lo largo de la película. Cuando las armas no se ven, suenan, y cuando no suenan, alguien habla sobre ellas, como cuando Hudson describe a Ripley todos los recursos de los que disponen, gesticulando con entusiasmo y arrogancia: “*Independently targeting, particle-beam*

*phalanx. WHAP! Fry half a city with this puppy. We got tactical smart missiles, phased-plasma pulse rifles, RPG's. We got sonic, electronic ballbreakers! We got nukes. We got knives, sharp sticks*" [Falanges de rayos con objetivo independiente. Con esta mascota puedes quemar una ciudad entera. Tenemos misiles dirigibles, rifles a pulso de plasma. ¡Demonios sónicos y electrónicos! Tenemos bombas. Cuchillos].

A continuación, estableciendo un corte en los *travellings* continuos en PG, hay un PE de un péndulo de Newton (2.2). El plano siguiente es un PG de un comedor, en el cual percibimos el péndulo, posado sobre una mesa, meciéndose suavemente mientras, mediante un *dolly out* y un subsecuente paneo a derecha, continuamos con un *travelling* de izquierda a derecha que nos permite ver más casilleros. El péndulo de Newton llama la atención en la medida que interrumpe los movimientos de cámara hasta el momento, así como varía el valor de plano, ya que se trata casi de un detalle. En relación al resto de las imágenes de la secuencia, donde dominan las formas cuadradas y rectangulares, las líneas y ángulos rectos y la quietud, el péndulo es redondo y está constantemente en movimiento. Es interesante asimilar al péndulo de forma poética a la construcción metafórica de la secuencia, la de la temática de lo militar, esa fría máquina calculadora, útil y funcional, que tiene una misión y va a cumplirla. A lo largo de la secuencia, el silencio general enfatiza los pocos sonidos que logramos captar: el chirrido agudo del casillero, algún chirrido de las cadenas que cuelgan en el compartimento de carga. Sin embargo, hay algo constante: la música extra-diegética que, misteriosa y oscura, mezcla sonidos de tambores, similares a una fanfarria militar.

Teniendo en cuenta el contexto político de los Estados Unidos en los años ochenta, el hiper-nacionalismo reaganiano, el relanzamiento de la carrera armamentista y la política exterior fuertemente intervencionista, es interesante notar cómo *Aliens* integra y a la vez se ve moldeada por estas temáticas. Por un lado, está claro que los *marines* son estadounidenses puesto que llevan un escudo de la bandera en el brazo izquierdo. Por otro, el universo en el que se desarrolla *Aliens* está regido por los Estados Unidos como referencia cultural: Bishop dice que la explosión del procesador podría causar una nube de vapor del tamaño de Nebraska, cuando los *marines* investigan la colonia en la primera misión encuentran, entre otras cosas, una taza de café y una *donut* mordida. Pero esto no es lo único que se refleja en la construcción de lo militar en esta película. En efecto, Jean-Michel Valantin analiza la incidencia del "síndrome de Pearl Harbor" (explicado en el marco teórico) en *Aliens* ya que, los *marines*, en primera instancia todopoderosos a raíz de su capacidad militar y de armamento, son reducidos a víctimas impotentes por un agresor que conoce el terreno, en una clásica reminiscencia de la mitología sobre "*the Frontier*", o la hostilidad del Lejano Oeste. En este sentido:

El síndrome de Pearl Harbor demuestra ser la fuerza impulsora de una llamada a las armas en pos de la supervivencia y la estrategia (...). De hecho, tal lo muestra la película, el síndrome es la

justificación y legitimación esencial en la búsqueda de poder, que no puede discernirse de la carrera armamentista que los Estados Unidos corrían contra sí mismos<sup>62</sup> (Valantin, 2005, pp. 60 y 61).

En otras palabras, así como la política exterior reaganiana justifica el intervencionismo como legítima defensa ante un enemigo (la URSS, Irán, et.), también los *marines* justifican defenderse de los *aliens* con todos los medios posibles. El paroxismo de esta militarización del relato está en el hecho de que es la propia Ripley que, a pesar de no ser militar, aboga por llevar a cabo un genocidio de una especie alienígena en defensa propia.

#### 7.2.2.2. El mundo del reemplazo

El *travelling* que introduce a lo militar se detiene finalmente en la cámara de hiper-sueño, donde yacen numerosas cápsulas de hiper-sueño con los viajeros dentro (2.3). El PG muestra PE de cápsulas que se alinean en fila diagonal desde el centro del cuadro a izquierda de cuadro, denotando una organización estricta. La tonalidad, en armonía con la secuencia entera, es azulada y oscura, y hay una especie de escarcha sobre el vidrio de las cápsulas. A derecha de cuadro se encuentra, en PE, la computadora que, aparentemente, monitorea las cápsulas. La computadora se prende. A continuación tenemos un PE de la pantalla, con fondo negro y letras blancas que aparecen de abajo hacia arriba señalando todos los presentes en las cápsulas, junto con su numeración, lo cual enfatiza el orden ya mencionado. Mediante un fundido encadenado, sugiriendo un cambio de tiempo, pasamos al plano siguiente, que mantiene un encuadre similar al anterior. Sin embargo, ya no es más “la noche”: hay luz, ya no hay escarcha, y vemos a través de las cápsulas, que comienzan a abrirse (todas al mismo tiempo, con un fuerte sonido maquina). Por detrás de las cápsulas hay cables gruesos y plateados, otros azules, en espiral, y multitud de otros cables grises, probablemente los cables que alimentan las cápsulas y que, por ende, mantienen con vida a sus pasajeros, como si de úteros artificiales y automatizados se tratara.

Como dijimos anteriormente, es posible establecer paralelos entre la relación que el cuerpo humano tiene tanto con el *alien* como con el conglomerado Corporación/Gobierno/Complejo militar: así como el *alien* recicla el cuerpo humano para reproducirse y subsistir, el conglomerado hace lo mismo con las vidas humanas en la medida que las usa para alimentar su poder y beneficio económico. Así como el *alien* mantiene en vida al cuerpo humano hasta que la cría alienígena ha completado su gestación, el conglomerado (en el caso de esta escena, particularmente el complejo militar) mantiene en vida a los cuerpos

---

<sup>62</sup> Traducción de la autora. En el original: “The Pearl Harbor syndrome proves to be the driving force behind a race to arms to ensure survival and a strategic reaction (...). In fact, as the film clearly shows, the syndrome is an essential means of justifying and legitimizing the pursuit of power, which cannot be separated from the technological race that the United States is running against itself”.

humanos (los nutre, los cuida) con el fin de que lleven a cabo una misión que le será redituable. Es en este sentido que podemos entender las cápsulas de híper-sueño como la versión militar del útero materno.

De hecho, este tipo de reemplazo ya fue efectuado al principio de la película, cuando Ripley despierta y es atendida por una enfermera que le arregla la almohada, le pregunta cómo se siente y luego corre a ayudarla cuando Ripley comienza a convulsionar. Acto seguido, Ripley despierta nuevamente (se trataba de una pesadilla) y es atendida por la misma enfermera pero, esta vez, la enfermera solo aparece en la pantalla de una computadora localizada al lado de la cama, apenas le pregunta a Ripley si quiere pastillas para dormir y, ante su negativa, corta la comunicación abruptamente y desaparece de la pantalla. Si recordamos que, según Bordo, lo femenino, en asociación con lo maternal, implica el cuidado de las necesidades básicas (sobre todo aquellas relacionadas al cuerpo) de los demás, podemos leer el personaje de la enfermera como otra versión/reemplazo de lo maternal.

En otras palabras, el universo de *Aliens*, en el que las necesidades básicas pueden ser provistas por máquinas, se basa en un rechazo de la autoridad maternal (la época de cercanía con la naturaleza, el cuerpo, lo accidental), y se rige por la ley paternal (el mundo del lenguaje y la cultura, basado en una separación estricta de lo natural). En este universo, el parto es programado y el nacimiento es ordenado y serial (según la formación de las cápsulas-úteros) y en perfecta coordinación con la partera-computadora. Oponiéndose a la maternidad del *alien* (que analizaremos más adelante), la maternidad militar no es natural y viscosa, sino que es aséptica, ordenada, esterilizada, y funcional. Incluso, el comedor mencionado (que veremos en actividad en una escena más adelante), funciona a base de máquinas expendedoras de comida. No hay cocineros ni personal que hagan o sirvan la comida. Si tenemos en cuenta que la función de alimentar puede ser asociada a lo maternal, podemos deducir que la “madre militar”, es una máquina automatizada y eficiente. Como veremos a continuación, la primera vez que vemos a los *marines*, están semidesnudos y tosiendo, como si de bebés recién nacidos se tratara. Los planos hacen un claro énfasis en los cuerpos, particularmente en el PG en el cual los *marines* avanzan de izquierda a derecha, saliendo por derecha de cuadro, de PA a PM, lo cual permite observar sus cuerpos trabajados y musculosos. Si esto es un nacimiento, los *marines* no nacen como bebés indefensos, sino que nacen “perfectos”, listos para luchar.

### **7.2.3. Un *alien* ambiguo**

Tanto la forma física como las acciones del *alien* lo convierten en una figura ambigua en relación a las definiciones de género. En este caso, el modelo “one-sex” de Thomas Laqueur es particularmente útil en la medida que considera que el sistema reproductor es uno solo que se expresa en “versiones” diferentes, una siendo cóncava y la otra convexa.

Por un lado, el aspecto físico del *alien* es tan femenino como masculino. Por ejemplo, cuando los *marines* realizan la primera misión de reconocimiento de la colonia, encuentran dos *facehuggers* vivos en recipientes de vidrio. El aspecto físico de éstos es tan reminiscente de los genitales femeninos como de los masculinos, justamente como si se tratara de un solo y mismo órgano cóncavo y convexo a la vez.

Cuando Burke se acerca demasiado a uno de los recipientes, el *facehugger* comienza a agitarse y pega su protuberancia fálica (con la que penetra oralmente a la persona con el fin de insertar una cría alienígena en su interior) al vidrio, mientras agita su cola



tentacular, como si estuviera emocionado o excitado. Por otro lado, podemos observar cómo este “pene” es retráctil, en la medida que parece alargarse o emerger de la “vagina”, sobre todo cuando detecta un ser al que puede penetrar. Uno de los *marines* le dice a Burke, en tono burlón, que parece amor a primera vista. Burke sonríe un poco incómodo o intimidado, como si no supiera cómo responder a los “avances” de este ser hermafrodita que intenta embarazarlo con su pene.

Llegado este punto es importante repasar la manera en que los *aliens* se reproducen, en base a lo que tanto los personajes como el espectador saben. Como veremos más adelante, la Reina *Alien* pone huevos de los cuales salen los *facehuggers*. Éstos, apenas nacen, buscan un cuerpo para penetrar oralmente con el fin de insertar una cría alienígena en su interior. La cría demora pocos días en completar su gestación. Cuando esto sucede, la cría (el *chestbuster*) desgarrar el pecho de su portador y “nace”. El *chestbuster* se convertirá en el *alien* prototípico.

Como vimos en el marco teórico, según Noël Carroll, el monstruo en el relato de horror tiende a configurarse en base a la fusión de opuestos. En este caso, el *alien* es una unión entre los géneros femenino y masculino. De cierta manera, puede ser considerado hermafrodita, ya que no es del todo femenino ni del todo masculino. Según la lectura de Judith Butler, el *alien* no se ajusta a la matriz de inteligibilidad, por ende, no es un cuerpo que tiene sentido sino que es un cuerpo que queda marginado, al ser considerado incoherente. En efecto:

Aquellos cuerpos cuyo género no es una consecuencia de su sexo anatómico, aquellos cuerpos cuyas prácticas y deseos sexuales no se corresponden con el deseo heterosexual, e incluso aquellos cuerpos que no poseen una definición clara de su condición anatómica (como es el caso de los intersexuales) caen fuera de la matriz de inteligibilidad, siendo, por lo tanto, ininteligibles o incomprensibles. Estos cuerpos serán, por ello, rechazados, marginados, excluidos y, en ocasiones, patologizados (Meloni, 2008, p. 77).

En otras palabras, la monstruosidad del *alien* proviene, en parte, de esta configuración anatómica que lo vuelve incoherente. Esto es lo que hace que el *alien* sea tan inhumano, ya que: “El sistema sexo-género es la condición de base para definir los límites de la humanidad. La ‘vida inteligible’ es aquella vida que se vuelve humana cuando pertenece a un sistema de significación coherente” (Meloni, 2008, p. 80). En un relato que juega con la flexibilidad de los géneros, se puede decir que esta construcción de la monstruosidad es fuertemente normativa.

Más adelante, cuando los dos *facehuggers* son soltados por Burke con el fin de que ataquen a Ripley y Newt, esta ambigüedad vuelve a presentarse, en la medida que el *alien* busca penetrar oralmente a Ripley con el fin de “embarazarla”. En esta escena se hace un énfasis particular en los tentáculos del *facehugger*, con los que éste se desplaza como si se tratara de una mano o una araña, y con los que intenta aferrarse al rostro de Ripley. Al mismo tiempo, el *alien* intenta penetrar oralmente a Ripley con su “pene retráctil”, mientras la ahorca con su cola tentacular. El *alien* emite un sonido viscoso que hace pensar en un beso, lo cual permite imaginar que está intentando besar a Ripley a la fuerza, cimentando aún más la idea de violación. Esto puede remitir al mecanismo de feminización del horror identificado por Clover en los relatos de horror en los que la *Final Girl*, en tanto personaje femenino, incorpora los miedos del espectador (masculino) en la medida que, primero, permite que éste se identifique con ella y, luego, su cuerpo es transgredido a lo largo de la diégesis. La manera en que la *Final Girl* es afectada remitiría a las angustias masculinas en relación a la posibilidad de tomar una posición pasiva, a ser penetrado. En el caso de *Aliens*, la boca abierta de Ripley intentando escapar del falo penetrador del *facehugger* materializaría este miedo en la medida que incorpora al espectador en un cuerpo que se muestra abierto y potencialmente penetrable. Según Ximena Gallardo C. y C. Jason Smith, autores de *Alien Woman*, el horror de los *aliens* se localiza justamente en este mecanismo de feminización de la experiencia:

En la medida que los hombres son penetrados, preñados y dan a luz, la distinción entre cuerpo masculino y cuerpo femenino, sobre la cual toda nuestra cultura se basa, comienza a desdibujarse. Aquí se localiza el horror de *Alien*: cuando nos enfrentamos a un *Alien*, todos somos feminizados”<sup>63</sup> (Gallardo; Smith, 2004, p. 7).

En efecto, si bien la escena muestra a Ripley ante el peligro de ser penetrada por un *alien*, anteriormente el espectador pudo ser testigo del resultado de dicha penetración para otro personaje: el padre de Newt, al que vemos tirado en el suelo, la cara cubierta por un *facehugger*, mientras su esposa pide ayuda y Newt grita del horror.

---

<sup>63</sup> Traducción de la autora. En el original: “As males are penetrated, impregnated and give birth, the distinction between the male body and the female body, upon which our entire culture is based, begins to blur. This is the site of the Alien horror: faced with the Alien, we are all feminized”.

Es interesante remarcar lo que la escena del ataque contra Ripley implica a nivel del relato. En efecto, a lo largo de la película el cuerpo de Ripley tiende a mantenerse intacto y, de hecho, no es casi afectado. Lo peor que le sucede es recibir un corte en el rostro en la pelea final contra la Reina. En este sentido, se podría decir que el cuerpo de Ripley es el “cuerpo duro” del género de acción, ese cuerpo cuya integridad e impenetrabilidad reflejan la seguridad y firmeza del héroe. Por comparación, los cuerpos de los *marines* serían los cuerpos “suaves”, esos cuerpos cuya capacidad de ser transgredidos y penetrados refuerza la dureza del cuerpo del héroe. En el género de acción, estos cuerpos son generalmente masculinos y femeninos respectivamente, por lo que *Aliens* invierte los presupuestos en relación al héroe y la heroína. Por ejemplo, Hicks es quemado por la sangre/ácido del *alien*, que comienza a carcomer su armadura y que, a pesar de que Ripley lo ayuda a retirarla, le quema la piel. Sin embargo, es importante resaltar que la única escena en la que el cuerpo de Ripley se muestra como potencialmente penetrable, es la escena de ataque del *facehugger*. Si leemos la escena como una posible violación, Ripley sí es un cuerpo suave en relación a la posibilidad de ser penetrada sexualmente.

#### **7.2.4. Los *marines***

##### **7.2.4.1. Géneros tentativos, géneros aparentes**

El primer plano que muestra a los *marines* es un PG de la cámara de hiper-sueño, con PE de las cápsulas abiertas. Luego, vemos un plano compuesto de un PA de Gorman y PA de Apone, ambos acostados, boca arriba, con la cabeza a derecha de cuadro. A izquierda de cuadro se ven los otros cuerpos militares, todos en la misma postura y situación, connotando el orden, lo serial y, por qué no, cierta idea de igualdad (2.8). A continuación, los cuerpos de los *marines* (y Ripley) son retratados mediante PA, PP cerrados y PM, sin diferenciar particularmente entre cuerpos femeninos y cuerpos masculinos. Además, hombres y mujeres duermen intercalados, sin aparente división por género. Esto queda en evidencia en el plano compuesto de un PP de Ripley con paneo a derecha, que sigue su movimiento al despertarse, para que luego, mediante un cambio de foco, Ripley (en PP cerrado a derecha de cuadro) quede ligeramente fuera de campo mientras aparece el rostro de Drake (hombre), en PP detrás de ella, en centro de cuadro (2.13). Drake se queja “*They ain't payin' us enough for this, man*” [Nos pagan demasiado poco para esto] a lo que Dietrich (mujer), apareciendo a izquierda de cuadro (es decir, en la cápsula al lado de Drake), responde “*Not enough to have to wake up to your face, Drake*” [Es poco para tener que despertarse y ver tu cara, Drake], en un claro tono de broma que explicita un ambiente de camaradería entre hombres y mujeres. Ripley se levanta. El *travelling* que la sigue permite hacer un paneo de los vestuarios, por lo que notamos que los casilleros tampoco separan

hombres y mujeres. A nivel general, la introducción de los *marines* presenta un mundo militar en el cual no parece establecerse una diferencia entre lo masculino y lo femenino, un poco como si los géneros fueran intercambiables. Sin embargo, la vestimenta con la que duermen en las cápsulas sí los diferencia: los hombres tienen *shorts*, las mujeres *shorts* y remera. Tal vez se trata de construir el proceso de militarización (cuya metonimia en este caso es la escena en la que los *marines* se visten en el vestuario) como el proceso que permite desdibujar las diferencias de género. Después de todo, una vez que los *marines* tienen puestos sus uniformes, armaduras y cascos, es decir, luego de haberse militarizado, después de “nacer”, las diferencias de género son desdibujadas.

El *travelling* que sigue a Ripley (2.23) hace un ligero movimiento ascendente para incluir a una *marine* que, en PA, hace flexiones con los brazos, colgada de lo que parece ser un caño, mientras el resto de los *marines* todavía se está vistiendo. Vásquez tiene el pelo corto y viste musculosa y *short* caqui, como el resto de las *marines*. Luego, varios PP abiertos nos permiten ver, mediante *tilt up* y *tilt down* que siguen el movimiento ascendente y descendente de Vásquez, el detalle del movimiento efectuado por su musculatura, el sudor y el esfuerzo que implica el ejercicio, así como la mirada de Vásquez, posada sobre sus bíceps en acción, enfatizando la funcionalidad de su cuerpo (2.24). Es interesante notar que, así como el *tilt up* es uno de los movimientos de cámara típicamente utilizados en el cine clásico para fetichizar el cuerpo femenino (un ejemplo clásico es el *tilt up* que sube mostrando las piernas de la mujer hasta llegar a su torso y rostro), en este caso, el uso tiene una función distinta. Si bien es posible argumentar que existe espectacularización del cuerpo de Vásquez, en la medida que podemos admirar su musculatura en acción, el *tilt up*, al hacerse a la par del movimiento de Vásquez, está sujeto a la funcionalidad y capacidad de su cuerpo. Vásquez parece efectuar sus flexiones con tanta facilidad que hace una pausa para hablar con algunos compañeros, Ferro (mujer) y Hudson (hombre), mientras se sopla las manos y retoma sus flexiones con una sonrisa, como si se tratara de un juego, como si lo hiciera todas las mañanas al levantarse. Le echa una mirada de complicidad a Drake, que se pone a hacer flexiones con ella. Es interesante notar que, en este PG, cuando Drake y Vásquez, ambos en PA, se elevan al hacer la primera flexión, un *tilt up* permite seguir el movimiento de ambos lo que, ya sin referencia del piso y con ambos yendo a destiempo, borra la diferencia de estatura e iguala, relativamente, el físico de ambos. En algunos planos podemos notar que la diferencia física entre Drake es muy grande, en la medida que él es mucho más alto y fornido que Vásquez. Sin embargo, a lo largo de la película, dicha diferencia se ve relativamente mediada.

#### **7.2.4.2. Vásquez**

El PP de Vásquez haciendo flexiones, a izquierda y centro de plano, incluye un PP abierto de Hudson, en profundidad de campo y a derecha de cuadro, escondido por el brazo flexionado de Vásquez. En tono burlón, Hudson le pregunta “*Hey Vásquez, have you ever been mistaken for a man?*” [Oye, Vásquez, ¿alguna vez te confundieron con un hombre?] a lo que ella responde, parando sus flexiones solo para rematar su respuesta “*No, have you?*” [A mí no. ¿Y a tí?]. Este posicionamiento de los personajes en el plano recuerda lo planteado por Mulvey en relación a cómo la mujer en el cine clásico funciona como un objeto erótico tanto para la mirada del espectador como para la mirada de los personajes masculinos. En efecto, Hudson está a espaldas de Vásquez mientras la observa y se burla de ella. Sin embargo, el desarrollo de esta escena, y el remate de Vásquez, amplían esta interpretación. De hecho, los planos siguientes muestran un PG de Vásquez y Drake en PM abierto, con Hudson en PA, en profundidad de campo y poco visible detrás de Vásquez, mientras Drake celebra la respuesta chocando manos con Vásquez. Luego, un plano contraplano entre Vásquez y Drake explicita la relación amistosa y juguetona entre ambos. Por ende, tanto la respuesta sagaz de Vásquez como los planos que siguen enfatizan el punto de vista de Vásquez y la construyen como un personaje importante, interesante y llamativo. El chiste en sí, un cuestionamiento de la feminidad de Vásquez, y la gracia de que ella cuestione a su vez la masculinidad de Hudson, puede hacer referencia a maleabilidad de los géneros a lo largo de la película, como en referencia al concepto de *one-sex* elucidado en el marco teórico.

De hecho, el personaje de Vásquez es en sí mismo un cuestionamiento del género y de las definiciones de género. Vásquez es una mujer cuyo aspecto físico llama la atención sobre sí misma: lleva un pañuelo rojo atado a la cabeza (como Rambo) y guantes negros de cuero. A lo largo de la película se muestra activa e incluso agresiva y es constantemente asociada visualmente a las armas. En numerosos planos sostiene armas tan grandes que éstas casi la cubren por completo, dejando solo su rostro a la vista. Si bien tanto ella como Drake tienen una *M56 Smart Gun* (un arma colosal que sin duda parece más adaptada al tamaño del cuerpo de Drake que al de ella), es Vásquez quien es más asociada al arma, en la medida que ésta es más privilegiada visualmente cuando Vásquez la tiene. No solo Vásquez es más protagonista que Drake, sino que, además, es quien lidera la formación en las misiones de reconocimiento y se encuentra generalmente en centro de cuadro. La feminidad de Vásquez es sin duda no convencional e incluso es justo decir que se trata de una mujer masculinizada. En otras palabras, y considerando los aportes de Judith Butler, la feminidad no convencional de Vásquez podría pensarse como un recurso narrativo que reafirma y refuerza la feminidad de Ripley que, en comparación, sí se define de manera más inteligible en relación a su sexo-género, reafirmando a su vez la matriz heterosexual cultural. Algo similar sucede con la mujer corporativa que aparece en la escena de interrogación de Ripley. Esta mujer de aspecto masculinizado, en la medida que

viste el mismo traje y corbata que los hombres corporativos y tiene una voz rasposa, hace que Ripley parezca más femenina.

Sin embargo, a pesar de que Vásquez es una mujer masculinizada, tiene una estrecha (¿y romántica?) relación con Drake, probablemente el más masculino de todos los *marines*. Si bien Vásquez y Drake se comportan como “amigotes” (“juegan de mano”, ella lo cachetea, él la llama “perversa”), también parecen algo más que amigos. Cuando se preparan para la batalla, se desean suerte acercando sus rostros como si fueran a darse un beso. Luego, cuando Drake muere, el grito desgarrador y posterior llanto de Vásquez puede llevar a imaginar que la relación entre ellos dos era más que amistosa. Estas consideraciones ciertamente complejizan su personaje en relación al tratamiento de los géneros que lleva a cabo *Aliens*.

Por otro lado, la presencia y actitud general de Vásquez se articulan con una fuerte presencia femenina en relación a lo militar. En efecto, en relación a la escena en la que los *marines* despiertan y luego se visten, es interesante notar que para ser la primera vez que vemos a los *marines*, la presencia femenina, en relación a la narrativa, es muy fuerte, particularmente si tenemos en cuenta que de trece *marines*, solo tres son mujeres. Sin embargo, estas tres mujeres tendrán una gran importancia visual y narrativa a lo largo de la película, particularmente Vásquez quién, además, se perfila como una de las más hábiles *marines*, sobreviviendo casi hasta el final y sacrificándose para salvar a los demás. Teniendo en cuenta que aún hoy día la presencia de mujeres en el cuerpo de *marines* de los Estados Unidos no solo es reducida numéricamente sino que es limitada (la posibilidad de que las mujeres puedan estar en posiciones de combate sigue siendo debatida), es interesante analizar cómo la película juega con la posibilidad de una concepción de los géneros que apunta, quizás, a la eliminación de las diferencias.

Volviendo a la imagen de la mujer en la puerta del casillero, al comienzo de la secuencia, recordamos que, como la puerta está entreabierta y tiende a cerrarse a medida que el *travelling* avanza, no logramos ver la imagen del todo. Por ende, deducimos que se trata de una mujer por tratarse de un lugar común. Pero, en realidad, la imagen no se presenta de manera clara y evidente, como si se tratara de una anticipación de las líneas borrosas que van a delinear (o no) los géneros a lo largo de la película.

#### **7.2.5. El género de los *marines*: entre la tensión y lo teatral**

Si bien, como acabamos de ver, la construcción de lo militar juega con los parámetros convencionales de lo masculino y femenino, es posible palpar cierta tensión en relación a esta ambigüedad, en la medida que lo militar, de a momentos, se autodenomina como una entidad definida por una agresividad de carácter sexual y codificada como masculina.

Por ejemplo, los *marines* se preparan para la batalla escuchando la arenga de su sargento Apone: “*Alright, squad. We're a team and there's nothing to worry about. We come here, we gonna' conquer, and we're gonna' kick some. Is that understood? That's what we're going do, sweethearts. We are going to go and get some*” [Somos un equipo y no hay nada que temer. Vinimos aquí para conquistar y vencer. ¿Entendido? Es lo que vamos a hacer. Vinimos a ganar]. La expresión “*get some*” puede evocar algo sexual, ya que es generalmente asociada a la idea de tener sexo, de un punto de vista masculino. Durante el desayuno en el comedor, Apone bromeaba sobre el contenido de la misión: “Es una misión de rescate. Les encantará. Debemos rescatar a las hijas de unos colonos de su virginidad”, lo que provoca la risa de todos los *marines* y lleva a Frost, Hudson y Spunkmeyer a recordar conquistas sexuales de otras misiones, usando la misma expresión que Apone usa en la arenga: “*Hey, I sure wouldn't mind getting me some more of that Arcturan poontang. Remember that time?*” [No me molestaría acostarme con alguna arcturiana. Recuerdas aquella vez?]. Los *marines* se autodefinen como “*lean mean Marines!*” [Rudos y forzudos *marines*!], mientras que Apone aprueba de su formación, justo antes de partir hacia la batalla, con un “*Absolutely badass!*”. Todo esto es expresado en planos que muestran a los *marines* preparándose para la batalla, escogiendo sus armas y ajustando sus armaduras militares mientras gritan (¿recitan?) las tres palabras mencionadas (*Lean mean Marines*) casi como si se tratara de un ritual para entrar en un personaje, un personaje ensayado anteriormente, un personaje teatralizado.

Acaso, cuando Vásquez se entrena con su *M56 Smart Gun* (36:34 – 36:53, Anexo 10.9., página 299), ¿no detectamos un aire de escenificación? El plano (9.2), que mediante un *dolly out* comienza como PP de Vásquez y termina siendo un PA de Vásquez (a izquierda de cuadro) y un PA de Drake (a derecha), muestra a Vásquez (y luego Drake) probando distintas posturas con la *M56*. Ambos posicionados de costado a la cámara, mirando a derecha de cuadro, lo cual enfatiza lo unidimensional del espacio (como si estuvieran sobre un escenario), parecen ejercitarse para la vista de alguien más (además de la de ellos mismos, que al final de la escena intercambian una mirada claramente divertida). En efecto, ensayan las distintas poses con concentración y estilo (particularmente Vásquez), como si les preocupara de qué manera dichos movimientos son percibidos por alguien aparte de ellos mismos. La escena está fuertemente caracterizada por lo militar, desde la música, cuyos tambores de fanfarria militar no paran en ningún momento, hasta los encuadres, que enfatizan la presencia de las armas. Si lo militar es, al menos de manera explícita, fuertemente codificado como masculino, ¿es posible entrever en esta escena una explicitación de la teatralidad de la masculinidad militar?

Algo similar, en relación a la teatralidad masculina, sucede cuando los *marines* llegan a la colonia en la primera misión y constatan los destrozos causados por el ácido de los *aliens* en los corredores. Cuando Apone, Hudson y Vásquez encuentran un agujero en el suelo, Hudson escupe a través de éste para constatar su profundidad pero también, podemos adivinar, porque

escupir en el suelo es considerado como algo masculino. Para Judith Butler, el género es una estilización del cuerpo, en la medida que requiere un trabajo constante de reafirmación mediante un entramado de gestos y comentarios que categorizarían cada cuerpo dentro de un género específico (masculino o femenino). Es en este sentido que podemos leer, no solo las actitudes de Hudson, sino que el comportamiento de todos los *marines* a primera vista. En efecto, tanto la bravuconada de Hudson como los chistes, actitudes y poses de los *marines* funcionan para mantener la ilusión de la masculinidad, según la lectura de Butler. Luego de que Hudson escupe, podemos ver cómo su escupitajo cae a través de los distintos agujeros provocados por los *aliens*. En el plano siguiente, como si Vásquez buscara desarmar el personaje/discurso de macho constantemente construido y proyectado por Hudson, ella lo empuja y él se asusta por miedo a caerse. Hudson le reprocha el chiste a Vásquez, que claramente ha roto, con un pequeño gesto, la ilusión masculina del “*badass*” [malo] Hudson. Este instante, entonces, dejaría entrever un error en la supuesta estabilidad del género.

Por otro lado, la escena de Vásquez y Drake entrenando ilustra lo que sucede durante el resto de la película en relación a la espectacularización del cuerpo masculino. De hecho, la escena en cuestión comienza con un PM de Frost que permite ver sus grandes bíceps flexionados (9.2). Según Steve Neale, tradicionalmente la fetichización del cuerpo masculino no lo erotiza en la medida que la mirada que se construye no es directa sino que está mediada por las miradas de otros personajes, y dichas miradas no están marcadas por el deseo. En el caso de *Aliens*, es justo decir que la espectacularización del cuerpo masculino no es erotizante en la medida que la mirada está mediada por la presencia dominante de las armas. En efecto, en la apertura de la escena mencionada, la *M41A* que Frost sostiene compite visualmente con sus músculos, y lo mismo sucede con los brazos de Drake mientras éste sostiene la *M56 Smart Gun*. Al ser privilegiadas visualmente, las armas toman protagonismo y, en las escenas en las que el cuerpo masculino es puesto a disposición para la mirada del espectador, las armas atraen la atención tanto como el cuerpo en cuestión.

La importancia de las armas para la caracterización e identificación de lo militar (teniendo en cuenta la asociación de las armas con lo fálico) queda explicitada en la secuencia en la que los *marines* ingresan en el territorio dominado por los *aliens*, en la segunda misión. En efecto, una vez que Ripley le avisa a Gorman que si los *marines* disparan sus armas en el complejo, podría ocurrir una explosión termonuclear, éste ordena a Apone desarmar a su tropa. El ambiente cambia radicalmente, el entusiasmo de los *marines* se convierte en frustración: “*What the hell are we supposed to use, man? Harsh language?*” [¿Qué se supone que usemos, malas palabras?]. Luego de que Apone desarma uno por uno, Hicks saca otra arma (que tiene municiones) y Vásquez retoma dos municiones que había escondido, dándole una a Drake. Al parecer, la pérdida de municiones es tan inconcebible para los *marines* que algunos están dispuestos a desobedecer a las órdenes de su sargento a quien, como vemos a lo largo de la

película, claramente respetan. Es posible entender que, sin sus armas (sus falos), los *marines* sienten que ya no son *marines*, tal vez porque sienten que han sido “castrados” de cierta manera. Incluso Apone parece intentar consolarlos “*We’re still marines and we’ve got a job to do*” [Todavía somos Marines y tenemos un trabajo que llevar a cabo], como si quisiera decir que aún son *marines* a pesar de haber sido “castrados”, lo cual sin duda acentúa la construcción de los *marines* y lo militar como algo masculino, con su respectiva asociación con lo “activo”.

Si bien, como dijimos, algunos *marines* habían guardado municiones en secreto, la primera en usarlas es Vásquez que, al grito de “*Let’s roooooock!*” [¡Al ataque!], comienza a disparar su ametralladora hacia todos lados una vez que los *aliens* han comenzado a atacarlos. Si bien tanto Apone como Gorman intentan aplacarla mediante órdenes, Vásquez hace caso omiso. Más adelante en la secuencia, Ripley va a ignorar los protocolos militares para arrancar el vehículo blindado (que funcionaba como base) con el fin de ir a rescatar a los *marines*. Es en este instante, cuando Ripley se “activa”, que Gorman deja de ser pasivo con un grito de ira “*Ripley, what the hell are you doing?*” [Ripley, ¿qué demonios haces?]. Acto seguido, intenta, bastante agresivamente, quitarla del volante, sin éxito. Cuando Ripley llega y los *marines* comienzan a subir al vehículo, Drake no llega y muere y Vásquez intenta ir a buscarlo, por lo que Hicks intenta controlarla y finalmente debe retenerla físicamente al grito de “*He’s gone!*” [¡Se ha ido!], haciendo referencia a Drake. Luego, cuando Ripley ya ha rescatado a los pocos sobrevivientes y ha salido del complejo en el que se encontraban, manejando a toda velocidad sobre la superficie árida del planeta, Hicks intenta aplacarla, haciéndole entender que ha roto el eje del vehículo, y que ya están a salvo, que ya no es necesario seguir manejando. Ripley, en estado de shock, no escucha sus palabras hasta que, finalmente, logra calmarse y comienza a frenar. Tal parece que, en esta secuencia marcada por el caos, las mujeres están fuera de control y sus acciones deben ser controladas o aplacadas. Sin embargo, son estas mismas acciones que terminan asegurando la supervivencia del grupo: Vásquez desobedece y comienza a disparar, Ripley desobedece y va en busca de los *marines*. Por ende, cuando el caos invade a los *marines*, la teatralización masculina/activa parece ceder, en la medida que los hombres eligen ser pasivos, y son ellas las que actúan de manera activa y salvan el día.

Esta ambigüedad se ve reflejada asimismo en lo que sucede en la película en relación a las imágenes de mujeres en el vestuario de los *marines*. En efecto, aparte de la primera foto que vemos al comienzo de la introducción a lo militar (analizada previamente), en la escena en la que el Sargento Apone arenga a los *marines*, podemos ver otra foto de una mujer, ésta vez en lo que parece ser el casillero de Hicks. Mientras escuchamos la voz de Apone preparando psicológicamente a su tropa, un plano secuencia comienza con las botas de Hicks (siendo ajustadas por éste) y, cuando Hicks mueve su pierna, vemos la foto de una mujer de espaldas, sentada sobre una silla, desnuda. La cámara pana de izquierda a derecha y luego hace un movimiento ascendente hasta llegar a un PP abierto de Hicks a derecha de cuadro y el escudo de

Vásquez en PE a centro-derecha de cuadro. El escudo lleva algo escrito, seguramente por Vásquez, en español: “El riesgo siempre vive”. Cuando Hicks se levanta, la cámara lo sigue con un rápido movimiento ascendente y Hicks sale de cuadro por la derecha, por lo que queda un PP compuesto de Vásquez a izquierda y Drake a derecha. Éstos salen por derecha de cuadro y queda Apone, en PM, a derecha de cuadro. A continuación, Dietrich se levanta, ajustándose el casco, por lo que aparece desde la parte inferior del cuadro, quedando en PM a izquierda de cuadro, por delante de Apone, y gritando en respuesta a la pregunta/arenga de Apone. Es interesante constatar cómo, en un mismo plano, conviven una imagen objetivante y fetichista de la mujer (la foto) y una construcción de los personajes femeninos que implica leerlas (la frase de Vásquez) y escucharlas (Dietrich gritando “*lean mean Marines!*”), dos recursos que, en cierta medida, rompen la ilusión fetichista.

A lo largo de la película, las ambigüedades y el juego con las convenciones en relación a los géneros femenino y masculino, que acabamos de explicar, parecen materializarse en un mismo lugar: el cuerpo militar. En efecto, la construcción del cuerpo en relación a lo militar (considerando tanto a los *marines* como a Ripley, en la medida que ella se militariza, como veremos más adelante) parece neutralizar las tensiones referidas, enfatizando el concepto de funcionalidad, convirtiendo al cuerpo, más allá de su género, en un súper-cuerpo militarizado, en un arma.

### **7.2.6. Cuerpo militar, cuerpo funcional**

Para esto, es interesante analizar la secuencia en la que Ripley demuestra su manejo de la *Caterpillar Loader* frente a Apone y Hicks (34:41 – 36:27, Anexo 10.3., página 146). Ésta comienza con cuatro planos que, en cierta medida, resumen un poco el ambiente de trabajo militar en el compartimento de carga de la nave Sulaco. En un mismo plano secuencia pasamos de una bomba de racimo a otra, una siendo supervisada por Hudson y la otra por Spunkmeyer que, manejando la *Caterpillar Loader*, la coloca en la nave *Cheyenne*. Entre la parafernalia militar, que en este caso vemos en actividad (al contrario de los planos introductorios analizados previamente), y los *marines* ocupados con sus respectivas tareas, oímos al sargento Apone gritando órdenes e incluso alguna broma de Hudson. Este bullicio, enfatizado por sonidos metálicos y mecánicos, es interrumpido por un PG con travelling de izquierda a derecha que sigue el movimiento de Ripley, en PA, quien entra en el compartimento de carga y se dirige hacia Apone y Hicks, ocupados con supervisar la actividad. Esta intromisión cristaliza en cierta medida lo que vamos a ver a continuación: Ripley buscando integrarse en el mundo militar.

El *travelling* termina con Ripley en PM abierto, a izquierda de cuadro mirando a derecha de cuadro, donde están Apone y Hicks (ambos en PM abierto, el primero de espaldas a cámara y el segundo de costado, mirando a izquierda). “*Hi. I feel like a kind of fifth wheel*

*around here. Is there anything I can do?*” [Hola. Siento que estoy de más. ¿Puedo hacer algo?], dice Ripley. El contra plano, cuando Apone le responde a Ripley con una pregunta, es un PP cerrado compuesto de Apone y Hicks: “*I don’t know. Is there anything you can do?*” [No lo sé. ¿Hay algo que pueda hacer?], responde/pregunta Apone, sin quitar su característico cigarro de la boca y con un dejo de superioridad. Mientras, Hicks mira a Ripley, tal vez con una mezcla de curiosidad e interés. Es interesante que Apone cambie el significado de lo que Ripley pregunta: de un “puedo” de posibilidad a un “puedo” de capacidad. Esta pequeña burla hace referencia a la manera en que, hasta el momento, Ripley es percibida por los *marines*: como un elemento foráneo, que algunos miran con sospecha y que otros desprecian, particularmente luego de que Ripley, intentando explicar a los *marines* cómo el *alien* eliminó a todo su equipo de la nave Nostromo, se descompone y pierde credibilidad. Cuando Vásquez la ve por primera vez, en el vestuario, la llama Blancanieves, haciendo tal vez referencia a que es una mujer atractiva, que parece delicada, y por ende ha de ser indefensa y pasiva. Por lo tanto, Ripley tendrá que hacer algo para ganarse el respeto de los *marines*. El juego de palabras de Apone indica que, para ser aceptada/integrada, Ripley deberá demostrar que sí puede hacer algo, que puede cumplir con una función en ese ambiente ajetreado donde el trabajo en equipo depende de que cada uno cumpla con una tarea.

Luego de que Apone “desafia” a Ripley, el contraplano es un PP de Ripley a izquierda de cuadro que dura lo suficiente como para registrar unos segundos de silencio (enfaticados por el hecho de que todos los sonidos de maquinaria que solíamos percibir en los planos anteriores, ya no suenan) que dejan en evidencia a una Ripley descolocada, sorprendida ante la respuesta/pregunta de Apone y el desafío que ésta implica. Luego del silencio, Ripley responde: “*I can drive that loader*” [Puedo manejar ese *loader*]. El plano siguiente, el mismo PP compuesto de Apone y Hicks, dura lo suficiente como para incluir la respuesta de Ripley “*I have a Class 2 rating*” [Tengo una licencia de clase 2], mientras Apone y Hicks se miran, como dudando, como si lo que ella dijera no importara: lo que importa es lo que ella hace o puede hacer. De hecho, durante el resto de la escena, cada vez que se vuelve a verlos volvemos al mismo plano que, por el valor de plano y la composición de encuadre, enfatiza sus miradas, como si fueran jueces. Incluso, podemos notar que, a lo largo de la demostración/prueba de Ripley, se vuelve a ellos solo dos veces: un plano que registra sorpresa (Apone) y aprobación (Hicks), luego de que Ripley comienza a avanzar con el *loader*, y otro de Apone y Hicks riendo y mirándose entre sí, que cierra la escena. Como vimos anteriormente, según Joseph Campbell el héroe debe responder a la “llamada de la aventura” para aceptar dejar atrás el mundo que conoce y demostrar de qué está hecho. De la misma manera, la escena se construye como una especie de ritual de pasaje: Ripley debe demostrar de qué está hecha (casi literalmente, ya que la escena se enfoca casi enteramente en la capacidad de su cuerpo) para ser aceptada como una más en el mundo militar.

La construcción del funcionamiento de la *loader* es al mismo tiempo una construcción del cuerpo de Ripley, por lo que el cuerpo de Ripley es construido como algo funcional y activo. Por montaje, cada parte del cuerpo de Ripley es asociada a una parte de la máquina y su potencial magnífico. Sus pies, aún visibles cuando la máquina está todavía inmóvil, ya no son visibles en el plano siguiente, cuando vemos los imponentes pies del *loader* avanzando, como si los pies de Ripley se hubieran fundido con la maquinaria (3.20). Un plano del dedo de Ripley activando un control es seguido de un plano de las tenazas de la máquina (3.16 y 3.17). Su movimiento de brazo, que hace que la mano de Ripley salga del plano, se corresponde con el movimiento de los brazos de la máquina en el plano siguiente. En el primer plano Ripley “entra” en el *loader*: primero vemos su mano surgiendo por el borde inferior del plano, aferrándose al *loader*, para que luego Ripley quede en PP abierto mirando a derecha de plano mientras se ajusta a la máquina. El valor de plano no permite que veamos su tamaño en comparación con el *loader*, al menos no todavía. De hecho, esto se mantiene, mediante un montaje de planos cerrados y planos detalle, hasta el plano en el que Ripley comienza a manipular los brazos/tenazas del *loader*. En cierta medida, la vemos entera y completa cuando ya es una con el *loader*, una vez que su cuerpo humano se ha unido y funciona al unísono con el cuerpo mecánico, como si de un solo cuerpo se tratara. Como mencionamos, el primer plano muestra a Ripley “subiéndose” al *loader*, como escalándolo, como si buscara ser más alta, más grande, mediante la sublimación otorgada por el *loader*.

Más allá de esto, es interesante analizar este punto en relación a dos conceptos trabajados por Mulvey: la erotización del cuerpo femenino y el concepto de *to-be-looked-at-ness*. En efecto, el detenimiento de esta escena en el cuerpo de Ripley no tiene la finalidad de erotizar sino que subraya los aspectos funcionales de su cuerpo, en la medida que cada parte de su cuerpo tiene un uso. La funcionalidad está también construida en relación al sonido, en la medida que cada movimiento de Ripley se corresponde con el sonido mecánico y metálico del motor y el mecanismo de la *loader*, sonidos que invaden la escena. Además, no solo este detenimiento no constituye una erotización del cuerpo femenino congelando la trama, sino que, de hecho, hace a la trama, en la medida que esta escena tiene la función de mostrar el funcionamiento de la *Caterpillar Loader* (y el hecho de que Ripley la domina a la perfección) en vistas de que será el elemento determinante en la batalla final contra la Reina, el clímax de la película. Por otro lado, anteriormente vimos a Spunkmeyer usando la *loader*, por lo que, evidentemente, no importa si se trata de un cuerpo femenino o masculino, la tecnología de la *loader* depende solamente de la capacidad de saber usarla. No sólo la *loader* se ajusta perfectamente al cuerpo de Ripley sino que su rostro está calmo y concentrado mientras activa los mecanismos. Incluso, termina la demostración mirando a Apone y Hicks y preguntando, en relación a una caja que acaba de levantar con las tenazas de la *loader*, “*Where do you want it?*” [¿Dónde la quiere?]. Partiendo de la definición de la ciencia ficción según la autora Christine

Cornea, la ciencia ficción implica un juego entre las leyes de lo conocido y la imaginación aplicada a esas mismas leyes, con vistas a proyectar posibilidades y potencialidades del mundo conocido. En ese sentido, Ripley cumple la función de concretar una de esas potencialidades mediante su demostración del uso de algo que no existe (todavía) en el mundo conocido. Con su serenidad y facilidad, Ripley demuestra el funcionamiento de una máquina ficticia, una fantasía de la ciencia ficción, convirtiendo su existencia en algo real y tangible.

### **7.2.7. El súper-cuerpo militarizado de Ripley**

Hacia el final de la película, los *aliens* han vuelto a atacar, diezmando aún más al grupo de sobrevivientes. Ripley y Hicks logran escapar y llegan al *Cheyenne*, pilotado por Bishop para escapar del planeta. Sin embargo, Newt ha sido secuestrada por los *aliens*. Con el reactor a punto de explotar, Ripley ordena a Bishop de no despegar del planeta y se prepara para ir a rescatar a Newt (2:01:00 - 2:03:58, Anexo 10.7., página 249). Su preparación implica manufacturar, en silencio y la más profunda concentración, un arma propia. Escoge un *M41A*, un lanzallamas, y los une mediante un poco de tela y cinta adhesiva para así obtener un arma letal. Carga municiones en el rifle *M41A* y luego le pega el localizador, que usará para encontrar a Newt, con un poco de cinta de adhesiva. Finalmente, recoge algunas granadas y luces de bengala. Actúa con rapidez y precisión, parece saber perfectamente lo que está haciendo. La escena está construida principalmente en base a varios PPP de Ripley, de costado o en  $\frac{3}{4}$  mirando hacia derecha de cuadro, en combinación con planos cerrados de los armamentos mencionados (7.6). Los planos cerrados de Ripley, mayormente oscuros salvo por un contraluz que delinea y resalta el rostro de Ripley, se intercalan con un PE de la *M41A*, un PE del lanzallamas sobre la *M41A*, un PM de ambas armas juntas y, más adelante, un PE del cargador, un PE de las granadas, un PE de las luces de bengala y un PE del localizador. En cierta medida, este montaje, que casi ignora el cuerpo físico de Ripley, construye el cuerpo militarizado de Ripley: su cabeza y manos humanas (en todos estos planos cerrados hay referencia de las manos de Ripley, tomando las armas, recogiendo las granadas, etc.), en conjunción con las distintas partes de su cuerpo funcional/militar. Más adelante, una vez que Ripley ingresa en el ascensor y termina de prepararse, esta construcción continúa, en la medida que Ripley termina de perfeccionar su cuerpo militarizado: carga las granadas en el rifle, pone luces de bengala en su bolsillo, se quita la chaqueta para ajustarse un arnés, de un hombro se cuelga municiones, del otro hombro se cuelga las armas, se pasa la mano por el cabello sudado. En este caso, la música extra-diegética, con tonos de suspenso y acción, puntúa ciertas acciones específicas de Ripley: cuando ella ajusta el cargador del *M41A*, cuando se ajusta el arnés, y cuando se cuelga las armas del hombro. Por otro lado, en ambas escenas referidas, la música incluye una sutil fanfarria que evoca lo militar, lo bélico, el llamado a la batalla. En cierta manera, esta puntuación musical

engrandece y sublima las acciones de Ripley, la construcción de su cuerpo militarizado que intentará resistir y estar a la altura de una lucha contra los *aliens*. Se puede decir entonces que el concepto de “cuerpo duro”, tan central al cine de acción de la década de los ochenta, existe también en *Aliens* pero con leves modificaciones. Lejos de ser el cuerpo masculino musculoso e impenetrable que afirma la masculinidad del género de acción, como vimos con los aportes de Christine Cornea, el cuerpo duro en *Aliens* es un cuerpo militarizado, un cuerpo-arma, cuyos músculos son gatillos y que, de cierta manera, no parece tener género, solo balas y granadas.

Luego de entrar en el ascensor, Ripley se agacha para apoyar sus armas en el suelo del ascensor, a la vez que la cámara hace un *tilt down* y el ascensor comienza a cerrarse (7.35). Las puertas del ascensor son dobles y constan de una puerta de reja cuadrículada que desciende y de una puerta metálica que se corre de derecha a izquierda para cerrarse. Como ambas se cierran al mismo tiempo, encuadran a Ripley por un instante. Esto, en conjunción con el movimiento de cámara y la postura de Ripley, contribuyen a “achicar” visualmente a nuestra protagonista. Cuando, luego de prepararse y luego de que el ascensor llega a destino, Ripley vuelve a salir, el tratamiento que se hace de su imagen es completamente distinto. Las puertas del ascensor comienzan a abrirse al mismo tiempo (la puerta enrejada va de abajo a arriba, la puerta metálica va de izquierda a derecha de cuadro), para revelar (como si se tratara de cortinas de teatro) un PA de Ripley, engrandecida mediante un leve contrapicado, lista para la batalla, con su super-cuerpo funcional y militarizado perfectamente optimizado y calibrado, envuelta en vapor que la cubre y la descubre, dándole un aire aún más espectacular (7.49).

El cuerpo de Ripley se ha militarizado al punto que las armas y municiones que lleva parecen ser una extensión de su cuerpo, una parte casi tan importante y protagónica como ella. Es posible decir que vemos más “el físico” de las armas que el de Ripley, pensándolo en referencia al concepto de la mirada y el cuerpo femenino, trabajo por Mulvey. Como si la película se burlara de estas convenciones, cuando Ripley se quita la chaqueta, estando en el ascensor, podríamos anticipar un congelamiento de la trama para admirar su cuerpo. Sin embargo, no solo no conseguimos ver su cuerpo sino que éste en seguida vuelve a ser cubierto: por un arnés para cargar armas. Luego, cuando el ascensor está a punto de abrirse, tanto la música como los valores de plano cerrados construyen el punto máximo del suspenso que ha ido *in crescendo* a lo largo de toda la secuencia: Ripley se acerca cada vez más al peligro, como lo demuestra el conteo del ascensor que baja inexorablemente hacia el lugar más peligroso del universo. Es así que tenemos planos cerrados de nuestra protagonista: un PPP de Ripley cerrando los ojos, respirando profundamente, preparándose mentalmente para lo que está a punto de suceder y, luego, un PP de Ripley marcado por la puerta enrejada del ascensor, con el rostro sudado y concentrado, lista. Entre estos planos, un PPP del lanzallamas (con referencia del brazo de Ripley) muestra cómo la llama azul se enciende. En cierta medida, este inserto le da una importancia casi protagónica al lanzallamas (y por extensión, a lo armamentístico) en

esta escena. De la misma manera, el último plano de la secuencia es un PM fuertemente contrapicado de Ripley apuntando el lanzallamas que, por el ángulo de la cámara, tiene una presencia visual casi tan importante como la de Ripley en el plano (7.51). En cierta manera, Ripley se ha convertido en un arma. Incluso, a lo largo de la secuencia, el sonido metálico de las armas es asociado a los planos en los que Ripley está presente o que se relacionan con ella y no a los planos de Hicks que, después de todo, es un *marine* de verdad. Tal parece que la representante por excelencia de lo militar y lo bélico, es Ripley.

Por otro lado, la secuencia en cuestión construye a Ripley como un personaje activo mientras que Hicks, el *marine* que, después de todo, debería estar al mando, es representado como un personaje pasivo. Mientras los planos de Ripley generalmente son con cámara en mano e incluso siguen su movimiento (por ejemplo, cuando se dirige al ascensor), los planos de Hicks lo muestran fijo, quieto, postrado en un asiento por una herida infligida por el ácido de los *aliens*. Como si no fuera suficiente, Ripley le pide a Hicks que no deje que Bishop se vaya (ya que es él que maneja el *Cheyenne*) hasta que ella haya vuelto con Newt, a lo cual Hicks contesta, abatido por su herida: “*We ain’t going anywhere*” [No nos iremos a ninguna parte]. El cuerpo militarizado de Ripley va más allá y tiene la capacidad de enfrentarse al enemigo antagónico y todopoderoso de la narrativa mientras que el cuerpo de Hicks, a pesar de ser un cuerpo militar, es justamente lo que lo retiene. Mientras Ripley se transforma en un *cyborg* militarizado, Hicks retrocede y se anida en su humanidad y la fragilidad que esta conlleva. Mientras Hicks no puede hacer más que ocuparse de su cuerpo (se administra una inyección, suda y gruñe del dolor), Ripley lo trasciende y va a salvar el mundo.

### **7.3. La ratificación de la feminidad: la maternidad**

Como hemos visto, *Aliens* desafía algunas convenciones en relación a los géneros femenino y masculino, construyendo una heroína femenina que escapa, en muchos aspectos, a la norma del cine *mainstream*. Por un lado, Ripley escapa al paradigma de la heroína de acción que compensa su rol femenino activo y transgresor mediante un énfasis en su sexualidad. Por otro, es posible aventurar que, mientras que en otros relatos de horror son las “tetas y gritos” de la *Final Girl* lo que confirman su feminidad (según Carol J. Clover), Ripley ratifica su feminidad a través de la maternidad, uno de los temas principales y transversales de la película. Sin embargo, ¿qué tan tradicional es la maternidad construida en la película? Y, de hecho, ¿qué implica que la feminidad de Ripley sea ratificada en base a un concepto tradicionalmente asociado a lo femenino? Si bien Ripley, como heroína de acción, no es definida según su disponibilidad sexual en base a una feminidad tradicional, sí lo es en base a una maternidad cuya construcción es ambigua. Por un lado, la maternidad es construida como algo instintivo

para Ripley. Por otro lado, la maternidad es algo potencialmente monstruoso y pesadillesco, ante lo cual Ripley deberá enfrentarse.

### 7.3.1. El instinto maternal

Parece que Ripley tiene tanta facilidad para manejar una *loader* y un lanzagranadas como para cuidar a una pequeña niña. En este sentido, la película hace énfasis en lo instintivo de la maternidad para Ripley. De hecho, algunas de las motivaciones detrás de las acciones más importantes que Ripley emprende a lo largo de la película, tienen que ver con ese instinto de protección maternal. Por ejemplo, después de negarse, Ripley decide aceptar la propuesta de Burke, viajar al planeta LV-426 como asesora del grupo de *marines* que irán, supuestamente, a rescatar a colonos que podrían, o no, haber sido atacados por *aliens*. Si bien Ripley no lo dice de manera explícita, la narrativa sugiere que el hecho de que los colonos afectados sean familias parece tener mucho que ver con su decisión. En efecto, cuando Van Leuwen informa a Ripley que hay “60, 70 familias” en el planeta desde hace veinte años, podemos ver, en un PPP, cómo Ripley repite la palabra “familias” con clara congoja, cerrando los ojos, de manera similar a cuándo se le informa que su permiso para volar ha sido revocado. Asimismo, es por su instinto de protección maternal, su necesidad de cuidar a Newt, que Ripley pone en riesgo su vida (y la de Bishop y Hicks) cuando, ya al final de la película, Newt es atrapada por los *aliens*.

A lo largo de la película, Ripley tiene gestos particulares que explicitan su sentimiento de maternidad hacia Newt. En la secuencia de la segunda misión, Newt mira con el resto del equipo (Gorman, Ripley, Burke) los monitores donde aparecen las atroces imágenes de lo que ha sucedido con los habitantes de Hadley’s Hope, atrapados entre las construcciones biomecánicas de los *aliens*. Como si se tratara de una película violenta o de un contenido no apto para menores, Ripley actúa como una madre preocupada y le ordena a Newt que se retire. Más adelante, una vez que Ripley decide tomar las riendas de la misión y se dirige hacia el volante del vehículo blindado para ir en busca de los *marines*, ajusta una protección para Newt (diciéndole que se sujete con fuerza). Cuando ya ha rescatado a los *marines*, Ripley abandona el volante y, antes de ir a tomar su lugar como líder de los sobrevivientes, pausa unos segundos para, en un gesto de cariño maternal, preguntarle a Newt cómo se encuentra.

Mucho antes de todo esto, cuando el equipo de rescate se cruza por primera vez con Newt durante la primera misión, Hicks llama inmediatamente a Ripley para que ella se acerque a la niña. De hecho, los *marines* casi matan a Newt, ya que le disparan apenas perciben movimiento cuando ella pasa corriendo cerca de Drake y Hicks. Solo Hicks notó que se trataba de una niña pero, en lugar de acercarse él mismo, como si los *marines* no pudieran o no supieran cómo acercarse a una niña asustada (por más que, a pesar de ser una niña, Newt es justamente uno de los colonos cuyo rescate es justamente la misión de los *marines*), llama discretamente a

Ripley para que ésta se acerque y vea que se trata de una niña. A continuación, Hicks intenta alcanzar a Newt, escondida detrás de lo que parece ser un conducto de aire. Pero Hicks no mide su fuerza y la niña se asusta, lo muerde, y sale corriendo. El grupo se dispone a buscar a Newt. Mientras buscan hacia dónde se dirige la niña, los planos, con claro uso de cámara en mano, dejan siempre en el centro del cuadro a Ripley, como si de ésta dependiera encontrar a la niña, como si solo ella supiera cómo encontrarla si bien, volvemos a enfatizar, la misión de rescate pertenece a los *marines*, no a Ripley, quien acompaña al grupo meramente como consultora. En efecto, Ripley se las arregla para llegar a la niña, calmarla y, de alguna manera, llevarla con el resto del grupo.

Sin dudas, la escena que mejor cristaliza esta construcción de la protagonista como una mujer/madre en comparación con lo militar como lo no-maternal, es la escena en la que Ripley limpia a Newt y logra hacerla hablar por primera vez (57:51 – 59:17 /59:40 - 1:01:06, Anexo 10.10., página 302). En ésta, la composición del encuadre y el posicionamiento de los personajes coloca a los *marines*, más específicamente a Gorman y Dietrich, a izquierda de cuadro, mientras que Ripley se posiciona a derecha de cuadro, con Newt. Gorman intenta toscamente interrogar a Newt que, probablemente en estado de *shock*, no dice nada (10.1). Mientras, Dietrich, la doctora, parece haber terminado de revisar a la niña. Cuando Ripley entra en el cubículo donde se encuentran, se queda parada pacientemente detrás de Newt, hasta que le pide a Gorman (con un tono que suena más a una orden “amistosa” que a un pedido) que deje en paz a la niña. Es interesante prestar atención a las miradas entre los personajes. Por su lado, Newt, sentada sobre una mesa, mira al vacío, evitando la mirada de Gorman y Dietrich. Gorman, a pesar de que está encorvado para acercarse a la pequeña niña, apenas la mira y, cuando lo hace, no busca encontrar su mirada. Mientras, interroga a Newt mediante órdenes: “*Now think, Rebecca. Concentrate. Just start at the beginning*” [Piensa, Rebecca. Concéntrate. Empieza por el comienzo]. Al no recibir respuesta, se frustra cada vez más. Dietrich, por su lado, no la mira cuando dice su nombre ni cuando da su diagnóstico médico, de hecho casi no parece reconocer la presencia de Newt, como si ésta fuera una cosa en lugar de una persona, una niña, que acaba de vivir una experiencia traumática. Ripley, a pesar de estar de pie a espaldas de Newt, es la única que observa a la niña. Cuando Gorman y Dietrich se retiran, a instancia de Ripley, el PG se convierte en un PM conjunto de Ripley y Newt mediante un suave *dolly in* que acerca y une a los personajes (10.3). Cuando Ripley se sienta frente a Newt, queda casi a su altura, incluso un poco más bajo (ya que en los planos contraplanos Ripley mira hacia arriba): lo opuesto de Gorman y Dietrich. Ripley le habla suavemente a la niña, le hace una pequeña broma como excusa para limpiarla, le dice que es valiente y, lentamente, consigue que la traumada niña salga de su mutismo y comience a hablar. Además de hablar, Ripley también hace pausas, dándole a Newt el silencio necesario para que su tímido primer susurro sea oído. Los *marines* no saben ocuparse de la niña ya que ni siquiera piensan en limpiarla (Newt está muy sucia), y

solo se ocupan de su salud en el sentido más estricto: Dietrich diagnostica, mecánicamente, que Newt está bien “físicamente”, como si eso cerrara la cuestión. Por su lado, Ripley la limpia con amor, le trae chocolate caliente, como si supiera perfectamente que eso era lo que había que hacer, explicitando las convenciones vistas con Susan Bordo en relación a lo femenino como aquello relacionado al cuerpo, y a la mujer como la que debe ocuparse de su cuerpo y el cuerpo de los otros.

Es posible entender que, más que maternidad como instinto, la película construye a la maternidad como destino de Ripley. Newt aparenta tener la misma edad que la hija de Ripley (Ripley llora al recordar que le había prometido volver para su onceavo cumpleaños) y, como ella, tiene un sobrenombre (Newt/Amy) aparte de su verdadero nombre (Rebecca/Amanda). Estas similitudes sin duda profundizan el lazo entre Newt y Ripley. A la vez, es posible leer esta construcción en relación a la pérdida de maternidad de Ripley. En efecto, Ripley “abandonó” a su hija para irse a trabajar a bordo del Nostromo, en *Alien* (1979) y, al pasar 57 años perdida en el espacio, perdió a su hija. Al acercarse a Newt, tal vez Ripley intenta resolver su maternidad fallida. No es coincidencia que el plano final de la película sea un PP compuesto de Ripley y Newt durmiendo en el viaje de vuelta a casa, a la Tierra. Incluso, el plano es seguido por otro plano con el mismo encuadre, como si se buscara acercar a madre e hija aún más.

### **7.3.2. Una familia idílica y reaganiana**

El instinto maternal de Ripley, que la une inexorablemente a Newt a lo largo de la historia, se combina con la atracción romántica entre Ripley y Hicks, conformando, en cierta medida, una familia. Luego de que el grupo de sobrevivientes ha quedado varado en el planeta, éstos deben diseñar una estrategia de defensa ante los *aliens* (1:22:40 - 1:26:05, Anexo 10.6., página 234). Es posible decir que el lenguaje cinematográfico en estas secuencias alude a Ripley, Newt y Hicks como una familia. Por ejemplo, en estas escenas se reitera un plano que consiste en un PG que posiciona a Hicks, Ripley y Newt como un conjunto, unidos no solo por la posición en el espacio sino que por el arma de Vásquez, que los enmarca aún más. En cierta medida, el montaje de estas escenas se articula alrededor de “papá y mamá hablando de cosas importantes” (los PP conjunto de Hicks y Ripley), mientras la hija juega (PM de Newt intentando tocar las municiones, luego poniéndose el casco) o se aburre (PP cerrado de Newt bostezando). Incluso, es interesante notar que hay más paternidad que maternidad en estas escenas, en la medida que Ripley, al estar concentrada en la estrategia, ignora un poco a Newt y es Hicks que le presta atención y la cuida. Hicks le dice a Newt que no toque las municiones, con tacto paternal: “*It’s dangerous, honey*” [Es peligroso, cariño]. En la escena siguiente, la levanta y la posa sobre la mesa luego de que ella intenta, sin éxito, saltar para ver lo que Ripley y los *marines* observan sobre la mesa de mapas. Tanto el PM de Newt mirando hacia arriba, a

Hicks, con cara de obediencia cuando éste le advierte sobre las municiones, como el PG en el que Hicks la levanta y la pone sobre la mesa (6.38), podrían ser escenas familiares de lo más común, si no fuera por la situación extraordinaria en la que se encuentran.

Cuando los *marines* y Ripley encuentran a Newt, escondida detrás de lo que parece ser un conducto de aire, el plano es un PG que, además de incluir un PM de Hicks y un PM abierto de Ripley, también incluye a Bishop y Gorman, aunque éstos están más alejados y miran a la niña sin mostrar emoción o interés, mientras que Hicks y Ripley se miran y sonríen. Probablemente estén aliviados de que sea una niña inocente en lugar de un temible *alien*, como si esa niña representara la esperanza de encontrar más sobrevivientes, como si se tratara de un bebé recién nacido, tal vez, su bebé, su hija.

Finalmente, lo que termina de cimentar la unión familiar entre Hicks, Ripley y Newt es el brazalete localizador que Hicks le da a Ripley, y que ésta le da a Newt, como si se tratara de una joya que la pequeña hubiera heredado. Por ende, no solo lo maternal se confunde, de a momentos, con lo familiar sino que, además, se trata de una noción de la familia muy particular y sin duda inspirada en la familia “tradicional” influenciada por los valores religiosos conservadores del período reaganiano. Así es que la familia formada por Hicks, Ripley y Newt viene a remplazar la antigua familia de Ripley, la conformada solamente por ella y su hija. En efecto, sabemos que Amanda lleva el apellido de Ripley y en ningún se especifica si Ripley estuvo casada o si su hija Amanda tuvo un padre. Por ende, es justo inferir que Ripley era una madre soltera. Desde el primer momento en el que esta familia se junta (cuando el *Cheyenne* se accidenta y Hicks corre a proteger a Ripley y Newt), la relación entre los tres es mítica, casi bíblica: Newt es la hija predestinada de Ripley (concebida sin sexo, como Jesús, y sin parto), mientras que Hicks acepta ser su padre, así como José aceptó ser el padre de Jesús. La idea de familia mítica queda sin duda sellada con el final de la película. En efecto, los que sobreviven son nada más que los integrantes de esta familia: Ripley, Hicks, Newt (y Bishop que, en su condición de “persona artificial” tal vez pueda ser considerado como un hijo de la humanidad). Esta familia tradicional se opone casi fundamentalmente a la maternidad (y noción de familia) exhibida por el *alien*.

### **7.3.3. La madre arcaica**

A lo largo de la película, la maternidad alienígena es construida como monstruosa y terrorífica, en clara asociación con el tema de lo femenino monstruoso y sus conceptos conexos, explayados en el marco teórico. El ejemplo más claro de esto es la secuencia en la que los *marines*, en su segunda misión, revisan las instalaciones de Hadley’s Hope, pensando que encontrarán a los residentes que intentan rescatar (1:07:16 – 1:18:00, Anexo 10.4., página 153). En efecto, la oscuridad y humedad del lugar, junto con los recovecos creados por las

construcciones biomecánicas alienígenas, son reminiscentes de lo que Clover expresa sobre el espacio siniestro del antagonista en la película de horror, cuyas características generalmente pueden asociarse a lo femenino y, particularmente, a lo uterino y los genitales femeninos. Por otro lado, el espacio en cuestión es terrorífico en la medida que explicita la manera en que los *aliens* operan. Para poder reproducirse, los *aliens* “reciclan” a los humanos con el fin de usarlos como huéspedes para así gestar a sus crías. Esta perversión del ciclo de vida-muerte somete a sus víctimas humanas a un destino aún peor que la muerte, ya que consiste en una especie de coma macabro hasta que la cría alienígena nace y el cuerpo humano, finalmente, perece. Los cuerpos humanos, suspendidos entre las secreciones alienígenas, que han formado nuevas paredes, parecen absorbidos por dicha construcción, como en alusión al poder del cuerpo maternal en el relato de horror, ese cuerpo que puede absorber todo aquello a lo cual dio una vez luz, ya que su capacidad de reproducción es desenfrenada, inmoral, y horrorosa. Ese *alien* cuyo poder maternal es tan avasallante y descontrolado, esa madre arcaica, ha nublado y pervertido las normas de la vida y la muerte, al punto que, cuando los *marines* encuentran a una mujer aún con vida, lo primero que ésta pide, es que la maten.

Los *aliens* se han apropiado del lugar mediante sus construcciones biomecánicas que han remodelado el espacio como si se tratara de plantas carnívoras monstruosas. En efecto, sus construcciones húmedas y viscosas han invadido las superficies cuadradas, lineales y rectas del establecimiento. En un plano vemos una persona atrapada entre dicha construcción: a izquierda de cuadro, vemos las formas sinuosas y húmedas contra, a derecha de cuadro, lo metálico, frío y cuadrado de la construcción previa. Si recordamos el eslogan de la corporación responsable por Hadley’s Hope, “Construyendo Mundos Mejores”, es interesante considerar que, en cierta medida, los *aliens* han construido su propio mundo encima de ese “mundo mejor” construido por Weyland-Yutani.

Cuando los *aliens* atacan, parece que, como grita Hudson, “salen de las paredes”, de las construcciones biomecánicas siniestras que rodean a los *marines*. Cuando el primer *alien* ataca, vemos cómo este “sale” de la pared, dónde estaba mimetizado con su entorno sinuoso y viscoso. Anteriormente, cuando los *aliens* recién comienzan a movilizarse, los vemos en una serie de planos oscuros en los que apenas percibimos siluetas que parecen enroscarse y desenroscarse de manera confusa y misteriosa. De hecho, no logramos ver con certeza dónde termina la pared viscosa y dónde empieza el *alien*, como si pudieran ser la misma cosa, como si el *alien* no se diferenciara y separara de su entorno natural, de la misma manera que lo femenino monstruoso es abyecto en parte porque no se separa de lo natural, lo interno, lo corporal.

Según Kristeva, lo abyecto se relaciona con lo que ella llama la autoridad maternal, el mundo en el que la relación con lo natural y lo corporal es directa y estrecha, antes de que la ley paternal simbolice y medie la relación con la naturaleza mediante una separación naturaleza/cultura. Por ende, lo abyecto, en la medida que no respeta límites ni demarcaciones,

puede hacer colapsar este mundo del lenguaje, de las reglas y el orden. Tal vez no sea coincidencia que la primera víctima de los *aliens* sea un hombre, más específicamente el padre de Newt. En efecto, los padres de Newt son terraformadores habitantes de Hadley's Hope que se topan, sin saberlo, con la misma nave abandonada con la que el Nostromo se topa en *Alien*. Cuando el padre de Newt es atacado por un *facehugger* se desencadena el fin de la colonia ya que, a pesar de que el espectador no es testigo de estos eventos, cuando los *marines* llegan a la colonia en su misión de rescate, no hay sobrevivientes humanos (a excepción de Newt) y el paisaje es desolador y apocalíptico. Tal parece que la muerte del padre arrastró la caída de la civilización y del pueblo-frontera, el bastión de la misión colonizadora en el hostil planeta LV-426, donde los colonos, simbólicamente, procesaban/dominaban la atmósfera/naturaleza con el fin de hacerla habitable/civilizada. Incluso, cuando Newt le comenta a su hermano (ambos se quedaron en el vehículo de la familia, mientras los padres se fueron a investigar el hallazgo) que sus padres están demorando mucho, él intenta reconfortarla con un simple "*Dad knows what he's doing*" [Papá sabe lo que hace], en una clara y simbólica referencia a la autoridad paternal.

Cuando los *marines* encuentran a Newt, ésta vive en un pequeño cuarto que simboliza el colapso del orden y el sistema: el suelo está tapizado de residuos y objetos tan rotos y destrozados que sus formas son irreconocibles (¿se trata de ropa, diarios, comida?). Newt se agita, grita y gime: ha perdido el uso de la palabra. Su aspecto físico es descuidado y sucio: su pelo enmarañado es reminiscente del aspecto de un ser prehistórico. Según Kristeva, el mundo codificado de la ley paternal se diferencia del mundo natural de la madre por la existencia de códigos de comportamiento y limpieza que determinan una separación entre cuerpo y naturaleza. Tal parece que la madre arcaica alienígena ha provocado el fin de la cultura, el significado y el lenguaje. Considerando que el cuerpo simbólico es un cuerpo limpio, Newt ha perdido la relación mediada y simbolizada con su cuerpo y, en el caos provocado por lo femenino-monstruoso, parece más un animal que un ser humano. Ripley, una vez que la niña se ha calmado, recoge entre los residuos un marco con una foto de Newt (limpia y bien vestida) y una inscripción: "*Second Grade Citizenship Award: Rebecca Jorden*" (Premio a la ciudadanía, Segundo Grado). Es de esta manera que Ripley logra identificarla, mediante este símbolo de la vida de la colonia. En otras palabras, el contacto con lo femenino abyecto eliminó la identidad individual de Newt (ya que no puede hablar por sí misma, no puede identificarse, demarcarse). De la misma manera, cuando los *marines* localizan a los colonos mediante el localizador de rastreadores (cada colono lleva uno implantado), Hicks comenta, cuando nota que están todos juntos en un solo lugar, que parece una especie de reunión municipal. La realidad, como los *marines* descubrirán, es la versión más grotesca de lo que sería una reunión: los colonos están todos juntos porque están siendo reciclados, atrapados entre las construcciones biomecánicas alienígenas, para gestar crías. El comentario de Hicks sirve para ilustrar el poder avasallante y destructivo de la madre arcaica así como la disyuntiva entre cultura y naturaleza. En lugar de

una reunión política, los colonos están vivos/muertos y fundidos entre mucosas que los desindividualizan y deshumanizan.

#### 7.3.4. Embarazo grotesco y naturaleza mortal

En relación a esto mismo, el embarazo-parto de la mujer encontrada por Dietrich ilustra el parto grotesco y abyecto al que Creed hace referencia y que explicamos en el marco teórico. Luego de abrir los ojos, la mujer, cubierta de materias viscosas como si ella misma fuera un recién nacido, no tarda en comenzar a convulsionar y sacudirse violentamente, signo de que un *chestbuster* está a punto de nacer. Mediante planos cerrados vemos el detalle de cómo su pecho comienza a ser atravesado y, ensangrentado, comienza a abrirse (4.36). Vemos cómo lo interior se invierte y se convierte en lo exterior, ya que sus entrañas afloran, mezcla de sangre y secreciones alienígenas. Tal vez, lo más grotesco y perturbador de todo sea que la fuerza que busca abrirlo viene del interior, resquebrajando la superficie del cuerpo de la mujer y amenazando con “revelar” su interior siniestro, sus entrañas, su sangre. Por otro lado, los límites claros y seguros entre la vida y la muerte se ven completamente perturbados, en la medida que la mujer ya no está viva ni muerta (está siendo mantenida con vida) y, al “dar vida”, muere. El plano que muestra a la mujer en PM abierto (4.41), en la esquina derecha inferior del cuadro, apabullada e invadida por la oscuridad del resto del cuadro, ciertamente remite a una idea de muerte, de perdición, mientras el *alien*, literalmente “vivo y coleando”, se despatarra como un bebé recién nacido, ya mortífero. En cierta medida, el plano retrata un nacimiento oscuro y macabro, doblemente mortal, ya que implica la muerte de su portadora y la muerte próxima de futuros portadores.

Asimismo, la maternidad del *alien* parece ser instintiva y animal, en la medida que los *aliens* se hacen presente inmediatamente luego de que los *marines* matan al *chestbuster*, es decir, a su “bebé”. En efecto, ante la amenaza del recién nacido, los *marines* lo queman con su lanzallamas, como si de una bruja se tratara. Los *aliens* aparecen como una presencia, un sonido y un humo (aunque el humo probablemente provenga de lo que los *marines* acaban de quemar) que envuelve a los *marines* como un aliento, un hálito de muerte que empaña la imagen de los monitores y convierte el espacio en un lugar aún más siniestro. La amenaza, al menos en un principio, no es más que una presencia sin una forma definida, que invade a los *marines*. Apenas se percibe, por primera vez, ese sonido, como de aliento materno enfadado, un plano muestra a Apone y Dietrich que, desorientados, miran hacia todos lados, con evidente miedo en los ojos. Su primer instinto es buscar desconcertadamente con la mirada, sin apuntar sus armas, como si ya estuvieran inutilizadas ante la presencia del femenino monstruoso. En efecto, la monstruosidad femenina parece ser tan avasallantemente natural (o animal, ya que, como Burke dice, son “pequeñas criaturas ocupadas”, como si hablara de abejas) que desarma la mecánica y

tecnología de los *marines*. El localizador utilizado por Hudson muestra múltiples señales y parece enloquecer, atrapando a los *marines* aún más. Gorman no puede ver nada en los monitores, obstruidos por el humo mencionado y una interferencia. Finalmente, Dietrich opina en voz alta lo que realmente está sucediendo: el infrarrojo no logra detectar a los *aliens*. Tal parece que los *aliens* y su naturaleza avasallante, descontrolada y mortal, son capaces de anular el poder y la tecnología de los militares. En efecto, los planos se vuelven confusos a causa del humo que los nubla (presente en los planos de los *marines* pero no en los planos de los *aliens* desplazándose), la oscuridad y los confusos haces de luces de los *marines*, lo cual desdibuja las figuras de éstos y sus armas. Así, terminan siendo meras siluetas que lentamente comienzan a entrar en pánico y a correr de un lado a otro. Tratando de sobrevivir, ya no como *marines* y súper-hombres, sino como simples mortales, este retrato de los *marines* parece adelantarse al vaticinio de Newt, pronunciado en una escena anterior. En efecto, luego de que Ripley le dice que no tenga miedo, que los *marines* son soldados entrenados y que tienen armas, Newt responde lacónicamente: “*It won't make any difference*” [No cambiará nada].

### **7.3.5. La pesadilla de la madre monstruosa**

Como vimos anteriormente, al final de la película Ripley debe rescatar a Newt, que ha sido secuestrada por los *aliens*. Ripley se arma y va en busca de ella, a pesar de que las instalaciones de la colonia están a punto de explotar a causa de un reactor sobrecargado. Ripley encuentra a Newt atrapada entre secreciones alienígenas y la rescata justo antes de que un *facehugger*, recién nacido de su huevo, la ataque. Luego de rescatar a Newt, Ripley la carga en brazos y, corriendo por una plataforma en llamas y a punto de colapsar, termina entrando, por error, en el nido de la Reina *Alien* (2:07:38 – 2:11:49, Anexo 10.8., página 268). El “corredor” que lleva al nido es oscuro y ominoso, con recovecos, sinuosidades y vapor misterioso, claramente similar a lo citado anteriormente en relación a cómo Clover caracteriza el lugar del antagonista en el relato de horror.

El nido de la Reina se desmarca del resto de la instalación como un espacio dónde el tiempo, el sonido, las texturas y los colores son distintos, como si Ripley y Newt hubieran entrado, por error, en un planeta lejano. En efecto, el espacio que veíamos anteriormente, mientras Ripley corría por la plataforma en busca de Newt, era generalmente metálico y se caracterizaba por tuberías rectas, pisos y suelos en ángulos rectos. El nido de la Reina ha sido completamente modificado e intervenido por ésta, al punto de parecer más una cueva que algo que solía ser una plataforma de trabajo. Ya no hay suelo ni techos, solo hay superficies intrincadas y nudosas, cavidades orgánicas y alienígenas. El suelo está tapizado de huevos. Si bien la presencia de construcciones biomecánicas se ha hecho evidente en toda la plataforma (como podemos observar en las escenas en las que Ripley busca y rescata a Newt, así como

luego de que ambas dejan el nido), el espacio del nido ha sido transformado y abocado enteramente a la reproducción de la madre arcaica. Cuando Ripley está entrando en el nido, los planos son confusos y nublados por el humo y vapor de la plataforma en llamas. Ripley, en PM abierto con Newt en brazos, avanza hacia cámara, detrás de ella solo se ve vapor y caos. Ripley avanza hasta quedar en PP cerrado con referencia de Newt, casi invadiendo la totalidad del cuadro. Nada queda del resto del lugar, lo cual enfatiza el corte entre el espacio de la plataforma y el nido de la Reina. Ya no queda rastro del rojo de las tuberías y el naranja de las explosiones, en la cueva todo es gris, negro y marrón. El nido parece absorber el sonido de explosiones y destrucción de la plataforma ya que, aquí, domina el silencio y la quietud. De los *travelling* y *dolly* agitados anteriores, pasamos a planos más fijos, más lentos y largos, inundados por un “silencio” compuesto de un sonido de vapor tan leve que podemos distinguir la respiración agitada de Ripley. De la amenaza inminente de explosión y el tiempo acuciante, pasamos a una quietud siniestra, de planos cerrados (abundan los PPP de Ripley y PPP conjunto de Ripley y Newt) casi claustrofóbicos y agónicos.

Entonces, Ripley y Newt la ven. Una membrana tubular gigantesca, monstruosa que, rodeada de secreciones que parecen telarañas, gotea y se mece levemente a causa de pequeños retorcionamientos de los huevos en su interior. Descubrimos la membrana mediante un *travelling* de derecha a izquierda que, por un lado, crea suspenso en la medida que no sabemos a qué nos atenemos, no sabemos qué es esto que estamos viendo, esto que no parece parar de crecer. Por otro lado, el *travelling* acentúa la unión entre la membrana y lo que viene a continuación: el cuerpo de la Reina *alien*. Ambas están unidas. Este descubrimiento es doblemente horroroso. No solo porque significa que la Reina está constantemente gestando y pariendo seres mortíferos sino que, también, porque su útero está expuesto a la vista, revelando una mezcla entre lo interno y lo externo que se asimila a lo abyecto, como vimos anteriormente. Aquello que concebimos como interno, las entrañas maternas, están exteriorizadas y podemos ver hasta cómo trabajan, no solo porque vemos el instante en el que un huevo es parido sino que porque la membrana es traslúcida y el *travelling* es lo suficientemente lento como para poder percibir el movimiento de los huevos en su interior. Esto se conjuga con los numerosos PPP conjunto de Ripley y Newt, que enfatizan sus ojos y por ende su mirada: he aquí el verdadero horror, el de ver lo que no deberíamos poder ver.

Pero, ¿qué es este lugar? El nido de la Reina parece una dimensión desconocida, siniestra y potencialmente mortal. Ripley sostiene el lanzallamas con la mecha azul prendida; su calor es lo que parece distorsionar la imagen en algunos planos, de manera similar a cuando se marca que una secuencia es onírica. Tal vez, toda la escena sea algo irreal, un sueño terrorífico. Después de todo, la pesadilla que Ripley tiene al principio de la película no es anunciada en ningún momento. En efecto, Ripley despierta, es visitada por Burke y, acto seguido, comienza a convulsionar y a dar a luz a un *chestbuster*. No hay ningún indicio de que se trate de una

secuencia imaginada. No es hasta que Ripley despierta (de nuevo) que nos damos cuenta de que se trataba de una pesadilla. Luego de esa escena, Ripley está sentada rodeada de plantas y pájaros cantando, en un ambiente tan natural y bucólico que contrasta con todo lo que venimos viendo hasta el momento (construcciones frías, asépticas y futuristas). Finalmente, el jardín no era más que una proyección sobre una pantalla, una especie de espacio de relajación en el cual Ripley, sentada, esperaba antes de entrar a la sala de interrogación. La desestabilización construida por la yuxtaposición entre la pesadilla no anunciada y el instante en el que percibimos el mundo bucólico-onírico puede ser asimilada a la que es causada por la irrupción en el nido de la Reina. Sin embargo, es posible establecer otro tipo de vínculo entre estas escenas. En la pesadilla, Ripley sueña que da a luz a un *alien*. En el jardín paradisíaco, Ripley se entera de que su hija ha muerto. En el nido pesadillesco, Ripley intenta salvar la vida de su (nueva) hija, Newt.

En adición a esto, es interesante notar que Ripley cierra los ojos numerosas veces a lo largo de la película. Esto sucede cuando se entera de la existencia de familias en el planeta LV-426, cuando presencia, mediante un monitor, el nacimiento de un *chestbuster*, cuando llora por la muerte de su hija, cuando su sentencia es dictada, cuando se encuentra en el ascensor, yendo al rescate de Newt. Ya sea mediante planos cerrados o por el tiempo que estos planos duran, el hecho de que Ripley cierra los ojos no pasa desapercibido sino que es enfatizado. Cuando Ripley “asiste” al nacimiento del *chestbuster*, su reacción ante lo que sucede cambia ligeramente la narrativa de la secuencia en cuestión. En efecto, el montaje intercala los planos de la mujer convulsionando y “dando a luz” solamente con PP o PPP de Ripley mirando lo que sucede en el monitor. Es como si éste fuera un momento “especial” para Ripley, como si hubiera que darle privacidad al dolor y horror que siente al ver lo que está sucediendo, esa pesadilla que la aterra. Por un momento, los otros personajes desaparecen de la trama, particularmente Gorman y Burke, que sí aparecen en otros planos antes y después de lo sucedido. Cuando el *chestbuster* rompe el pecho de la mujer, Ripley cierra los ojos y baja la cabeza, como si no pudiera asistir al horror en su totalidad, probablemente porque ya lo ha visto en la realidad y en sus sueños. El hecho de que, por un momento, los otros personajes no aparezcan, construye el suceso como algo intrínsecamente vinculado a Ripley: después de todo, esta es su pesadilla, su pesadilla de maternidad, a la cual tendrá que enfrentarse inevitablemente.

### **7.3.6. Choque de madres**

La escena en el nido de la Reina se articula alrededor de la maternidad y, de hecho, lo mismo sucede con el resto de la película, en la medida que la Reina se esconde en el *Cheyenne* y vuelve a atacar para vengarse por la muerte de sus “bebés” intentando apoderarse del “bebé” de Ripley, Newt. En efecto, la escena en el nido enfrenta a una madre con otra. Por un lado, Ripley,

que ha ido a rescatar a su “bebé” Newt. Por otro lado, la Reina, que parece una hormiga gigantesca, negra e imponente, con haces de luz por detrás que la vuelven tan mortífera como magnífica. El sonido de su respiración, que inunda la escena desde que Ripley y Newt llegan al nido, tiene algo de animal, pero de un animal enojado y airado. A raíz del énfasis colocado en este sonido, que inunda gran parte de la escena (tanto en el tiempo como por intensidad), la Reina parece definirse más por este sonido que por su imagen. En la medida que el sonido es algo incorpóreo, sin forma ni límite, se puede considerar que esta construcción refuerza la asociación de la Reina con el concepto de madre arcaica y abyecta.

Por otro lado, es interesante remarcar que la Reina, como antagonista, es postergada, apareciendo solamente cerca del final de la película. Esta espera extensa parece a la medida de la Reina y su desmesura monstruosa. Asimismo, esta espera construye deseo y expectativa en el espectador, en la medida que, durante la mayor parte del relato, esta antagonista se mantiene fuera de cuadro, fomentando la imaginación y el horror. En este sentido, *Aliens* se relaciona con la estructura de trama que Noël Carroll llama *Discovery Plot*. En efecto, luego de que un primer ataque ha revelado la existencia de los *aliens*, el monstruo es descubierto, aunque metonímicamente, en la medida que la Reina se anuncia a través de sus hijos, los distintos *aliens* a los que se enfrentan Ripley y los *marines* a lo largo de la película. En esta etapa, según Carroll, el lenguaje es uno de los ingredientes principales en la medida que permite jugar con la anticipación e imaginación del espectador en relación a un monstruo que casi no ha visto. En una escena de *Aliens*, Ripley discute con Bishop, Hudson y Vásquez sobre la existencia y características de la Reina: claramente no sabe a qué atenerse.

Escenas antes, cuando Ripley arropa a Newt y charla con ella unos instantes antes de dormir, la niña pregunta: ya que los *aliens* son puestos dentro de un cuerpo y de ese cuerpo nacen, ¿no es lo mismo que lo que sucede con un bebé humano? Con una sonrisa, como si se tratara de una madre respondiendo a las preguntas inocentes de su hija sobre sexualidad, Ripley contesta que “no es lo mismo”. Sin embargo, la escena en el nido parece demostrar lo contrario. Después de todo, a pesar de que Ripley y la Reina pertenecen a especies distintas, completamente ajenas y separadas, logran hablar un “idioma de la maternidad” que parece ser universal. De hecho, no hay diálogo en casi toda la escena (el único diálogo pertenece a Newt, que advierte a Ripley cuando aparecen *aliens* detrás de ellas), lo cual sin duda ayuda a enfatizar la construcción de la maternidad como algo instintivo, animal, pre-discursivo. Como vimos con Susan Bordo, lo femenino históricamente ha sido producido como lo pasivo, y como el objeto a ser moldeado por lo masculino (como sucede con la materia menstrual que será trabajada por el elemento activo masculino para ser fecundada, según Aristóteles). Bordo cita al filósofo Hegel que, por un lado, asocia a los hombres con los animales y lo activo: “el estatus de la hombría es conseguido sólo por el esfuerzo del pensamiento y gran esfuerzo técnico” (Hegel en Bordo, 2001, p. 26) y, por otro lado, asocia a las mujeres con las plantas y lo pasivo: “porque su

desarrollo es más plácido y el principio que le subyace es la más bien vaga unidad del sentimiento... Las mujeres son educadas —¿Quién sabe cómo?— de alguna manera inhalando las ideas, viviendo más que adquiriendo el conocimiento” (Hegel en Bordo, 2001, p. 27). Si lo femenino y, por extensión, lo materno y la maternidad, son lo no-trabajado, lo no-delimitado, lo sin forma, es justo decir que, desde esta perspectiva, la maternidad no se incorpora ni se aprende, razón por la cual Ripley no tiene problema para comunicarse con la Reina.

En efecto, una vez que Ripley se da cuenta de que ella y Newt están atrapadas en el nido, procede a enviarle un mensaje a la Reina. Primero, activa el lanzallamas, apuntándolo al aire y, a continuación, lo apaga y lo apunta hacia uno de los huevos. Levanta la mirada y clava sus ojos en la Reina, como si quisiera decirle “no tocaré a tus bebés si nos dejáis irnos”. La Reina parece entender al instante, por lo que ordena a sus “secuaces” que retrocedan y queda quieta, permitiendo que Ripley y Newt se retiren sin más. Durante este intercambio, hay un plano que funciona casi como un punto de vista de la Reina. En éste, tenemos una referencia del “rostro” de la Reina a derecha de cuadro: oscuro, viscoso, intrincado, letal. A su vez, podemos ver lo que ella ve: su mar de huevos (bebés) y Ripley y Newt paradas en el medio. En cierta medida, este plano nos permite ver a Ripley desde otro punto de vista.

Desde el punto de vista de la Reina, Ripley es una intrusa que se metió en el nido de la reina (después de todo, sin obligación) y que está a punto de hacer que todo estalle. Mientras dura el intercambio mencionado, es posible



notar que incluso Newt desaparece un poco de los planos en cuestión, escondida detrás de Ripley en los PG y completa o casi completamente fuera de cuadro en los planos cerrados. La ausencia de Newt en estos planos aumenta el protagonismo de Ripley y, tal vez, le quita un poco de inocencia al intercambio que, después de todo, no es más que una amenaza por parte de Ripley contra la Reina. Tal vez, la ausencia de Newt indica que Ripley se ha olvidado de su hija en su afán por destruir a la madre arcaica y todo lo que ésta representa.

En efecto, es posible comparar las acciones de la Reina a las de Ripley. Después de todo, la Reina no hace más que cuidar a sus huevos-bebés, lo mismo que Ripley hace en relación a Newt. Cuando Ripley va en busca de Newt, finalmente la encuentra gracias al grito agudo de Newt cuando ésta percibe un *facehugger* naciendo de un huevo. ¿No es este grito similar al agudo chirrido emitido por el *chestburster* cuando es quemado por los *marines* apenas nace de la mujer que éstos encuentran en su segunda misión? Ambos gritos provocan la llegada de cada madre: Ripley para rescatar a Newt, los *aliens* para, tal vez, proteger a sus otros bebés de los *marines*. Incluso, es justo decir que los *aliens* no atacaron Hadley's Hope durante los

veinte años de la colonia, lo hicieron solo cuando una familia (la familia de Newt) se topó con ellos, cegados por la búsqueda de provecho personal, probablemente sin prestar atención a dónde se estaban metiendo. Algo similar sucede en *Alien* (1979). En efecto, es luego (y no antes) de que Kane mira dentro de uno de los huevos encontrados en la nave alienígena que un *facehugger* lo ataca, lo que da rienda a la matanza de la primera película.

De vuelta en el nido de la Reina, finalmente ocurre la provocación: un huevo comienza a abrirse. Ripley mira a la Reina con una leve mueca y tuerce la cabeza como si se tratara, nuevamente, de un idioma materno instintivo, como si dijera “teníamos un trato...”. Acto seguido, prende el lanzallamas y comienza a quemar todos los huevos-bebés. El escenario se convierte rápidamente en la peor pesadilla de la Reina, retratada mediante planos que duran lo suficiente como para registrar sus retorcionjes y chillidos de lo que parece ser dolor, rabia e impotencia.

Como vimos en el marco teórico, la monstruosidad está, según el autor Omar Calabrese, en el exceso y en la desmesura. La Reina es, en efecto, un perfecto ejemplo de exceso en la medida que vive abocada a la reproducción, a la multiplicación ilimitada de *aliens*. El nido de la Reina, cuyo suelo está tapizado de huevos, es la imagen de la desmesura: la Reina no se limita a parir constantemente, sino que cubre el espacio con sus crías al punto que el espacio anterior no existe más. Por otro lado, si la definición de lo monstruoso (o anormal) implica una definición concomitante de lo normal, el relato de *Aliens* implica que Ripley es, después de todo, la representante de lo normal. Los valores de la Reina son excedentes en la medida que existe solamente para parir y, con eso, perpetuar la ley maternal y sus efectos negativos. Por ende, es monstruosa. Ripley, por su lado, es la medida de la maternidad normal y aceptable, en la medida que su maternidad no tiene un fin en sí mismo sino que tiene la función de ratificar su feminidad e integrarla dentro de una matriz de conceptos inteligibles. La maternidad de Ripley es lo que permite mediar su heroísmo activo y su protagonismo que, en un relato como *Aliens*, sería generalmente asociado a un personaje masculino.

En relación a esta comparación, es interesante recurrir al análisis que Barbara Creed hace de los finales de *Alien* (1979) y *Aliens* (1986). Creed se refiere a las críticas al respecto de las últimas escenas de la película *Alien* (1979), en las que Ripley escapa del *alien* estando en ropa interior, y logra sobrevivir y rescatar a la mascota de la nave, un gato. Más allá de las críticas de voyeurismo, Creed establece que esta visión tiene el propósito de funcionar como comparación con el cuerpo materno monstruoso del *alien*:

El cuerpo de Ripley es placentero y reconfortante de mirar. Significa la forma ‘acceptable’ de una mujer (...). La imagen del gato funciona de la misma manera, significa un objeto-fetiché aceptable y, en este contexto, reconfortante para la mujer “normal”<sup>64</sup> (Creed, 1993, pp. 23 y 24).

Esto puede ser aplicado a la última escena de *Aliens*, en la que Ripley, si bien no es vista desvistándose, aparece con ropa ligera en comparación con su vestuario en el resto de la película. Asimismo, Creed considera que *Aliens* opone dos tipos de cuerpos maternos: el marcado y animal, que no puede ser controlado, con el de la madre sustituta, sin marcar (la maternidad “sin parto” de Ripley hacia Newt) (Creed, 1993, p. 51).

De esta manera, es justo decir que la película enfrenta dos tipos de maternidades, una positiva y una negativa. La maternidad de Ripley es aceptable en la medida que tiene la función social y cultural de ratificar su feminidad, de circunscribir a Ripley en base a la asociación entre la mujer, el cuerpo y la naturaleza. Paralelamente, la maternidad del *alien*, tal parece, debe ser eliminada. La maternidad de Ripley está sujeta a un proyecto político de coherencia del género (que podemos leer en asociación al concepto de matriz heterosexual de Judith Butler), está circunscripta a las convenciones sobre una maternidad apropiada, en servicio a un proyecto social y político, moldeado por el concepto de familia según los cánones sociales y culturales de la era reaganiana, que implicaban un retorno a la familia y a los roles de género tradicionales. La maternidad de Ripley es un lugar de seguridad, de civilización. La maternidad del *alien* es un peligro, al punto que la lucha de Ripley para eliminar a la Reina (y sus huevos) es considerada como una lucha para “salvar el mundo”. En coherencia con el paradigma del héroe de acción que, como vimos en el marco teórico, debe retomar el control y el orden de un mundo, que ha sido secuestrado por el antagonista, Ripley debe rescatar al mundo de las garras de la Reina y madre arcaica suprema que, con su cuerpo de abismo y su misión reproductiva fatal, podría provocar el trágico advenimiento de la ley maternal.

### **7.3.7. Ripley y la muerte de la pesadilla**

Cuando Ripley y Newt acaban de entrar en el nido de la Reina, la mecha del lanzallamas resalta contra el ambiente gris y oscuro de la cueva por su color azul y por su sonido que, de hecho, es prácticamente el único sonido ajeno a los sonidos alienígenas que invaden la escena: la respiración de la Reina, el goteo húmedo de los huevos, el útero viscoso en funcionamiento. Tal vez el lanzallamas y, por extensión, lo militar, sean la única llama de esperanza en ese ambiente hostil. Y, en efecto, lo serán, cuando Ripley active el lanzallamas con el fin de quemar los huevos y comenzar a poner fin al reino de la madre arcaica. Al hacerlo,

---

<sup>64</sup> Traducción de la autora. En el original: “Ripley’s body is pleasurable and reassuring to look at. She signifies the ‘acceptable’ form and shape of a woman (...). The image of the cat functions in the same way; it signifies an acceptable, and in this context, a reassuring, fetish-object for the ‘normal’ woman”.

Ripley traerá luz (fuego y llamas) a la oscuridad de la cueva de la madre monstruosa, que comenzará a caerse pedazo por pedazo. Pero el lanzallamas es solo el primer elemento militar al que Ripley recurre para salvarse y “salvar el mundo”.

A continuación, Ripley intercala el lanzallamas con la *M41A* y con granadas. Mediante numerosos planos cerrados del cañón de la *M41A*, del contador de municiones, y de las granadas, en conjunción con el sonido de disparos y explosiones que inunda el ambiente una vez que Ripley comienza a poner en marcha su conocimiento de lo militar, se construye el protagonismo de las armas en la medida que su presencia es central para la supervivencia “del mundo”. Por otro lado, asistimos a una transformación en Ripley, ya que, en esta escena, su cuerpo militarizado parece entrar en trance. En efecto, la escena consta de numerosos PPP de Ripley que muestran su rostro desencajado mientras dispara sin parar. El trance es acentuado por el comienzo de la música (ausente en el resto de la escena) que parece terminar de construir la escena como un tramo onírico pesadillesco. Es casi como si Ripley no pudiera parar, como si no pudiera hacer más que matar, como si se hubiera convertido en lo opuesto de la madre arcaica, la anti-madre arcaica que todo lo destruye, todo lo mata.

Por un lado, esto define a Ripley como el héroe prototipo de la acción y la ciencia ficción, el héroe que conoce y define perfectamente el Bien y el Mal. Este héroe tiene una clara idea de cuáles son los valores que deben ser defendidos a muerte y es el gran defensor de las ideas que fundan lo que es considerado correcto, normal, y humano. El héroe de la ciencia ficción se ocupa de eliminar los elementos subversivos que pudieran atentar a la fábrica del mundo/sistema aceptable. Si bien Ripley es, en parte, una transgresora que lucha contra el sistema en relación a la matriz capitalista, sí se coloca de parte del sistema en relación a la matriz heterosexual. Cuando la muerte del padre de Newt acarrea, simbólicamente, la fragmentación de la familia tradicional y, por ende, la inminente caída de la civilización, que queda a merced de la ley maternal, Ripley toma las armas para evitar que eso pase. De cierta manera, Ripley trabaja al servicio de los valores reaganianos de la época, en relación a la familia tradicional, en la medida que lleva a cabo el genocidio de una raza entera porque, por un lado, ésta no se ajusta a los valores asociados al “Bien” y porque, por otro lado, amenaza a la civilización. Se puede decir que Ripley es, entonces, una heroína pro-sistema que cumple con el rol de la mujer en el imaginario de la conquista del Oeste, en el que la mujer permite y asegura la existencia de la familia, de los roles de género, de la vida civilizada.

En este sentido, la construcción que *Aliens* hace de Ripley puede ser considerada normativa, en la medida que refuerza la asociación de Ripley con el concepto de familia, embarazo y maternidad. Sin embargo, mientras Ripley dispara y destruye sin parar el húmido y oscuro reino de los *aliens*, es importante recordar la construcción que la película hace de la maternidad como pesadilla. Tal vez, se trata de algo más que de asegurarse de eliminar la amenaza que constituyen los *aliens*. Tal vez, se trata de enfrentar sus propios miedos, sus

propias pesadillas maternas. Tal vez, el trance de Ripley indica que se acuerda de su propia pesadilla, vista al comienzo de la película, de su miedo de estar viviéndola, de convertirse en la Reina, en la madre arcaica, la madre maldita. Tal vez, el miedo más grande de Ripley es el de ser reducida a eso, a ser una madre.

Barbara Creed establece que el relato de horror, con su construcción de lo femenino-monstruoso, si bien reformula la construcción de lo femenino en algunos aspectos (particularmente en relación a la asociación femenino/pasivo, masculino/activo) es considerado normativo en la medida que representa y expone angustias y miedos masculinos relacionados a la sexualidad femenina. Para Creed, la feminización del horror, particularmente cuando se trata de jugar con la posibilidad de un cuerpo masculino penetrado, tiene que ver con lo que la autora ve como un rechazo de lo masculino en relación a la conformación de su género. Considerando esto, tal vez podamos interpretar la construcción pesadillesca de la maternidad como una expresión del miedo de Ripley, no solo a ser madre, sino que a ser definida por su maternidad. En otras palabras, se trataría de un rechazo de una mujer hacia el rol (con sus expectativas y normas) que le ha sido designado por la conformación de su género.

## 8. CONCLUSIONES

A nivel general, *Aliens* juega con frustrar ciertas convenciones en torno a la construcción y el tratamiento de los géneros masculino y femenino. En este sentido, Ripley es una protagonista femenina que desafía algunas de las convenciones generalmente aplicadas al heroísmo femenino. Sin embargo, esta reformulación de lo femenino (y lo masculino) en *Aliens* es concomitante con una construcción normativa de los géneros, particularmente de lo femenino.

Por un lado, Ripley elude algunas de las convenciones del cine de Hollywood en materia de protagonismo y heroísmo femeninos. Ripley es construida como un personaje femenino que, en relación a los personajes masculinos (o que representan lo masculino), invierte los binomios activo/pasivo y mente/cuerpo. En relación al concepto de *Final Girl*, que abarca a numerosas protagonistas femeninas del género de horror que pueden ser consideradas como transgresoras en relación a las convenciones del cine de Hollywood, Ripley se define según el concepto pero, a la vez, lo supera. En otras palabras, es una nueva *Final Girl*. Si la *Final Girl*, según Carol J. Clover, se define por ser la sobreviviente final en un relato de horror, Ripley no solo sobrevive sino que es a su vez la figura salvadora del relato. Así como la *Final Girl* sobrevive luego de un interminable sufrimiento que es construido de manera exhibicionista, no es el caso de Ripley, cuyo cuerpo casi no es afectado o transgredido a lo largo de la película. En otras palabras, Ripley no tiene que sufrir lo que la *Final Girl* sufre para sobrevivir, a la vez que los que sí sufren extensamente o son afectados físicamente son los personajes masculinos de la diégesis.

En relación a los aportes de Laura Mulvey sobre las protagonistas femeninas del cine clásico, se puede decir que la presencia transgresora de Ripley, y su mirada inquisitiva, no son corregidas ni castigadas, lo que le permite escapar al destino fatal de dichas protagonistas. A su vez, Ripley evita ser sexualizada, como sucede con ciertas heroínas de acción de los años ochenta, con el fin de mediar su transgresión. Además, Ripley no solo se aleja del paradigma de la mujer objeto sino que es una mujer que funciona como sujeto de enunciación, ya que es quien crea el significado en lugar de que se le atribuya el significado, es quien hace avanzar la trama, quien afecta el relato con sus acciones, y quien da forma al mundo de la diégesis. Invirtiendo el paradigma del cine clásico, son los personajes masculinos, particularmente el protagonista de la película, Hicks, los que existen en la diégesis para reflejar y provocar la producción de Ripley como una líder que inspira confianza y lealtad, que ignora reglas y crea las suyas propias. A la vez, así como el cine clásico construye la manera en que el espectador debe mirar a la mujer, la mirada de este protagonista masculino e interés romántico cumple la función de construir una mirada de admiración hacia Ripley. Si en el cine clásico la heroína femenina tiene la función de mirar al héroe para resaltar sus acciones, sus ideas, su lucha, en *Aliens* es Hicks quien existe en

función de Ripley y quien posee esta mirada que refuerza a Ripley como el personaje activo, el que hace y deshace. Al igual que los héroes masculinos, Ripley es una heroína que lucha y gana la batalla contra el antagonista y se queda con el interés romántico, “el chico”, de la película.

Además de estas consideraciones, *Aliens* construye un universo distópico que juega con algunas convenciones en términos de género y que, por ende, permite la existencia de una heroína con las características de Ripley.

En primer lugar, la película construye a la Corporación Weyland-Yutani como uno de los malos de la película. Este tipo de antagonista define a Ripley como una heroína femenina que, además de luchar contra los *aliens*, es una trabajadora de la clase media que lucha contra la Corporación, el emblema del capitalismo salvaje. Esta temática puede leerse como un comentario sobre el contexto de producción de la película, es decir, los años de la presidencia de Reagan en los Estados Unidos, el crecimiento del corporativismo y el neoliberalismo económico y, a su vez, el retroceso de la regularización y el asistencialismo, factores que contribuyeron al aumento de las desigualdades, la fragilización de la clase media y la miseria. En este sentido, *Aliens* construye una generalización de la motivación capitalista que, por un lado, parece definir al capitalismo como un sistema ineludible. Por otro lado, es reminiscente de la mitología de la conquista del Oeste en la medida que implica una misión civilizadora, la colonia Hadley's Hope haciendo las veces de pueblo frontera que debe hacer posible la dominación de la naturaleza (*aliens*) y la imposición de valores enmarcados dentro de cierto proyecto político.

*Aliens* construye, asimismo, un mundo moldeado por lo que llamamos el conjunto Corporación/Complejo Militar/Gobierno, una unión estrecha y misteriosa entre entes que parecen repartirse el poder de ese universo, mediante la instalación de un taylorismo hiper-racional aplicado con fervor al servicio del lucro económico y en detrimento de la vida humana. Esta construcción de lo corporativo implica asimismo una comparación con el *alien*, en la medida que ambos reciclan la vida humana para su provecho. En este sentido, la película se inscribe en una tradición de relatos distópicos particularmente populares en el cine de ciencia ficción de los años ochenta.

Asimismo, en *Aliens* hay una militarización del relato a raíz de una abundancia de parafernalia militar, de sonidos de militares y del énfasis puesto en lo armamentístico. Mediante esta construcción, lo militar es definido como lo racional pero, sobre todo, como lo masculino. Al mismo tiempo, la construcción de lo militar crea ambientes y relaciones que tienden a mediar, por ejemplo, las diferencias corporales entre hombres y mujeres. Así, en cierta medida, el relato de *Aliens* cuestiona ciertos aspectos del género como construcción tentativa y casi teatral. Podemos relacionar esto con los aportes de Judith Butler, que entiende el género como espectacularización, como estilización del cuerpo, reforzado mediante la repetición y el ensayo. Finalmente, el relato parece neutralizar estas tensiones mediante la construcción del súper-

cuerpo militarizado. En efecto, las armas toman “cuerpo” y construyen un cuerpo militarizado, un cuerpo-arma, como si lo metálico y armamentístico fuera otro género.

Asimismo, el antagonista de la película es un *alien* cuyo físico parece ser hermafrodita y que penetra oralmente tanto a hombres como mujeres. En cierta medida, el *alien* implica una unión de lo femenino y masculino en relación a su físico y sus acciones. Teniendo en cuenta los aportes de Judith Butler, es el hecho de que el *alien* se coloque por fuera de las convenciones de género que lo vuelve no inteligible y, por ende, inhumano.

De la misma manera, *Aliens* aplica distintos mecanismos (el personaje de Vásquez, el interés romántico de Hicks) para normalizar la feminidad de Ripley (la misma feminidad que en otros aspectos reformula y desafía) con el fin de colocarla dentro de una matriz heterosexual y coherente. Pero el componente más claro usado a este efecto es la construcción de esta heroína de acción como una madre. De la misma manera que, según Clover, la feminidad de la *Final Girl* es ratificada mediante su sexualización, en el caso de Ripley es la maternidad la que opera como agente de normalización. Así es que la maternidad de Ripley es construida como instintiva y casi predestinada (y como una forma de solucionar su maternidad fallida en relación a la hija que Ripley perdió), a la vez que la relación entre Ripley, Hicks y Newt se asemeja a la de una familia tipo. Esta familia idílica que, teniendo en cuenta el contexto cultural de la época, es fácilmente asociable a los valores reaganianos, lo que implica una lectura doblemente normativa en la medida que se opone a la maternidad y familia del *alien*.

En efecto, la maternidad de Ripley sirve el propósito de ratificar su feminidad (en perfecto acuerdo con la asociación tradicional de la mujer a lo natural y la familia), oponiéndose a la Reina *Alien*, la madre arcaica, cuya maternidad entra en la categoría de lo monstruoso en la medida que es abyecta y provoca el advenimiento de la ley maternal. En esta construcción identificamos el concepto de lo femenino-monstruoso, elaborado por Barbara Creed, que refiere a una monstruosidad que, definida desde un punto de vista patriarcal, se remite a las angustias masculinas con respecto a la sexualidad femenina. Al final de la película, Ripley destruye el nido lleno de huevos de la Reina *Alien* y luego lucha con ella hasta matarla. De esta manera, Ripley se integra dentro de un proyecto civilizador, reminiscente de la mitología normativa y patriarcal del lejano Oeste y sus nociones de control de la naturaleza, que implica el fortalecimiento de la ley paternal.

A pesar de burlar y reformular ciertas convenciones en relación a lo femenino y masculino, Ripley también es la heroína pro-sistema de la ciencia ficción, que no duda a la hora de identificar a la madre arcaica alienígena y lo femenino-monstruoso como algo negativo que debe ser controlado y eliminado. Por otro lado, la relación conflictiva y pesadillesca de Ripley con la maternidad puede entenderse como una reinterpretación de lo femenino-monstruoso. En efecto, tal vez el rechazo de la madre arcaica sea, en el caso de Ripley, un rechazo del rol

impuesto por su género, un miedo mortal a ser definida y encerrada, alienada, por su rol de madre.

Si bien consideramos que la presente investigación cumplió con sus objetivos, permanecen algunos puntos de interés que sería interesante profundizar en futuras investigaciones. Por un lado, sería interesante llevar a cabo un estudio de los cambios y mutaciones del género de ciencia ficción, de sus características (estructuras narrativas, tipos de héroes y villanos, entre otros) y correlaciones con contextos de producción (histórico, político, social, cultural, económico), con el fin de situar a *Aliens* y Ripley en este panorama. En relación a esto, se podría comparar a Ripley con otras heroínas madres de la ciencia ficción, particularmente con Sarah Connor, la protagonista de *The Terminator* (1984) y *Terminator 2: Judgement Day* (1991). Esta comparación sería interesante en la medida que ambas protagonistas tienen una fuerte relación con lo maternal y ambas fueron escritas y dirigidas por James Cameron. Asimismo, se podría profundizar en el análisis de otros personajes femeninos del relato, como Vásquez y Newt, e incluso Dietrich y Ferro, con el fin de relacionarlos con Ripley. Esto podría enriquecer el análisis de Ripley aún más. Finalmente, sería interesante analizar el personaje de Ripley a través de las otras tres películas que componen la saga *Alien*: *Alien* (1979), *Alien3* (David Fincher, 1992) y *Alien: Resurrection* (Jean-Pierre Jeunet, 1997), en base al mismo problema de investigación. ¿Acaso Ripley cambia según la película y el director? ¿De qué manera? ¿Qué implica esto?

## 9. REFERENCIAS

- Bassa, Joan; Freixas, Ramón (1993). *El cine de ciencia ficción*. Barcelona: Paidós Studio.
- Bordo, Susan (2001). "El Feminismo, la cultura occidental y el cuerpo". *La Ventana*, Núm. 14. Recuperado el 2 de enero 2014 de: <http://148.202.18.157/sitios/publicacionesite/pperiod/laventan/Ventana14/14-1.pdf>
- Bordwell, David (2006). *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Los Angeles: University of California Press.
- Bordwell, David; Thompson, Kristin (2003). *Arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Calabrese, Omar (1987). *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra.
- Cameron, J. (Guionista, Director) & Hurd, G. A. (Productora). (1986) *Aliens* [cinta cinematográfica] Estados Unidos: Twentieth Century Fox Film Corporation.
- Campbell, Joseph (1959). *El héroe de las mil caras*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Carroll, Noël "Nightmare and the Horror Film: The Symbolic Biology of Fantastic Beings" (1981). *Film Quarterly: Forty Years - A Selection*. Ed. Henderson, Brian, and Martin. Berkeley: University of California Press. Recuperado el 11 de marzo 2014 de: <http://publishing.cdlib.org/ucpressebooks/view?docId=ft5h4nb36j&chunk.id=d0e3725&toc.id=d0e3725&brand=ucpress>
- Clover, J. Carol (1992). *Men, women and chainsaws: gender in the modern horror film*. New Jersey: Princeton University Press.
- Cornea, Christine (2007). *Science Fiction Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Creed, Barbara (1993). *The monstrous-feminine: film, feminism, psychoanalysis*. New York: Routledge.
- De Beauvoir, Simone (2011). *El segundo sexo*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.

- Duby, Georges; Perrot, Michelle (1993). *El siglo XX: la nueva mujer*. Madrid: Taurus.
- Flick, Uwe (2004). *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid: Morata.
- Gallardo C., Ximena, Smith, C. Jason (2004). *Alien Woman: The Making of Lt. Ellen Ripley*. New York: Continuum.
- Haskell, Molly (1987). *From Reverence to Rape: the Treatment of Women in the Movies*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Hobsbawn, Eric (1994). *Historia del siglo XX*. Barcelona: Crítica.
- Humm, Maggie (1997). *Feminism and Film*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Johnston, Claire (1973). "Women's Cinema as Counter-Cinema". *Notes on Women's Cinema*. Ed. Johnston, Claire. London: Society for Education in Film and Television. Recuperado el 2 de enero 2014 de: [http://www.apwadenius.com/apwadenius.com/American%20Cultures%20in%20Film%20~%20Fall%202013\\_files/Women's%20Cinema\\_Johnston.pdf](http://www.apwadenius.com/apwadenius.com/American%20Cultures%20in%20Film%20~%20Fall%202013_files/Women's%20Cinema_Johnston.pdf)
- Kuhn, Annette (1982). *Women's Pictures: Feminism and Cinema*. New York: Routledge.
- Marseille, Jacques et al. (1998). *Histoire: le monde de 1939 à nos jours*. Paris: Nathan.
- Meloni, Carolina (2008). "Judith Butler y la genealogía" En La Torre del Virrey, Núm. 5. Valencia. Recuperado el 11 de marzo de: <http://www.latorredelvirrey.org/viejaltv/pdf/05/carolina.meloni.pdf>
- Mulvey, Laura (1975). "Placer visual y cine narrativo". Recuperado el 26 de noviembre 2013 de: [http://www.estudiosonline.net/est\\_mod/mulvey2.pdf](http://www.estudiosonline.net/est_mod/mulvey2.pdf)
- Mulvey, Laura "Afterthoughts on 'Visual Pleasure and Narrative Cinema' inspired by *Duel in the Sun* (King Vidor, 1946)" (2004). *Film Theory: Critical Concepts in Media and Cultural Studies, Volume 3*. Ed. Simpson, Utterson, Shepherdson. London: Routledge
- Neale, Steve (2000). *Genre and Hollywood*. New York: Routledge.

- Neale, Steve "Masculinity as spectacle" (1992). *The Sexual Subject* Ed. Screen. Nueva York: Routledge.
- Schatz, Thomas "The New Hollywood" (1993). *Film Theory Goes to the Movies*. Ed. Ava Colins, Jim Collins, Hilary Radner. New York: Routledge.
- Stam, Robert (2001). *Teorías del cine*. Barcelona: Paidós.
- Stam, Robert et al. (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Barcelona: Paidós.
- Tasker, Yvonne (1996). *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema*. New York: Routledge.
- Tasker, Yvonne (2004). *Action and Adventure Cinema*. Nueva York: Routledge.
- Valantin, Jean-Michel (2005). *Hollywood, The Pentagon and Washington*. London: Anthem Press.
- Vattimo, Gianni (1992). *Ética de la interpretación*. Buenos Aires: Paidós.
- Vogler, Christopher (2002). *El viaje del escritor*. Madrid: Ma non troppo.