

# La saga d'Alien: quan els monstres sí que existeixen

Guillem Fiol Pons



*La matanza de Texas*

Com a espectador sempre he considerat el cinema com la major font de somnis dels nostres dies i, com a seguidor habitual del cinema fantàstic i de terror, hauria d'afegir que el cinema és una gran font també de malsons, posant en imatge tota classe d'assassins en sèrie i criatures letals. Certament, el cinema no s'ha inventat res en aquest sentit, ja que la humanitat fa molts segles que ha anat plasmant en diverses manifestacions culturals les seves pors, presents en mites, llegendes, contes i representacions plàstiques. La configuració d'aquests terrors és diferent segons la cronologia i el lloc on sorgeixen, com és natural, però en el fons els humans no som tan diferents uns dels altres i se'n poden extreure uns característiques essencials que els uneixen, uns trets comuns que es repeteixen en les manifestacions cinematogràfiques del gènere que hem convingut a denominar "cinema fantàstic" o "cinema de terror", depenent del nivell d'irrealitat dels principals elements de la història i de les sensacions provocades sobre l'espectador, respectivament.

Si cito aquí aquests dos gèneres conjuntament és perquè sovint han anat de la mà, però som conscient que no són sinònims. El cinema de terror no té per què recórrer a elements fantàstics per aconseguir els seus propòsits: recordem, entre molts altres, els casos de *La matanza de Texas* (*The Texas chainsaw massacre*, Tobe Hooper, 1974), amb totes les seves continuacions, el *remake* i la "seqüel·la". De la mateixa manera, el cinema fantàstic no té per què perseguir fins terrorífics, tal i com ens demostra la pluja de productes nadalencs que ens acaba

d'envair, amb Pares Noels, fades, bruixes i criatures parlants de tota casta que no pretenen més que apel·lar a la tendra ingenuïtat de la infantesa.

Per altra banda, encara dins aquest complex món dels gèneres, voldria exposar una particularitat inherent al concepte de "cinema de terror", compartida en menor mesura en el concepte de "comèdia", a l'hora d'aplicar-lo en una pel·lícula determinada: el de la primacia de l'efecte que produeix el film en l'espectador. A l'hora de dir si tal o qual pel·lícula és "de terror", sovint ens basem en la por que podem passar veient-la, en allò que aquí anomenem com a "passar pena", circumstància que convindrem que depèn en un grau molt elevat de la subjectivitat. Aquesta subjectivitat la podem relativitzar, com és lògic, confiant no tant en les sensacions que ens ha provocat individualment com en l'efecte cercat pels seus creadors, és a dir, no pensar en si ens ha fet passar pena, sinó en si els seus responsables pretenien que la majoria d'espectadors en passessin. Aquest plantejament pot solucionar parcialment el problema, però d'ell se'n desprèn una altra qüestió espinosa: la dificultat, en determinats casos, de destriar les intencions del seu director. És habitual trobar-nos amb el cas del que podríem anomenar terror *light*, on es fa difícil definir si el que volia el director només era provocar una lleugera angoixa en moments puntuals i, per tant, no es podria qualificar la seva obra com a "cinema de terror", o bé si volia realment provocar por sense aconseguir-ho, de manera que sí que hauríem de qualificar el seu film com a "cinema de terror", però fallit (crec que aquest seria el cas de

la recentment estrenada *El orfanato*, potser degut a la inexperiència en el camp de la direcció cinematogràfica de J. A. Bayona).

És dins aquest difós marc del "cinema de terror" i "fantàstic" per on s'ha anat movent la saga d'*Alien*, possiblement una de les que millor ha sabut plasmar una criatura de malson, un monstre que sembla sorgit de la por més profunda a l'horror que és impossible d'eliminar. La saga, iniciada l'any 1979 sota la batuta de Ridley Scott, un director que aleshores ja anava fent ferma la seva candidatura a l'olimp dels déus cinematogràfics. Scott va acceptar l'encàrrec fet pels productors Gordon Carroll, David Giler i Walter Hill de filmar el guió escrit per Dan O'Bannon, un apassionat del món de l'espai que, en col·laboració amb el seu company d'estudis cinematogràfics Ronald Shusett, s'havia tret de la màniga un angoixant relat sobre una criatura alienígena que anava matant els tripulants d'una nau espacial. La criatura es va quedar amb el nom provisional que tenia en el guió fins que en trobessin un de més concret, *Alien*, i del seu disseny se'n va fer càrrec H. R. Giger, artista europeu de complicada personalitat que va encertar plenament en la morfologia de la criatura i en el disseny d'alguns dels decorats del film (es va ocupar dels de la nau accidentada on els humans entren en contacte amb la criatura). Giger va donar forma a la criatura que O'Bannon i Shusett havien concebut com la criatura més letal possible, amb els seus àgils moviments, la seva capacitat de barrejar-se amb l'entorn per passar desapercebuda, la doble mandíbula i l'àcid corrosiu en lloc de sang.

En certa manera, el punt de partida no era gaire pretensions, es podria dir que era una típica història amb criatura maligna com les que sovintejaven, per exemple, a la sèrie B dels anys cinquanta, i el presupost assignat no va ser molt gran, cosa bastant perillosa per una pel·lícula que transcorre a l'espai, més encara si tenim present que eren els anys de l'èxit monumental de *La guerra de las galaxias* (*Star wars*, George Lucas, 1977), amb tota la seva espectacularitat. Però fou possiblement aquesta manca de pretensions grandioses el que més va afavorir la pel·lícula, ja que Ridley Scott va tenir molt present, en primer lloc, que, tot i disposar d'una criatura extraordinàriament ben concebuda i dissenyada, el pressupost no li permetia filmar-la amb total llibertat i fent qualsevol cosa, així que va decidir fer bona aquella màxima que diu "el que més por fa és el que no veiem" i va mostrar la criatura en molt petites dosis, de tal manera que l'espectador intuïx més del que veu. A més, Scott va saber treure un esplèndid profit d'una altra de dues de les pors més universals: als llocs tancats i a la foscor. Amb una gran tasca de disseny de producció de Michael Seymour i de fotografia de Derek Vanlint, Scott va convertir la nau *Nostrom* en un laberint de passadissos i angoixants llums intermitents, l'entorn més apropiat per a una acció presentada amb un ritme perfectament controlat, tan lent en alguns moments com només pot ser-ho a l'espai, associ-

ant d'aquesta manera els conceptes de lentitud i espai exterior amb angoixa, ja no amb una tradicional tranquil·litat que els podria ser inherent. El que hagués pogut ser una pel·lícula més de tantes oportunistes que varen sorgir després de l'èxit del film de Lucas va esdevenir una pel·lícula excel·lent en tots els seus apartats (fins i tot el d'efectes especials i maquillatge, i si no, recordem l'escena de la sortida de l'*alien* del pit de Kane), que va saber crear una estètica molt personal (virtut que gairebé sempre ha tingut Ridley Scott) i dos personatges de gran carisma: la tinent Ellen Ripley, interpretada per una desconeguda Sigourney Weaver, i, és clar, el senyor *Alien*.

Per a la 20th Century Fox, que encara s'estava lleplant els dits amb els ingressos de *La guerra de las galaxias* (i el que li'n quedava), *Alien* va representar un altre gran èxit comercial alhora que crític. Com era d'esperar, la companyia posaria en marxa set anys després una segona part, que tindria a Sigourney Weaver com a protagonista però de la qual Ridley Scott no en volgué saber res. La companyia va decidir deixar el projecte en mans de James Cameron, prometedor director i guionista que havia aconseguit un cert reconeixement gràcies a *Terminator* (*The Terminator*, 1984). Els projectes de Cameron s'han caracteritzat gairebé sempre per la seva intenció d'anar més enllà del previsible, d'adoptar un cert risc, i certament atrevir-se a escriure i dirigir la segona part d'una pel·lícula com *Alien* era una empresa força arriscada.

Però Cameron va ser capaç d'assolir el que una segona part hauria d'assolir sempre: aprofitar el material primigeni per anar més enllà, respectant les pautes establertes pel film precedent, però essent capaç de fer una cosa diferent. *Aliens* ho demostra fins i tot en un detall tan banal com el títol, que no fa més que passar al plural el títol de la primera part, per plantejar què passaria si la criatura letal d'aquella aparegués ara multiplicada per centenars. A més, Cameron va saber desenvolupar diversos elements que apareixen només esbossats al film de Ridley Scott: si la criatura prové d'uns ous, ¿qui o què posa aquests ous? Si té àcid en lloc de sang, ¿com se la pot ferir si no és des d'una distància segura? I, pel que fa a la tinent Ripley, ¿què és de la seva vida personal, amb tot allò dels viatges interestel·lars i el pas del temps? Una vegada comprovat que el disseny de Giger funcionava la mar de bé, Cameron va encarregar a Stan Winston, creador del seu *Terminator*, que s'encarregués dels efectes de les criatures en general i d'una de molt particular: la reina, amb qui Ripley mantindrà una de les escenes més memorables de la saga, com és la del diàleg mut on li dóna a entendre que si no la deixa sortir de la lloguera amb Newt, la seva filla adoptiva, acabarà amb la descendència de la reina, en forma d'ous.

Això de la "filla adoptiva" de Ripley, per cert, és un dels temes més delicats de la saga, ja que va ser un gran encert de Cameron com a guionista, en fer saber a l'espectador que la filla natural de



Ripley havia mort mentre ella estava congelada fent el viatge de retorn després de la història de la primera pel·lícula i, així, converteix l'òrfena Newt en la reencarnació de la seva filla, a qui intenta per tots els mitjans salvar de l'amenaça alienígena, que fou precisament la que va impedir que es reunís amb ella en el primer viatge. Aquest plantejament tan interessant fou suprimit pels executius de la Fox del muntatge estrenat a les sales de cinema (es varen retallar uns 15 minuts de gran transcendència), una retallada deguda a considerar excessius els 148 minuts del muntatge previst per Cameron, fet que va canviar significativament l'essència de la història escrita per aquest i, fins i tot, m'atreveria a dir que va modificar sensiblement el sentit d'alguns detalls dels films posteriors de la saga. Afortunadament, la versió íntegra ha estat editada per la Fox en format DVD, tot i que les televisions segueixen programant la discutible versió reduïda. A part d'aquesta qüestió, Cameron aprofundia més en la relació entre Ripley i els androïdes i, tenint a la seva disposició un pressupost més alt, va mostrar els aliens en tota la seva plenitud, culminada en la figura de la reina, concebuda com a deessa d'aquell Hades futurista que són els soterranis del complex industrial on té captiva la nina Newt.

L'encert de Cameron en el plantejament del seu film es va traduir en un altre èxit de recaptació, fet que feia pensar en una nova continuació, tot i que s'hauria d'esperar fins el 1992. La popularitat del

"fenomen Alien" va començar a provocar efectes negatius sobre els seus productors David Giler i Walter Hill, qui, després de rebutjar un interessant argument inicial de Vincent Ward, van acabar signant un guió que situava l'acció en una presó d'un planeta perdut habitada per convicts convertits a una religió apocalíptica. Del projecte se'n faria càrrec un director novell provinent del camp del videoclip, David Fincher, qui es mostraria perfectament competent en la definició visual del relat, aprofitant les composicions rigidament verticals dels dissenys per a la presó de Norman Reynolds i la fotografia de tons vermell òxid del gran Alex Thomson. Agafaren protagonisme noms que havien treballat ja en altres capítols, com els d'Alec Gillis i Tom Woodruff, responsables dels efectes mecànics, molt encertats, que es varen combinar amb els efectes visuals del prestigiós Richard Edlund, que sorprenentment deixen molt que desitjar, creant l'alienígena més tristament bidimensional de tota la saga.

Al guió final de Giler, Hill i Larry Ferguson se li han de reconèixer moments realment encertats, com és aquella frase de Ripley a la criatura dient-li "fa tant de temps que ets a la meua vida que ja no recordo res més", però se li notava en excés el fet de tractar-se d'una espècie de mescla de diferents propostes argumentals que no havien quallat de manera independent i havien acabat barrejades en el guió final. Fincher va saber jugar amb els conceptes del Bé i del Mal, així com també de la redempció i del

sacrifici, tots ells amb unes connotacions religioses que anaven molt bé en el context on transcorria l'acció (recordem alguns moments tan solemnes i visualment impactants com el de la incineració dels cadàvers dels tripulants morts en l'accident de la nau). El sacrifici final de Ripley per a alliberar la humanitat de la plaga alienígena era la cloenda perfecta per a la trilogia i per a la voluntat de Sigourney Weaver d'allunyar-se definitivament del personatge que l'havia fet famosa arreu del món.

Però el 1997 la Fox aconseguiria posar en marxa una nou capítol de la saga, que pareixia que amb la indiscutible mort de Ripley estava acabada. Els seus productors volgueren jugar al màxim la carta de la sorpresa, no només convencent Sigourney Weaver perquè tornés a ser la protagonista, sinó cercant un director capaç de canviar radicalment amb el vist fins el moment en la saga. L'escollit va ser el francès Jean-Pierre Jeunet, a qui els productors van considerar especialment apte després de veure els seus anteriors treballs futuristes, *Delicatessen* (1991) i *La ciudad de los niños perdidos* (*La cité des enfants perdus*, 1995). El guió de Joss Whedon va pecar d'un excés de recargolament en la trama, veient-se forçat a inventar-se un clon de Ripley per a justificar la presència del personatge després de la seva mort, i plantejant una interessant però desaproveitada barreja entre dues espècies en el personatge de Ripley, amb tocs d'alienígena, i el del fill de la reina, mig alienígena i mig humà. A més, Jeunet, que es va saber moure en algunes escenes complicades que van resultar molt atractives, com la de la persecució sota l'aigua, va aportar un toc caricaturesc molt personal que no va funcionar tan bé. Personalment, no crec que això fos una mala decisió per part de Jeunet, que al cap i a la fi el que va fer va ser aportar a la pel·lícula la seva manera de fer cinema i de contar les històries; probablement la mala decisió va ser dels productors a l'hora d'escollir Je-

unet, un director molt interessant però segurament poc indicat per a una saga com aquesta.

El decebedor resultat final de la quarta entrega feia preveure que la saga posaria el punt i final, però la Fox va posar mà novament a l'estratègia comercial i el 2005 va posar en marxa un peculiar projecte: el de combinar en un mateix film els personatges dels aliens i el del Depredador, aquest últim creat per John Thomas i Jim Thomas per al film homònim que va dirigir John McTiernan el 1987 (i que va conèixer una mediocre continuació dirigida pel prescindible Stephen Hopkins). La idea ja havia donat els seus fruits en uns populars còmics i en videojocs, el que va animar la Fox a tornar a recórrer a Dan O'Bannon i Ronald Shusett, els creadors del primer Alien, per a que ajudessin al guionista i director Paul W. S. Anderson a crear una història coherent que combinés els dos monstres. Això sí, ara ja sense Sigourney Weaver i amb un pressupost limitat. La recerca proposada no feia pensar en un bon producte final, però sorprenentment Anderson va dirigir un film força interessant, molt entretingut, que relacionava prou bé les dues espècies alienígenes entre sí i amb l'espècie humana, equivocant-se estrepitosament a l'hora de definir els personatges humans, enterrats sota l'extraordinari carisma dels aliens i dels Depredadors.

A l'espera de la segona part d'aquest Alien vs. Predator, que arribarà aviat a les pantalles nord-americanes, va representar el punt i a part a una saga milionària que ha sabut angoixar i entretenir a parts iguals, amb cinc propostes (o quatre més una, si volem considerar el film d'Anderson com una espècie de *spin-off*) molt diferents entre si, confiades arriscadament a directors diferents, però sabent jugar tots ells amb els tòpics instaurats per Scott en la primera part i aprofitant al màxim les possibilitats d'una de les criatures cinematogràfiques de malson més fascinants mai creades. ■

*Delicatessen*

