

DEPARTAMENTO DE HISTORIA DEL ARTE

EL MUNDO DE HR. GIGER

CARLOS ARENAS ORIENT

UNIVERSITAT DE VALENCIA  
Servei de Publicacions  
2005

Aquesta Tesi Doctoral va ser presentada a València el dia 11 de Març de 2005 davant un tribunal format per:

- D. Juan Antonio Ramírez Domínguez
- D<sup>a</sup>. Giulianna Colaizzi
- D. José Saborit Viguier
- D. Facundo Tomás Ferre
- D. Juan Miguel Company Alonso

Va ser dirigida per:

D<sup>a</sup>. Pilar Pedraza Martínez

D. Carlos Plasencia Climent

©Copyright: Servei de Publicacions  
Carlos Arenas Orient

---

Depòsit legal:

I.S.B.N.:84-370-6231-4

Edita: Universitat de València  
Servei de Publicacions  
C/ Artes Gráficas, 13 bajo  
46010 València  
Spain  
Telèfon: 963864115



UNIVERSITAT DE VALENCIA  
DEPARTAMENTO DE HISTORIA DEL ARTE

# **EL MUNDO DE H.R. GIGER**

TESIS DOCTORAL

Presentada por:  
D. Carlos Arenas Orient

Dirigida por:  
Dra. Dña. Pilar Pedraza Martínez  
Dr. D. Carlos Plasencia Climent

Valencia, 2004

© 2005 sobre el texto Carlos Arenas  
© 2005 sobre las imágenes los autores

*A Lucía y Mar*  
*A mi familia y amigos*



Este trabajo es fruto de muchos esfuerzos y no hubiera sido posible sin la inestimable ayuda de mis directores Pilar y Carlos que me han apoyado a lo largo de los años que ha durado este proyecto.

La tesis se convirtió en algo especial gracias a la colaboración del artista objeto del estudio, H.R. Giger, que desde el principio y de manera desinteresada nos brindó toda su ayuda con entusiasmo, abriéndonos las puertas de su casa y facilitándonos siempre la labor.

Uno de los impulsos más importantes que obtuve fue la posibilidad de viajar a Suiza en varias ocasiones gracias a la Fundación cultural suiza Pro-Helvetia que me concedió diversas becas de estudios.

Agradezco también la colaboración de Karl Jost, Jochen Hesse y del Instituto Suizo de Ciencias Artísticas (S.I.K.) que me permitieron el acceso a una fabulosa fuente de información.

En definitiva a todas las personas que me han animado a realizar y concluir este estudio como Carmen, Leslie, Patrick, Javier, Montse, Stefan, Toni, Pepe, Germán....



## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>15</b>
<b>ESTADO DE LA CUESTIÓN</b>	<b>27</b>
<b>1. ESTUDIO BIOGRÁFICO</b>	<b>41</b>
<b>1.1. Niñez y juventud: orígenes (1940-1961)</b>	<b>43</b>
1.1.1. Entorno familiar. Obsesiones infantiles	43
1.1.2. Primeras creaciones juveniles y aficiones	57
<b>1.2. Aprendizaje y formación (1962-1965)</b>	<b>61</b>
1.2.1. Estudios académicos. Primeros contactos con el arte y primeras obras	61
<b>1.3. Primera etapa artística: experimentación (1966-1971)</b>	<b>65</b>
1.3.1. Inicios biomecánicos	65
1.3.2. Primeras exposiciones	67
1.3.3. Li	68
1.3.4. La cultura underground de Zurich: contactos y entorno sociocultural	72
1.3.5. Transición: del dibujo a la pintura. Primeros trabajos al óleo	77
<b>1.4. Segunda etapa artística: consolidación y difusión internacional (1972-1989)</b>	<b>82</b>
1.4.1. El aerógrafo. Primeras obras	82
1.4.2. Los grandes trípticos: madurez creativa y estilística	86
1.4.3. Contactos con el cine: <i>Dune</i> y <i>Alien</i>	88
1.4.4. El Oscar y el salto a la fama	95
1.4.5. Diseño de mobiliario y nuevas series pictóricas	100
1.4.6. Proyectos cinematográficos de los años ochenta	101
1.4.7. Proyectos en Japón. Trabajos al final de la década	104

<b>1.5. Tercera etapa artística: nuevas ideas, otras facetas (1990-2004)</b>	<b>106</b>
1.5.1. El abandono del aerógrafo	106
1.5.2. Nuevos proyectos cinematográficos	108
1.5.3. Diseños en tres dimensiones: esculturas y arquitecturas	115
1.5.4. El museo H.R. Giger	122
1.5.5. Últimas creaciones. Esculturas, diseños espaciales.	123
<b>2. ESTUDIO DE LA OBRA</b>	<b>128</b>
<b>2.1. Fuentes</b>	<b>130</b>
2.1.1. Literarias	130
2.1.1.1. Novelas de la infancia	133
2.1.1.2. Terror	136
2.1.1.3. Existencialismo	146
2.1.1.4. Literatura francesa	153
2.1.1.5. La psicodelia	161
2.1.1.6. Literatura esotérica	164
2.1.2. Artísticas	169
2.1.2.1. Arte fantástico	169
2.1.2.2. Surrealismo	176
2.1.2.3. Simbolismo	188
2.1.2.4. Arte austríaco	191
2.1.3. Otras fuentes	198
2.1.3.1. Cine	198
2.1.3.2. Fotografía y medios de comunicación	201
<b>2.2. Iconografía</b>	<b>204</b>
2.2.1. Gótica	205
2.2.2. Underground y punk	207
2.2.3. Iconografía del cuerpo	210
2.2.4. Tecnología industrial	211
2.2.5. Ocultista, demoníaca y satánica	214
2.2.5.1. Baphomet	226

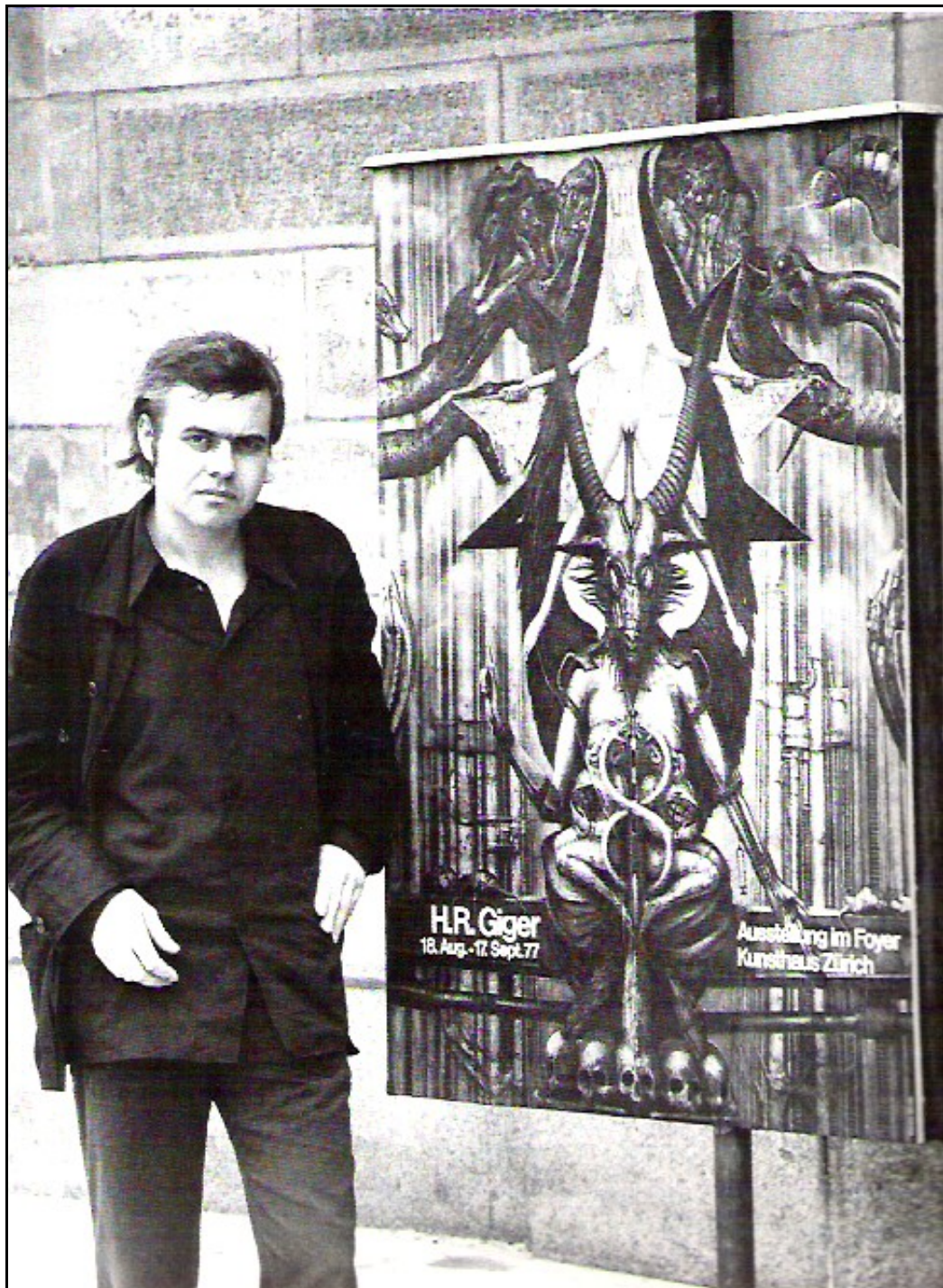


2.2.5.2. Lilith	231
2.2.6. Culturas antiguas	234
2.2.7. Simbolismo animal	234
<b>2.3. Disciplinas artísticas</b>	<b>240</b>
2.3.1. Dibujo	240
2.3.1.1. Inicios	244
2.3.1.2. Series de los años sesenta	248
2.3.1.3. Influencia de la ciencia ficción	259
2.3.1.4. Años setenta	266
2.3.1.5. Años ochenta	267
2.3.1.6. Años noventa	268
2.3.2. Pintura	272
2.3.2.1. Pintura al óleo	273
2.3.2.2. Pintura al aerógrafo	286
2.3.2.3. Experimentos en blanco y negro	298
2.3.2.4. Paisajes	306
2.3.2.5. Los trípticos	315
2.3.2.6. Temática ocultista	328
2.3.2.7. Pinturas eróticas	332
2.3.2.8. <i>New York City</i> y pinturas de los años ochenta	337
2.3.2.9. Colaboraciones con otros artistas	347
2.3.3. Diseño gráfico	350
2.3.3.1. Carteles	350
2.3.3.2. Portadas de discos	361
2.3.3.3. Adaptación de conceptos e ideas	376
2.3.3.4. Otros soportes	381
2.3.4. Escultura	382
2.3.4.1. Años sesenta	383
2.3.4.2. Años noventa	388
2.3.4.3. Mobiliario	392
2.3.5. Arquitectura	396

2.3.5.1. Diseños y composiciones arquitectónicas. Bares	400
2.3.5.2. El museo Giger	405
2.3.6. Cine	413
2.3.6.1. <i>Alien</i>	413
2.3.6.1.1. Los diseños de Giger	423
2.3.6.2. Diseños cinematográficos	459
2.3.6.3. Proyectos no realizados	484
2.3.6.4. Cortos y documentales	516
<b>2.4. Imágenes Gigerescas</b>	<b>525</b>
2.4.1. Mujer	525
2.4.2. Niño	534
2.4.3. Monstruo	543
2.4.3.1. Biomecanoides y cyborgs	544
2.4.4. Retratos y homenajes	552
<b>3. REPERCUSIONES</b>	<b>561</b>
<b>3.1. Influencia de la obra de Giger en la cultura popular</b>	<b>563</b>
<b>3.2. Arte fantástico. Nuevas corrientes posmodernas</b>	<b>565</b>
<b>3.3. La temática cyborg</b>	<b>573</b>
<b>3.4. Cine</b>	<b>579</b>
3.4.1. La saga <i>Alien</i>	582
<b>3.5. La Nueva Carne: visiones del cuerpo en la época posmoderna</b>	<b>591</b>
<b>3.6. Literatura</b>	<b>601</b>
3.6.1. El cyberpunk	603
3.6.2. Ilustración de novelas	604
<b>3.7. Arte corporal: el tatuaje biomecánico</b>	<b>607</b>
<b>3.8. Música: estéticas del videoclip</b>	<b>611</b>
<b>3.9. Otros campos: diseño gráfico, cómic, cortometrajes, animación</b>	<b>614</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>618</b>

<b>FUENTES</b>	<b>633</b>
Referencias bibliográficas	635
Filmografía	650
Entrevistas	656
ANEXO I. Listado de imágenes	657
ANEXO II. Exposiciones seleccionadas	672





*H.R. Giger delante del cartel de la exposición de 1977 en el Kunsthhaus de Zurich.*



## INTRODUCCIÓN

La obra de H.R. Giger provoca asombro y extrañeza a primera vista, puesto que parece que nos es familiar por alguna razón, ya sea debido al cine, porque la asociamos con imágenes vinculadas a determinada música o por otros motivos que no sabemos concretar. La presente investigación se originó en principio por la fascinación que nos produce la obra de este autor y desde ahí, por la necesidad que nos creó por analizar y dar a conocer los aspectos más interesantes de su arte.

Se trata de un artista plástico multidisciplinar, contemporáneo, cuya carrera se extiende a lo largo de casi medio siglo y que es prácticamente desconocido en el mundo académico. En consecuencia, este trabajo tiene un claro valor reivindicativo pues, si bien cuando lo iniciamos nos parecía injusto que Giger pasara desapercibido en la historia del arte contemporáneo, ahora estamos convencidos de ello.

La ausencia de un estudio en profundidad sobre la obra de Giger en la universidad y la inexistencia en el mundo editorial de una publicación que fuera más allá de la estricta divulgación de su imaginario, estimuló nuestra voluntad a la hora de iniciar un trabajo de investigación sobre este artista. Pese a ser ignorado en el ámbito académico y en gran parte de las instituciones relacionadas con las artes plásticas, observamos que su obra provoca un cierto hechizo en diversos sectores de la cultura popular, lo cual genera una ambivalencia muy interesante que analizaremos hacia el final de este estudio. El hecho de que Giger sea admirado por un amplio abanico de creadores actuales que lo revisitan<sup>1</sup> y mantienen viva su aportación artística, junto al apoyo incondicional de los directores del trabajo, supuso la motivación principal del proyecto que se vio ampliada cuando tuvimos la oportunidad de conocer personalmente al artista y visitarlo en varias ocasiones en su ciudad, Zurich. Giger se sintió sorprendido en principio pero se ofreció a colaborar en todo lo posible con el fin de que conociéramos su mundo y su arte de primera mano.

---

<sup>1</sup> En el apartado sobre las repercusiones de su obra, veremos como otros creadores hacen suya la visión original de Giger.

Nuestro trabajo pretende desentrañar su complejo universo formado por diversos factores a tener en cuenta, como su formación, su entorno y sus inquietudes. El mundo de Giger, su imaginario, va a constituir el objeto de la tesis. Nuestra intención es aportar una visión general sobre el artista, resaltando aquellos aspectos que más destacan, adentrándonos en las claves que impulsan su arte y en su expresión.

El periodo histórico en el que discurre la obra de Giger corresponde con el cambio de siglo y milenio y con las dudas y temores que esto genera, con la revolución postindustrial, con la era informática e Internet y con grandes avances científicos y tecnológicos que no han pasado desapercibidos para el artista.

## **El artista**

Giger es un creador singular con una personalidad muy marcada. Se trata de un artista suizo conocido fundamentalmente por su trabajo en la película *Alien* (Ridley Scott, 1979) en la que diseñó y creó el monstruo protagonista y su *environment*. Los aficionados al cine fantástico lo conocen porque sus diseños han aparecido en una docena de películas del género o bien han visto su estilo plagiado en otras tantas. Pero el diseño cinematográfico es sólo una faceta más en la obra de Giger, puesto que es un autor polifacético: dibujante, pintor, escultor, escritor y diseñador, no sólo de cine, sino también de carteles, objetos y espacios arquitectónicos. En consecuencia su obra es muy variada, y también extensa, pues abarca las últimas cuatro décadas. En el estudio abordaremos lo más destacado de las diferentes disciplinas creativas de Giger resaltando, además de los diseños para el cine, su faceta pictórica, ya que pensamos que es la más importante porque permite definir mejor el estilo, la temática y el contenido de su arte.

Una característica que hace inconfundible cualquier obra de Giger es su estilo, acuñado por él mismo como *biomecánico*, concepto que emplea para definir su particular manera de sintetizar formas de origen natural (biológico) y artificial (mecánico), con lo que podemos intuir ya alguna de las motivaciones de su arte. La *biomecánica* recorre todas sus creaciones con gran coherencia y unidad y se observa en diseños, cuadros y esculturas. Es su forma de expresión y



constituye la respuesta al mundo en el que vive, y que a su vez, le está influyendo lógicamente en la manera de ver las cosas. Él contempla con fascinación la integración del hombre y la máquina y cómo coexisten en la era industrial en una comunión inquietante. El hombre se convierte cada vez más en prisionero de la tecnología. En su obra veremos a las máquinas crecer como lo hace la naturaleza, de manera descontrolada, salvaje, invadiendo el entorno humano y cómo el hombre se transforma, se metamorfosea en monstruo, en ser agresivo y terrible.

Se puede considerar a Giger como un representante destacado del realismo fantástico de final de siglo. En este sentido es continuador de los presupuestos básicos del arte fantástico, por lo que diversos críticos lo han adscrito en ocasiones dentro de corrientes como el surrealismo y el simbolismo. Lo cierto es que Giger ha recogido diversas influencias de diferentes periodos históricos como las culturas antiguas (fundamentalmente la egipcia), la Edad Media, el siglo XIX y la época moderna y las ha conjugado con varias disciplinas como la medicina, la literatura, la mecánica, la biología y la robótica, llegando así a configurar su universo personal. Estos referentes los combina con sus inquietudes y obsesiones particulares como el sexo, lo grotesco, lo mórbido y lo deforme en un contexto histórico y cultural complejo y cambiante como es el último tercio de siglo, una época de revoluciones y aceleradas transformaciones a todos los niveles, un mundo en que la ciencia y la tecnología se consolidan como herramientas fundamentales para el cambio y la transformación. Ésta es una de las principales preocupaciones de Giger y utilizará el arte como medio de escape y de expresión. En algunos casos envía mensajes claros y contundentes sobre lo que sucede a su alrededor, para lo que es conveniente manejar su paleta temática, y sobre todo el repertorio iconográfico y simbólico que desarrolla a lo largo de su carrera, nutrida a través de la ciencia ficción, el cine, la novela de terror y el ocultismo. Todas estas claves se yuxtaponen en las obras de Giger, especialmente en los años en los que trabaja con el aerógrafo, en los que sus pinturas cobran mayores dimensiones y se vuelven más barrocas en el sentido en el que se llenan de figuras y elementos. Estas obras han pasado a constituir la etapa “clásica” de Giger, porque las

imágenes de este período, muy elaboradas y sofisticadas, configuran plenamente su estilo característico.

Partiendo de fundamentos espirituales y en ocasiones psicodélicos ha explorado el lado sombrío y tenebroso de la existencia humana logrando cristalizar plásticamente sus mundos ocultos y visualizar los temores más profundos de nuestra época. Los resultados de su trabajo nos previenen de los peligros latentes en nuestra sociedad de final de siglo de modo aterrador y directo: la política del cuerpo *cyborg*, los dilemas del posthumanismo, la entrada en la edad de oro de la biología (clonación, trasplantes, miembros protésicos...), los riesgos de la aventura espacial y el deterioro de las condiciones medioambientales (destrucción del medio ambiente a través de las bases atómicas, la contaminación y la superpoblación) constituyen un cúmulo de problemas que nos afectan y preocupan pero que olvidamos con suma facilidad. Las imágenes de Giger tratan de provocar respuesta, de conmover y de anclarse en nuestro inconsciente. De hecho es difícil olvidar sus pinturas al aerógrafo, sus diseños mobiliarios o sus monstruos para el cine. Su impacto colectivo ha sido muy amplio debido a la proliferación de ciertos elementos estéticos, principalmente en el medio cinematográfico, deudores de los planteamientos formales y artísticos de Giger, pero también gracias a la difusión de sus diseños para portadas de discos, carteles y pósters, y a sus libros de ilustraciones.

Como base artística sigue en parte las premisas del surrealismo, una de las corrientes que más le ha influido, no en vano su artista modelo es Salvador Dalí. En sus obras hay un elemento común, la presencia de lo *fantástico* en la que desempeñan un papel básico los elementos insólitos e imaginarios. Como buen surrealista emplea un humor negro ácido y rescata del mundo del inconsciente las pesadillas que le atormentan en sus sueños. Sin embargo, pese a la utilización de estos recursos lo más inquietante es el realismo de sus imágenes pues se reconocen con claridad objetos cotidianos, órganos y anatomías, sobre todo falos y vaginas. Por otra parte Giger no crea de la nada, está muy bien documentado a través de libros, películas y revistas.

De este modo desarrolla una mitología individual tremendamente rica debida al potente sustrato literario que subyace en toda su obra. Giger siempre buscó nuevas formas de expresión y la ampliación de conocimientos, especialmente en sus años de esplendor creativo, los setenta. En 1972 encontró el medio idóneo para representar su universo personal, el aerógrafo, herramienta con la que imprimió su sello y con la que dotó de características propias su particular estilo. En esos años empleó la magia, la alquimia, el esoterismo, los Tarots, el erotismo y ante todo sus sueños para conformar un subyugante imaginario con el que nutrir su mundo pictórico.

Uno de los temas centrales de la obra de Giger es el cuerpo humano y su manipulación, su alteración y su destrucción plástica. El cuerpo sirve como campo de experimentación y sala de operaciones de sus ideas que fluyen libremente sin autocensura. En su obra el cuerpo se halla literalmente penetrado por la tecnología. Por ello la presencia de huesos y metal es lógica para representar esta relación, así como la simbiosis de anatomías y órganos con objetos mecánicos. Igual que en otras épocas artistas como El Bosco o Goya representaron algunos de los aspectos más sórdidos de la vida como la muerte, la violencia y la tortura, Giger se detiene en lo macabro y lo terrible de la existencia, pero también cuida la belleza y la armonía. Este contraste lo veremos de modo constante. Una de las bases de su trabajo es el equilibrio entre fuerzas contrarias, positivas y negativas y la confrontación de opuestos como el arquetipo de la bella y la bestia, y la materia orgánica y viva con la inorgánica y muerta.

A lo largo del estudio contemplaremos diferentes interpretaciones de su obra emitidas desde diversas disciplinas como pueden ser la historia del arte, la filosofía, la medicina, la literatura y el cine. Todas estas versiones enriquecen la valoración de la obra puesto que se detienen en determinados aspectos y comentan apreciaciones concretas ofreciendo una visión multidisciplinar, algo poco común en los artistas de las últimas décadas, de los que normalmente sólo se ocupa la crítica de arte. Pese a haber recibido críticas que lo tachan de ser un simple artista de películas o de *cómics* y que por ello no merece ser atendido como un artista mayor, pensamos que es muy interesante para la historiografía contemporánea.

Es llamativo que desde todos estos ámbitos se emitan valoraciones y opiniones respecto a su arte, pues lo normal en el arte contemporáneo es que los artistas no trasciendan más allá de determinados círculos intelectuales. El hecho de que Giger alcance ámbitos tan diversos es un factor más, a tener en cuenta a la hora de reivindicar su obra.

Giger es un artista poco convencional y enigmático, y no tanto porque vista siempre de negro como por el halo de misterio con el que arroja sus apariciones públicas y escenifica sus poses fotográficas. Su arte ha sido acogido de manera diversa por el público, entre el rechazo frontal, porque dicen que es extraño y repulsivo, y la fascinación, precisamente por ser tan extraño y perturbador. Lo cierto es que sus obras no suelen dejar a nadie indiferente y esto nos llama la atención ya que provoca respuesta inmediata, lo cual no es fácil en el elitista panorama del arte actual. Esto se debe a su impacto visual, puesto que a primera vista es muy directo.

Nos parece interesante por varios motivos:

- Por su talento creativo. El arte de Giger tiene una cualidad innovadora y futurista, pretende crear cosas nuevas, formas no vistas. En este sentido pensamos que darle forma y existencia a cosas que se dan en su imaginación o en sus sueños es algo en principio difícil de concretar de manera satisfactoria. Giger tratará de desarrollar sus habilidades y conocimientos técnicos de manera autodidacta con el fin de llevar más allá las posibilidades expresivas de la escultura y sobre todo de la pintura.
- Por el valor estético y la singularidad de las imágenes que crea, porque hablan de nuestra sociedad. Su mundo es en cierto modo el nuestro también, lo que ocurre es que pocos lo saben expresar o no se atreven. El contenido simbólico y la temática, el cuerpo, nacimiento, muerte, sexo, el monstruo y la naturaleza son actuales. Él utiliza un discurso moderno para tratar estos temas.
- Porque su obra está abierta y se sigue reinterpretando, es influyente en la cultura contemporánea. Actualmente se está revisitando y en Europa hay intentos de darla a conocer al público a través de exposiciones como la que este otoño tiene lugar en París.

## Estructura de la investigación

Para cumplir nuestros objetivos estructuraremos la investigación en tres grandes bloques.

Abordaremos en primer lugar la vida y carrera de este artista en un *Estudio biográfico*, para aproximarnos al mundo que le ha rodeado desde su infancia hasta nuestros días. En el primer apartado veremos qué tipo de influencia puede haber tenido su entorno y su medio vital: la familia, la ciudad y sus amistades conforman los orígenes del artista. En el caso de Giger durante su niñez y adolescencia desarrollará una serie de obsesiones y aficiones que le marcarán profundamente en su madurez y se convertirán en la temática que trabajará como artista. El segundo apartado desvelará su formación académica y dónde la realiza. Una vez conocidos sus inicios artísticos, hemos dividido su carrera en tres etapas, que se inician con su primera exposición en 1966 y concluyen en 2004 con una gran retrospectiva en París.

La primera la titulamos *experimentación* entre 1966 y 1971, ya que prueba con diversas técnicas y disciplinas tratando de afianzar su estilo. En 1972 descubre el aerógrafo que será su herramienta característica de trabajo y con la que logra consolidar plenamente su estilo, por tanto su fase de *madurez*. Además gracias a sus colaboraciones cinematográficas su obra se difundirá por todo el mundo. En 1990 abandona el aerógrafo iniciando una nueva etapa con *nuevas ideas* y trabajando en proyectos escultóricos y arquitectónicos principalmente.

En el segundo capítulo, *Estudio de su obra*, valoraremos el conjunto de sus creaciones desde diversos puntos de vista. En primer lugar analizaremos sus referentes, especialmente los literarios y artísticos. En el apartado dedicado a la iconografía realizaremos una clasificación agrupando los diversos iconos que aparecen una y otra vez en sus obras. El punto 2.3. *Disciplinas artísticas*, constituye el núcleo del trabajo pues abordaremos sus principales facetas creativas encabezadas por la pintura y el cine así como el dibujo, el diseño gráfico, la escultura y la arquitectura. Finalmente en *Imágenes Gigerescas*, resaltamos una

serie de categorías simbólicas muy presentes a lo largo de toda su obra. Se trata de la representación de la mujer, el niño, el monstruo y los retratos.

El tercer capítulo está dedicado a las repercusiones que la obra de Giger ha generado en la cultura popular. Reflexionaremos sobre el papel de Giger en la cultura contemporánea puesto que ha influido en diferentes manifestaciones tales como el arte fantástico, el cine y la literatura de ciencia ficción, el tatuaje, el cómic y el diseño gráfico. Algunas corrientes de vanguardia actuales lo consideran un artista de culto y lo valoran como uno de los artífices de la emergente estética de lo siniestro, del estilo *dark* y de la aparición de un nuevo gótico fin de siglo. Pero quizá más interesante aún es el carácter visionario de Giger pues ya desde sus inicios artísticos planteaba la problemática del *cyborg* y sus implicaciones médicas y filosóficas. Además se le considera como iniciador de corrientes y sensibilidades posmodernas como la *nueva carne* y es admirado por los autores del *cyberpunk*.

Documentaremos visualmente el trabajo con las producciones más relevantes de Giger, ya que en su totalidad, el número de obras sería abrumador y en ocasiones el motivo se repite. Las diversas traducciones son obra del autor, puesto que la mayoría de publicaciones están escritas originalmente en alemán, inglés y francés y los testimonios recogidos son en alemán.

## **Fuentes**

A medida que iniciábamos la búsqueda de material bibliográfico, observamos que no existían libros que estudiaran la obra de Giger con detenimiento. La mayor parte de las publicaciones sobre Giger, han sido producidas por el mismo artista, por lo que nos podría inducir a una visión parcial en nuestro trabajo. Giger ha publicado alrededor de 20 libros sobre su trabajo, que constituirán el corpus básico de nuestro análisis, pues suponen una de nuestras principales fuentes de información, ya que incluyen por una parte, la reproducción de la práctica totalidad de sus obras, con datos específicos sobre ellas y por otro lado textos autobiográficos del propio Giger completados en ocasiones por escritos de críticos y conocedores de su obra.

Los libros publicados por Giger llaman la atención porque en sus títulos figura siempre el nombre del artista con la utilización del genitivo. Por poner ejemplos: *El Necronomicon de Giger*, *La biomecánica de Giger* o *El diseño de películas de Giger*. Al igual que Fellini hacía con sus películas (*Fellini's Satyricon*, *Fellini's Roma*), Giger subraya así la firma del autor, su visión personal de la obra producida a modo de reivindicación artística. Constituyen además una especie de libros de artista y de coleccionista puesto que ofrecen formatos muy llamativos y en ocasiones se publican ediciones especiales, numeradas con litografías o algún tipo de material especial. En estos libros la reproducción de las imágenes es de gran calidad. Los textos que las acompañan son generalmente autobiográficos, con anécdotas y recuerdos del artista. Dentro de este conjunto de publicaciones, algunos críticos han profundizado en el estudio de su obra<sup>2</sup>, emitiendo artículos de reflexión, con comentarios interesantes que tendremos en cuenta a la hora de hablar de las interpretaciones y lecturas de la obra de Giger<sup>3</sup>.

En un primer momento nuestra búsqueda bibliográfica nos permitió encontrar diversas publicaciones, relacionadas principalmente con el mundo del cine que citaban su nombre, asociándolo normalmente con la película *Alien, el octavo pasajero*. Los libros de Giger se han publicado normalmente en alemán e inglés y en ocasiones se han traducido al francés y al japonés. Desde que Giger trabaja en los 90 con la editorial alemana Taschen se han traducido a otros idiomas como el castellano, italiano y holandés. En España tan sólo dos de sus libros han sido traducidos: *H.R. Giger ARh+* (1991) y [www.hrgiger.com](http://www.hrgiger.com) (1997) ambos publicados por Taschen, que habitualmente sigue una política editorial de traducir sus libros a varios idiomas para lograr una difusión más amplia de sus productos<sup>4</sup>. Las demás publicaciones de Giger son difíciles de encontrar en España<sup>5</sup> puesto que prácticamente ninguna biblioteca pública cuenta en sus fondos con los libros que Giger ha venido publicando (salvo estos dos traducidos que han

<sup>2</sup> Los textos críticos más interesantes para nuestro estudio se hallan en sus libros (fundamentalmente *Necronomicon I* (1977), *Necronomicon II* (1985) y *Biomechanics* (1988)) y en catálogos sobre su obra (*Passagen* (1974) y *Visione di fine millenio* (1996)).

<sup>3</sup> Destacan las opiniones de críticos de arte (Fritz Billeter, Horst Albert Glaser y Michel Thevoz) de pensadores contemporáneos (Timothy Leary, Stanislav Grof) y de creadores (el artista Ernst Fuchs, el cineasta Ridley Scott y el escritor Clive Barker).

<sup>4</sup> Los dos son más bien un resumen de anteriores publicaciones y textos aparecidos en sus otros libros.

tenido mayor difusión) y existe cierta dificultad para hallar sus libros en librerías, puesto que algunos se encuentran actualmente descatalogados, agotados o no han sido nunca distribuidos aquí. Otro factor a tener en cuenta es la inexistencia de exposiciones en España, que podrían haber generado catálogos o artículos de crítica, con lo cual el debate en torno a Giger no se ha dado, salvo en determinados círculos culturales<sup>6</sup> o en la calle, donde hemos detectado cierto interés por Giger.

Frente a este número considerable de libros promovidos principalmente por el propio artista en su afán por dar a conocer su obra, o de empresas interesadas simplemente en divulgarla, prácticamente no existe ninguna visión rigurosa y ajena, ni publicación acreditada editada bajo institución o entidad cultural independiente, que sin duda podrían haber aportado una valoración crítica externa sobre su trabajo. Este hecho nos parece muy significativo, puesto que constata que la hoy ya extensa obra de Giger que sobrepasa los 40 años de carrera artística, apenas ha despertado el interés institucional en su propio país, como sí lo han hecho otros artistas. Este hecho nos llamó la atención desde un principio, puesto que como veremos a lo largo del presente estudio, Giger es uno de los artistas suizos más reconocidos internacionalmente, cuya obra ha suscitado mayor repercusión en las últimas décadas, en diversos medios de expresión y en distintos círculos intelectuales, lo que permite significar su aportación a la cultura de final de siglo. Con una trayectoria tan dilatada y parcialmente reconocida, es pues necesaria una visión amplia que trate las distintas fases o períodos por los que ha atravesado el artista así como un comentario sobre la situación personal, social y cultural que le ha rodeado.

En contraposición a la inexistencia de monografías sobre Giger, existe un gran número de artículos cuya información de índole crítica, nos servirá para contrastar datos y comentarios sobre el artista. Estos textos han aparecido en periódicos y revistas de todo el mundo desde sus primeras exposiciones y publicación de trabajos en Suiza y acentúan el interés latente por su obra. Pero

---

<sup>5</sup> Tan sólo la biblioteca del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía cuenta con un ejemplar del catálogo de la exposición que Giger celebró en la Galería Sydow-Zirkwitz de Frankfurt en 1976.

<sup>6</sup> La asistencia al Festival de Cine de Sitges (2001 y 2002) y al Congreso Internacional de la Ciencia Ficción en Nantes (2001 y 2002) nos causó grata impresión al conocer el interés que despertaba la realización de la presente tesis entre críticos, escritores y artistas.



hay que tener en cuenta que la mayoría son aproximaciones periodísticas, más dirigidas hacia el mito, que fundamenta nuevos perfiles estéticos conectados a movimientos culturales alternativos, que al propio artista.

La ausencia de información en España nos llevó a plantearnos su búsqueda en el país de origen del artista. En 1999, la Fundación cultural suiza Pro-Helvetia concedía una beca de investigación para diversas estancias en el país, que hemos aprovechado entre 1999 y 2003. Gracias a esta beca conseguimos acceder a gran parte de la información generada en Suiza en torno a Giger<sup>7</sup>. Además logramos contactar con el propio artista, visitándole y entrevistándole en varias ocasiones. Nuestra principal fuente ha sido él. Este contacto nos permitió contemplar y valorar un gran número de sus obras originales e introducirnos en el círculo intelectual del artista (galeristas, críticos, cineastas, colaboradores) para realizar entrevistas y charlar con conocedores directos de la trayectoria de Giger.

Tras consultar las fuentes bibliográficas observamos que faltaba una clasificación y ordenación de su obra, ya que en sus libros se produce cierta confusión debido a la repetición constante de obras, reproducidas muchas veces sin un orden cronológico claro.

Además del material bibliográfico y las entrevistas, otra fuente muy importante para nosotros ha sido el material audiovisual. El visionado de sus cortometrajes, *videoclips* y películas en las que ha participado, documentales sobre su obra y manifestaciones audiovisuales claramente influidos por su obra, han supuesto una aportación importante. También hemos realizado de forma sistemática búsquedas en Internet y visitas a diversas *Web*, especialmente a las dos oficiales de Giger, <http://www.hrgiger.com> y <http://www.giger.com>.

---

<sup>7</sup> Durante estas estancias hemos reunido aproximadamente un 90 por ciento del material publicado por y sobre Giger. En Zurich investigamos en el centro de documentación del S.I.K. (Instituto Suizo de las Ciencias Artísticas) y en la biblioteca del Kunsthau (Museo de Bellas Artes). A estos desplazamientos, añadimos el realizado en septiembre de 2000 a Nueva York donde contactamos con su manager actual Leslie Barany, que nos proporcionó una gran parte del material publicado sobre Giger en Estados Unidos.

Si en el ámbito académico internacional este autor tiene todavía poca relevancia, en el caso español esto se acentúa<sup>8</sup>, puesto que prácticamente se le desconoce pese que la mayoría identifica y asocia inmediatamente algunas obras como sucede con el caso más elocuente constituido por *Alien* gracias al impacto cultural que tiene el cine en la moderna cultura de masas. En los planes de estudio actuales se pasa por encima la revitalización tan importante que el arte fantástico está teniendo en la cultura popular y artística contemporánea<sup>9</sup>. Siendo Giger uno de los exponentes más importantes del arte fantástico actual intentaremos meditar sobre la cuestión a lo largo de nuestro estudio. Pese a que España cuenta con artistas fundamentales en la tradición del arte visionario como Goya, Gaudí y Dalí, por cierto muy relacionados con Giger, la consideración del Fantástico en este país es prácticamente nula. Una escuela fundamental de esta tendencia artística en el siglo XX como la *Escuela de Viena del Realismo Fantástico* es totalmente desconocida, por no hablar de los *Visionarios modernos*.

---

<sup>8</sup> Con la coordinación del profesor Carlos Plasencia, hemos impartido un seminario sobre Giger en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia, realizándose cuatro ediciones del mismo en los últimos años. Hemos comprobado a través de estas experiencias el interés de Giger y su fascinación entre los alumnos de Bellas Artes de la universidad.

<sup>9</sup> Al iniciar nuestro trabajo hacia finales de 1999, habíamos rastreado previamente algunos planes de estudio de algunas universidades españolas, buscando asignaturas relacionadas con nuestro trabajo, sin hallar ningún tema que nos llamara la atención. Lo cierto es que en determinados centros el nombre de Giger puede haber sonado en el aula, casi siempre en relación con la película *Alien*, estudiando su conexión con el cine y con el diseño de personajes y criaturas para este medio.

## ESTADO DE LA CUESTIÓN

La aproximación a la obra de Giger se ha realizado fundamentalmente a raíz de sus exposiciones, promovidas por galerías y museos, y de sus libros y catálogos. Posteriormente con sus colaboraciones en el cine y con sus diseños escultóricos y arquitectónicos su obra cobra un carácter más amplio en el que se fusionan diversos conceptos y disciplinas artísticas.

Desde los inicios de su carrera, en los años sesenta, la prensa local se hizo eco de sus primeras exposiciones y trabajos, interesando mucho a una parte de la crítica suiza que desde entonces ha venido realizando un seguimiento de sus actividades. Con la difusión de su obra en los setenta a países vecinos como Alemania, surgieron ya textos que profundizaban más en su obra y personalidad creadora. Pero será a partir de su colaboración en *Alien* y sobre todo con la consecución del Oscar, cuando se da conocer en todo el mundo. Desde 1980 la crítica especializada norteamericana vinculada con el cine seguirá sus pasos y colaboraciones de manera rigurosa produciendo abundante documentación al respecto. Además los artículos en periódicos y revistas suizas y europeas también se han multiplicado.

### Los años sesenta

Se empieza a hablar de Giger desde el momento en que comienza a exhibir su obra en público. Este hecho ocurrió en 1966, cuando celebró su primera exposición en la Galería Benno de Zurich. Desde entonces ha seguido mostrando su obra en diversas galerías suizas, principalmente ubicadas en Zurich. La prensa se hizo eco de estos acontecimientos y publicó notas y críticas sobre las exposiciones y sobre Giger. Los primeros artículos que encontramos datan de noviembre de 1968. En ellos se alude al surrealismo de Giger y a su relación con el realismo fantástico austriaco, a su conexión con la ciencia ficción, y a la influencia de la literatura y el cine en sus formulaciones figurativas.

Especial repercusión tuvo el interés del galerista zuriqués Bruno Bischofberger<sup>10</sup> que editó sus primeros trabajos y los exhibió. Este hecho llamó inmediatamente la atención de la crítica, pues Bischofberger era y es uno de los más importantes de la ciudad y el hecho de que se fijara en Giger sería muy significativo en aquel momento. “H.R. Giger pertenece a los pocos artistas jóvenes que con su primera exposición enseguida empiezan en una galería internacional de arte contemporáneo”<sup>11</sup> escribía Erika Billeter.

Posteriormente la prensa suiza siguió de cerca la actividad de Giger a medida que iba presentando nuevas obras en las galerías y recibía encargos desde distintos colectivos. En el periódico de Zurich, *Tages-Anzeiger*, aparecen en esta época numerosos artículos sobre Giger<sup>12</sup>.

Giger disfrutó desde sus inicios de una buena relación con el mundo editorial y supo relacionarse con galerías de arte e imprentas que difundieron sus obras por todo el mundo. Gracias a esta relación Giger ha publicado un número considerable de libros y catálogos que informan sobre su biografía y recogen la mayor parte de sus obras. La publicación e impacto de sus libros de ilustraciones fueron un factor decisivo para su carrera artística y clave para su llegada al mundo del cine, a raíz de la cual su orientación comercial se hizo más patente y presente en su carrera.

## **Los años setenta**

En 1971 aparecía el primer catálogo con ilustraciones de la obra de Giger titulado *ARh + [A]*, abreviatura del grupo sanguíneo del artista, publicado por la editorial suiza Walter Zürcher. Este libro sin textos, recogía la mayor parte de la producción de Giger hasta la fecha. En su portada estaba la *Máquina Paridora* (*Gebärmachine*), una de las obras más emblemáticas del periodo. La prensa se hizo eco del acontecimiento y hablaba del *surrealismo vampírico* de Giger que recorría ya Suiza con la amplia difusión de sus pósters y de sus biomecanoides. El

---

<sup>10</sup>Bischofsberger está considerado como uno de los galeristas europeos más importantes. Fue quien trajo a Europa la obra de Andy Warhol. Su galería fue la que tuvo más espacio en la edición de Arco 2003, dedicada al país helvético.

<sup>11</sup>BILLETER, Erika. Die Elle-Galerie stellt H.R. Giger vor. *Elle*, 27-2-1970.

<sup>12</sup>Véanse H.R. Giger beschert uns neue Schrecken. *Tages-Anzeiger*, 25-2-1970 y BAVIERA, Silvio Riccardo. Mutierte Wesen. *Tages-Anzeiger*, 27-2-1971.

*estilo giger* empezaba a ser conocido, su *anti-diseño* y sus gráficos y trabajos plásticos de ciencia ficción. También comentaban las relaciones psicológicas de sus trabajos con el nacimiento, la existencia y la muerte.

Tres años más tarde (1974) apareció un nuevo catálogo editado por el Museo de Arte de Chur<sup>13</sup> titulado *Passagen*, en el que además de ilustraciones vamos a encontrar textos sobre su obra entre los que destacan los de Fritz Billeter (crítico de arte) y Sergius Golowin (escritor y mitólogo) en los que aportan nuevas lecturas sobre la obra de Giger, proporcionan nuevas miradas y abren paso a sugerentes interpretaciones. Billeter, como crítico del periódico suizo Tages-Anzeiger, ha seguido la obra de Giger prácticamente desde sus inicios, comentándola en multitud de ocasiones, por lo que se puede considerar una autoridad en el tema. Tanto Billeter como Golowin son grandes conocedores de su arte desde sus inicios. Además el artista documenta a través de recuerdos y sueños la creación de algunas obras.



[A]



[B]

En 1976 la Galería Sydow-Zirkwitz de Frankfurt celebró una exposición que incluía un importante encargo<sup>14</sup>, con la edición de su correspondiente catálogo [B] que contaba con un extenso texto a cargo del profesor alemán Horst Albert Glaser, titulado *Tecnología intrauterina para el año 2000*<sup>15</sup> que profundizaba en las motivaciones de Giger a la hora de crear sus pinturas y dibujos como su relación entre motivos oníricos tradicionales, tales como el miedo a la castración o las fantasías intrauterinas con determinados objetos de la era industrial.

<sup>13</sup>Chur es la ciudad donde nació Giger.

<sup>14</sup>La realización de un environment compuesto por cuatro grandes cuadros, titulado *El templo de los Pasajes (Passagen-Tempel)*.

<sup>15</sup>En nuestra opinión es uno de los más profundos que se han escrito sobre Giger.

La consagración artística en Zurich y en Suiza llegaría en 1977 con la exposición en el hall del Museo de Arte de Zurich (Kunsthhaus) que es el más importante de Suiza y uno de los principales de Europa. Anteriormente el Kunsthhaus había mostrado su obra en exposiciones colectivas, como la 1ª Bienal de arte suizo en 1972 y el experimento *Tagtraum* en 1974 junto a los pintores Claude Sandoz y Walter Wegmüller. En 1977 se presentaron los trabajos de 1975 y 1976 y además se pasaba diariamente el documental *Giger's Necronomicon* sobre la vida y la obra del artista.

En 1977 Giger publica su primer libro de gran formato *El Necronomicon de H.R. Giger (H.R. Giger's Necronomicon)* [C] traducido al francés y al inglés con el deseo de darle una difusión mayor que la del ámbito germánico. Es su libro más conocido e importante. Contiene las pinturas de los setenta realizadas al aerógrafo, que conforman el período de esplendor del artista. Se incluyen citas literarias de Eliphas Levi y Gustav Meyrink y textos autobiográficos que ayudarán a la comprensión de su obra. Las reediciones posteriores incluyen una introducción del escritor y cineasta Clive Barker (1991). Gracias a esta publicación se enroló en el equipo de producción del film *Alien*. El libro sirvió de fuente iconográfica para la realización de la película. Ridley Scott y otros colaboradores del proyecto lo utilizaron como referente para la mayor parte del diseño visual de la película. Incluso en otros proyectos cinematográficos como *The Mirror*, el libro se ha tomado como referencia.

Se distribuyó en varios países y serviría de reclamo para dar a conocer su obra en todo el mundo, que era conocida gracias a la amplia difusión de pósters entre la cultura underground. Aparecía un texto de Billeter en el libro *H.R. Giger's Necronomicon* (1976) titulado *Los environments de H. R. Giger*, en el que comenta las pinturas del período 1972-1977, centrándose en las series *Temple of Pasages* (1974-1975) y *The Spell* (1973-1977).

De la mano del crítico Gert Schiff, Giger presentaría su obra en Nueva York en 1977 formando parte de una exposición colectiva titulada *Imágenes de horror y fantasía*, la primera en la que participaba en Estados Unidos. En noviembre de 1978 el magazín *Omni* publicaba un amplio reportaje sobre el arte de Giger (el primero en USA). A partir de la obtención del Oscar por su trabajo en

la película *Alien*, se produce un fenómeno cultural y su consecuente repercusión en prensa y revistas, que empezarán a indagar más sobre sus creaciones, aunque paralelamente muchos querrán conocer más datos íntimos y personales sobre el artista creador de tantas monstruosidades y elementos macabros.

### Los años ochenta

Las revistas estadounidenses especializadas en cine fantástico y en ciencia ficción publicarán a lo largo de los 80 numerosos artículos en torno a *Alien* y a los diversos proyectos de Giger en el cine, que ocuparon su actividad creadora durante esta década.

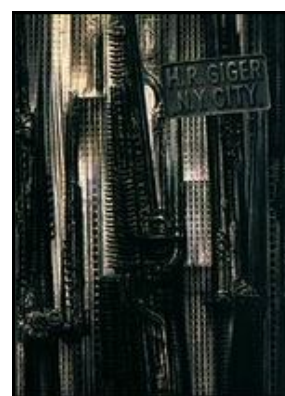
En el prólogo del libro *H.R. Giger. N. Y. City* [D], dedicado a la serie de pinturas sobre Nueva York, escribe el filósofo y profesor de Harvard Timothy Leary sobre la obra de Giger.



[C]



[D]



[E]

La segunda parte del *Necronomicon de Giger* se publica en 1985 [E], con la presentación de muchas de sus obras al aerógrafo más destacadas, de nuevo en gran formato, así como la mención de algunas obras de épocas anteriores. Hay que señalar la repetición de imágenes en sus libros, como si se revisitara continuamente su obra. En 1987 se publicaba el catálogo de la exposición de Giger en Japón, organizada por el consorcio comercial Seibu. Los temas principales fueron sus diseños para las películas *Alien* y *Poltergeist II*, así como mobiliario original (entre otros las sillas *Harkonnen*). Giger pintó diversos cuadros bajo el título *Japanese Excursion*. Se creó un club de fans y se generaron varios proyectos para Giger como el diseño de un bar en Tokio, diseños para una

película japonesa (*Teito Monogatari*), concretamente su monstruo Goho Doji, así como ediciones en japonés de sus libros 1 y 2 del *Necronomicon*. Giger se convierte en un artista de culto en Japón.

En 1988 Edition C publicaba el tercer libro de gran formato *Giger's Biomechanics* [F] (posteriormente reeditado por Morpheus International) con una interesante introducción de Harlan Ellison. Vuelve a repasar su carrera desde 1964, llegando a sus proyectos en Japón con fotos del bar en Tokio. Recoge gran número de diseños y pinturas para la película *Poltergeist II*, así como un interesante artículo de Michel Thevoz titulado *H.R. Giger or the faces of identity*.

Parece que en Suiza, Giger es mejor valorado en la parte francófona del país que en la alemana. Michel Thevoz es de las pocas voces académicas suizas que ha reivindicado claramente la obra de Giger. Comenta que “las pinturas de Giger ponen en escena las figuras ambiguas y polimorfas del subconsciente. Nos producen la sensación, de que la relación del lado psíquico tiene lugar de modo más directo que la palabra, detrás de la cual se escuda el psicoanálisis”<sup>16</sup>.

## Los años noventa

A partir de los 90 se observa una tímida pero constante revalorización de su obra, que se va acentuando en los últimos años, en parte como consecuencia de la gran repercusión que su arte está experimentando. En ésta década, la información en torno a Giger ha aumentado considerablemente debido al boom informativo fomentado por las nuevas tecnologías y los medios de comunicación. En el mes de marzo de 1996 se inauguraba la página Web oficial de Giger, [www.hrgiger.com](http://www.hrgiger.com), estructurada en varios apartados según las facetas artísticas, con la actualización periódica de contenidos y el anuncio de eventos y proyectos en los que participa Giger. La Web se constituye también como un foro de discusión y como intercambio de información de Giger con sus fans y admiradores. Dispone de un motor de búsqueda de información que articula una micro Web, muy importante para la consulta de datos desde cualquier terminal

---

<sup>16</sup>THEVOZ, Michel. *H.R. Giger or the faces of identity*. En *H.R. Giger's Biomechanics*. Edition C, Zug, 1988.



informática. También cuenta con un portal destinado a la venta de productos Giger, como esculturas, portafolios, pósters y libros.

Existe una segunda Web oficial, [www.giger.com](http://www.giger.com), auspiciada por la galería y editorial de Los Ángeles, Morpheus International, que representa a Giger en Norteamérica. Ésta, completa la información en cuanto a noticias y proyectos generalmente vinculados con Estados Unidos. A su vez han surgido multitud de páginas web no oficiales creadas mayoritariamente por fans y admiradores, que en ocasiones vierten datos erróneos sobre el artista y su obra.

En 1991, Taschen publica una nueva versión del primer libro de Giger, *Arh+ [G]*, inaugurando así una línea de colaboración con Giger que dura hasta la actualidad. Con prólogo de Timothy Leary y el resto de escritos y memorias de Giger recordando sus curiosidades infantiles y algunas de sus obsesiones, supone un interesante documento para valorar las opiniones personales del artista.



[F]



[G]

En 1991 aparece también un libro de autor editado por el propio Giger con el título *700 Jahre warten auf CH-1991*, conmemorando el 700 aniversario de la Confederación Helvética. Es un portafolio con 50 litografías originales encuadradas en forma de acordeón, numerado y firmado en edición de 300 ejemplares. La galería-museo Baviera de Zurich publica en 1992 un catálogo, *H.R. Giger Skizzenbuch*, que recoge dibujos a lápiz, bolígrafo y a tinta realizados en 1985, en un total de 56.

En 1993 se editaba un catálogo de la exposición que Giger mostró en Burgdorf (Suiza) y en Nueva York titulada *H. R. Giger's Watch Abart* en la que

se exhibían diseños, una línea de relojes surrealistas y otros artículos curiosos, ideados desde un punto de vista grotesco y crítico y con parentesco con algunas ideas dalinianas.

Ese mismo año Giger publicaba su libro sobre el Tarot *Baphomet, The Tarot of the underworld* (AG Mueller, Neuhausen am Rheinfall, 1993), con una sucesión de imágenes de las pinturas de Giger, cuyo arte interpreta el filósofo-mago Akron, desvelando interesantes lecturas simbólicas en relación con la magia.

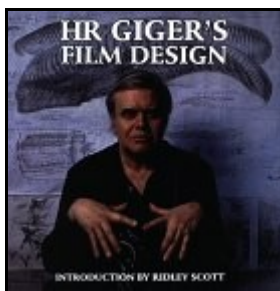
Edition C publica *H.R Giger Filmdesign* en 1996 [H], el libro más importante en cuanto a su relación con el cine que se completa con 2 libros sobre sus colaboraciones cinematográficas más importantes, *Alien* y *Species*. Posteriormente aparecen otras ediciones como la de lujo de Morpheus International, numerada y firmada con textos de Ridley Scott y el propio H.R. Giger. Además de repasar todas sus colaboraciones con el mundo del cine, encontramos nuevos diseños poco conocidos como los que realizó para la tercera parte de Batman, *Batman Forever*, ya que otros diseños fueron publicándose paulatinamente en sus libros de ilustraciones como *Necronomicon II* y *Biomechanics*.

En los últimos años se detecta un interés creciente por la recuperación de su obra desde diversos ámbitos. Cabe analizar varios hechos importantes referentes al interés que continua generando la figura de este artista. En 1996 se organizó una importante retrospectiva dedicada a la obra de H.R. Giger, celebrada en Milán mediante una exposición titulada *HR Giger: Visioni di fine millennio*. En el catálogo de dicha exposición se recogen además de una documentada reproducción gráfica de las obras presentadas, textos de los italianos Ferruccio Giromini, Gianfranco de Turrís y Gianni Canova que hacen patente el interés por Giger en este país.

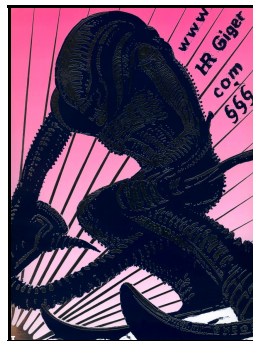
En 1997 se publicaba en Japón el libro *Biomannerism* donde se analizaba este movimiento producto de la cibercultura, como expresión de la tecnofobia, del miedo a la mutación. Un conjunto de 7 artistas que comparten una “kafkiana” visión de la condición humana les lleva a distorsionar y desintegrar las formas del cuerpo humano. Entre ellos, destacan a Giger como el pionero de una nueva

estética de la metamorfosis erótica y como el creador de un nuevo género *mecano-erótico*. Lo consideran como el explorador más representativo de este estilo posmoderno que ha creado la etiqueta de *gigeresque* para aquellos imitadores de su estilo.

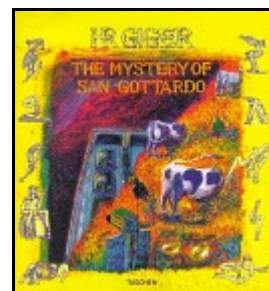
El libro más importante publicado en la década de los 90 por Giger, *www.hrgiger.com*, aparecía en 1997 [I]. Cuenta con interesantes escritos personales de Giger sobre su infancia y sus recuerdos. Con fotos inéditas, como la serie de personas sentadas en la silla *Harkonnen* o la introducción al tatuaje biomecánico. Contiene reproducciones de primeros dibujos y publicaciones. Presenta el ambicioso proyecto de su museo en Gruyères, que es una de sus principales ocupaciones en los últimos años.



[H]



[I]



[J]

Un nuevo libro aparecía en 1998 que es una rareza. *H.R. Giger The mystery of san Gottardo* [J], trata de una mezcla de storyboard y novela ilustrada para un posible proyecto cinematográfico con el mismo título, idea que Giger lleva barajando desde hace mucho tiempo y que aún no ha realizado. Recopila multitud de ilustraciones que Giger ha generando y publicado a lo largo de décadas. Se presentó ese mismo año en la Feria del libro de Frankfurt con una buena acogida por parte del mundo editorial alemán.

En 1998 se traducía al español la obra de Mark Dery, *Velocidad de escape: la cibercultura en el final del siglo* (*Escape velocity: Cyberculture at the End of the Century*, 1995) constituyéndose como una obra imprescindible y de referencia básica para entender los acontecimientos y transformaciones socioculturales originados por la eclosión de la cultura de los ordenadores y la

consecuente revolución digital que se da en las décadas finales del siglo XX, la llamada *cibercultura*. Dery realiza un hábil y eficaz análisis sobre los acontecimientos culturales que nos rodean y que se están produciendo actualmente, creando así una guía sobre la nueva cultura digital. Dery incluye a Giger en su estudio y lo destaca señalando que “la escasa consideración de Giger en el mundo del arte está compensada por su omnipresente influencia en la cibercultura (...) es la facilidad con que las imágenes de Giger se adhieren a los superpuestos, y a veces opuestos, significados de la tecnocultura lo que explica la popularidad del artista entre los ciberpunks”<sup>17</sup>. Dery aporta de este modo una nueva y moderna mirada sobre la obra de Giger, insertándola en el centro del debate actual sobre el impacto de las nuevas tecnologías y el papel que está jugando el cuerpo humano dentro de esta revolución cultural y social.

Hacia mediados de los noventa va a aparecer mucha información (en Suiza, nunca en España) sobre el Museo Giger en Gruyères, así como sobre su nuevo gran proyecto cinematográfico, la creación de la extraterrestre protagonista del film *Species* (Roger Donaldson, 1995).

## **Siglo XXI**

En el año 2000 se celebró una exposición temática en Alemania titulada, *Phantastik am Ende der Zeit (Lo fantástico al final del tiempo)* organizada por el museo de Erlangen en colaboración con la Universidad de Erlangen-Nuremberg, en la que se abordaron las temáticas fantásticas que han tenido una destacada importancia a lo largo de la historia como en el expresionismo alemán, el surrealismo, la escuela de Viena del realismo fantástico y la literatura fantástica. Se exponían obras de Alfred Kubin, Edvard Munch, Max Ernst, Salvador Dalí, Ernst Fuchs, y James Ensor entre otros. Junto a estos artistas, Giger exhibió cuatro pinturas, correspondientes a su serie *Passagen Tempel (Templo de los pasadizos o pasajes)*. En el catálogo se trataba la mitología fantástica en un capítulo sobre Drácula, el Golem y *Alien*. En uno de los textos la profesora Christine Ivanovic habla de Giger como continuador del modo de representación de Goya, de cierto

---

<sup>17</sup>DERY, Mark. *Velocidad de escape*. Siruela, Madrid, 1998, p.306.

“terror fantástico” representando el horror contemporáneo de la guerra en sus pinturas, como hiciera el español en su serie de grabados.

En el 2002 ha publicado su último libro *Icons*, con un texto de Stanislav Grof, *H. R. Giger y el alma del siglo XX*, que aporta una nueva lectura sobre la obra de H.R. Giger, en este caso desde el punto de vista médico, lo que pone de manifiesto el carácter multidisciplinar de la obra de Giger.

### **Giger y la censura**

La obra de Giger ha provocado desde sus inicios controversia y escándalo entre determinados sectores, siendo censurada en distintas ocasiones. La primera polémica surgió en Suiza al principio de su carrera.

A finales de 1969 se produjo un pequeño escándalo en una exposición de Giger y otros tres artistas que fue censurada. Sucedió en la galería de arte de Migros (una de las empresas más poderosas del país) durante una exposición colectiva junto a los artistas suizos Mario Comensoli, Hugo Schumacher y Mario Roffler. Seis cuadros fueron acusados de obscenos e inmorales y se les obligó a retirarlos (cinco de ellos de Schumacher y uno de Giger). Después, el presidente de la delegación corrigió y señaló que sólo tres eran obscenos. Los artistas decidieron retirar todas las obras e incluso el conservador de la galería dimitió. El suceso apareció en varios artículos de prensa, que defendían la libertad de expresión<sup>18</sup>. Posteriormente la polémica continuó en Alemania a raíz del póster que diseñó para el grupo suizo de rock Floh de Cologne, en la que se representaba un pene.

La obra de Giger también ha sufrido ataques, que en su mayoría la tachaban como pornografía debido a su contenido. Existen dos momentos relevantes al respecto: la publicación de unos de sus paisajes como parte del disco “*Frankenchrist*” del grupo de punk americano Dead Kennedys y la exposición de dibujos en un restaurante de Saint Gallen en Suiza.

Giger vendió su *Paisaje de penes* de 1973 al líder del grupo Dead Kennedys, Erich Boucher, alias “Jello Biafra” y este publicó una reproducción en

---

<sup>18</sup> Véanse HEINZ HOLZ, Hans. Kunst beruhigt nicht. *National Zeitung, Basel*, 6-11-1969 y STABER, Margit, Tatbestand: Obszönität. *ZW Sonntags Journal*, 15/16-11-1969.

uno de sus discos. Biafra fue acusado de pornografía por un tribunal de California. La acusación se produjo en 1987, bajo “representación de material dañino para menores” (en Estados Unidos de menos de 21 años), por poner a su disposición material pornográfico. En California consideraban como pornográfico, aquellas obscenidades sin intención literaria, artística, política, pedagógica o científica. Se producía desde 1985 una cruzada contra la música rock en Estados Unidos a través de diferentes organizaciones privadas antipornográficas y del Ministerio de Justicia con su Unidad Nacional de Ejecución de la Obscenidad (*National Obscenity Enforcement Unit*). Finalmente se anuló la acusación; el jurado compuesto por 12 personas, no encontró razones para acusarle (7 votos a favor, 5 en contra)<sup>19</sup>.

Ya en los años 90, el restaurante de Saint Gallen “Haus zur letzten Latern”, tuvo colgadas diversas litografías de la serie *700 Jahre warten auf*. Dos clientas denunciaron al propietario del restaurante por exponer tales obras. El comisariado de comercio e industria intervino, obligando a retirar los dibujos. El propietario del local, Urs Tremp, al unen que lazos de amistad con Giger pensaba acudir al tribunal de Estrasburgo para defender su causa. Giger tuvo que autocensurar sus dibujos pintando encima, para evitar problemas mayores.

En un texto reproducido en el libro [www.hrgiger.com](http://www.hrgiger.com) que hace alusión a una carta, el catedrático suizo de arte Michel Thévoz, sale en defensa de Giger y de su arte acusando a los que malinterpretan su obra a través de su mirada obscena. Pero ha habido más casos de censura. La portada del disco de Blondie, *Koo Koo* diseñada por Giger, fue censurada en Inglaterra, no pudiendo colgarse el póster de promoción en el metro londinense. Sus diseños para el huevo de *Alien* tenían en principio una forma vaginal como apertura en la parte superior que finalmente fue modificada con una abertura en forma de cruz, porque los productores pensaron que se consideraría escandaloso, para la censura de los países católicos.

---

<sup>19</sup>Véanse Gemälde von HR Giger beschäftigt US-Gerichte. *Bündner Zeitung*, 25-8-1987; LÜTSCHER, Michael. Kreuzung gegen die Rock-Musik in den USA. *Tages-Anzeiger*, 24-8-1987; Acusée d'être porno, *Le matin* 25-8-1987.

## Bibliografía española

Las primeras noticias sobre Giger llegaron a España con motivo del estreno de *Alien* y con la traducción del libro de la película a principios de los años ochenta en el que se comentaban aspectos de la producción del film y de sus artífices. Anteriormente se conocía la obra de modo muy minoritario en determinados círculos underground relacionados con el rock que podrían conocer sus pósters y portadas de discos y entre aficionados al cómic<sup>20</sup>, pues la revista francesa Heavy Metal había publicado ilustraciones de Giger relacionadas con *Alien* y uno de sus números con una portada suya (junio de 1980).

La bibliografía española se ha acercado tímidamente a la obra de Giger, siendo pocos los escritos en lengua castellana que citan su obra. Destacamos los artículos de Javier Martínez de Pisón y de Carlos Plasencia ya que se aproximan a su obra desde campos diferentes al cine: el primero en relación con la medicina y la ciencia y el segundo con las bellas artes. En *H.R. Giger, un visionario de nuestro tiempo*<sup>21</sup>, Martínez de Pisón destaca la visión futurista del hombre dentro de la estética de Giger, expuesto a los peligros de la ciencia, particularmente de los riesgos y posibilidades que ha abierto la ingeniería genética. Este escritor y periodista afincado en Nueva York publicó anteriormente dos artículos más en castellano con motivo de la exposición de Giger en la Alexander Gallery de Nueva York en 1993, momento en el que le entrevistó. Por otra parte el profesor Plasencia habla de Giger como uno de los artistas estudiosos de las formas orgánicas, “desde un particular sentido de lo bello”<sup>22</sup> y comenta su relación con las creaciones antropomorfas.

Por parte de la crítica cinematográfica ha habido más aproximaciones que podemos reducir básicamente a la relación de Giger con *Alien*. En diversas publicaciones sobre este film se destaca la labor de Giger. Antonio José Navarro dedicó una monografía sobre *Alien (Dirigido por)* y un artículo en la revista *Imágenes*. También existen dos publicaciones monográficas, una sobre la serie de

---

<sup>20</sup>En España, la revista Totem publicaba un especial sobre *Alien* tras el estreno de la película.

<sup>21</sup>MARTÍNEZ DE PISÓN, Javier. H.R. Giger, a modern visionary. *Medico Interamericano*, junio de 1998, vol. 17, nº 6.

<sup>22</sup>PLASENCIA, Carlos. *Arte, ciencia y naturaleza*. En *La naturaleza como fuente de innovación*. U.P.V./Departamento de dibujo, Valencia, 2000.

Alien (las cuatro películas) titulada *Aliens* de Lorenzo F. Díaz (Alberto Santos, Madrid, 1997) en la que se cita su labor en el primer film de la saga y otra sobre la película *Alien* editada por la editorial valenciana Midons.

Es significativo que en España sólo se cite esta película y se olviden con frecuencia las colaboraciones en la docena de películas en las que Giger ha trabajado. Por lo tanto tampoco se han estudiado sus diseños para el cine fantástico ni sus aportaciones al género de terror contemporáneo de manera rigurosa. Desde otro ámbito, Gus Cabezas aporta sus conocimientos sobre la cultura del rock y su imagen gráfica como vemos en *Las mejores portadas de discos* en 1996. Destaca a Giger como uno de los mejores diseñadores gráficos cuyas portadas han creado escuela dentro del género. Le señala como “el inimitable pintor e ilustrador suizo HR Giger forjador de mundos visionarios biomecánicos infernales y hondamente sexuales”<sup>23</sup>.

Las noticias sobre el Museo Giger llegaron a España a principios de 2002. En el especial *Espacios de arte* de La Vanguardia aparecía nuestro artículo *Museos de artistas*, en el que se relacionan los museos de Dalí, Fuchs y Giger estableciendo conexiones entre ellos y sus museos, que guardan entre sí interesantes puntos en común<sup>24</sup>. Recientemente ha aparecido el libro *La Nueva Carne: una estética perversa del cuerpo* editado conjuntamente por la editorial Valdemar y el Festival de cine de Sitges (2002) que explora diversos fenómenos de la cultura de fin de siglo relacionados con el cuerpo humano y la figura del monstruo, en el que diversos autores valoran la aportación e influencia de Giger en el contexto posmoderno y aparece un texto nuestro dedicado exclusivamente al artista, titulado *H.R. Giger: Visiones de la Nueva Carne*, que es hasta la fecha el artículo en castellano más extenso sobre la obra del suizo, centrado en su relación con esta nueva sensibilidad posmoderna y su carácter pionero.

---

<sup>23</sup>CABEZAS, Gus, *Las mejores portadas de discos*. La Máscara, Valencia, 1996.

<sup>24</sup>ARENAS, Carlos. Museos de artistas. En Suplemento especial ARCO de *La Vanguardia*, 15-2-2002.



# **Capítulo 1**

## **ESTUDIO BIOGRÁFICO**



## 1.1. Niñez y juventud: orígenes (1940-1961)

Los datos biográficos de este período se concentran principalmente en los textos autobiográficos que aparecen en los libros de Giger, básicamente en dos, que son precisamente los que han sido traducidos al castellano: *H.R. Giger. Arh+* publicado por Taschen en 1991, y *www.HRGiger.com*, también publicado por Taschen en 1996. A partir de estos libros formularemos nuestras reflexiones para describir el mundo que rodeaba a Giger durante sus primeros veinte años, el entorno en el cual creció y se educó.

### 1.1.1. Entorno familiar

Hans Rudi Giger<sup>25</sup> nació el 5 de febrero de 1940 en Chur (Coira en castellano), en el seno de una familia formada por sus padres Hans Rudolf y Melly, y su hermana Iris, unos 6 años mayor que él. Chur, que cuenta en la actualidad con unos 30.000 habitantes, es la capital del cantón de Graubünden, situado al este del país, en la Suiza alemana, una de las zonas más montañosas de Europa. Esta ciudad conforma uno de los principales accesos a los puertos alpinos más importantes, se halla rodeada de montañas y presenta una orografía plagada de bosques, valles, ríos y cascadas. Se puede decir que es un sitio con poca luz solar durante la mayor parte del año.

Giger pasó la mayor parte de su niñez y juventud en Chur y sus alrededores, hasta principios de los sesenta, cuando se trasladaría a vivir a Zurich. En esos años estallaba la 2ª Guerra Mundial, y la niñez de Giger coincidiría con la posguerra.

Sus padres querían que su hijo aprendiera la profesión de médico o farmacéutico con el fin de que algún día se hiciera cargo del negocio familiar, la farmacia, o que al menos cursara estudios superiores para licenciarse en alguna carrera. Su padre era propietario de una farmacia situada en el casco antiguo de Chur, en la calle Storchengasse, número 17. Sobre esta farmacia se hallaba la vivienda de la familia Giger, en la que residía el pequeño Hans Rudi, junto con su

---

<sup>25</sup> En adelante utilizaremos sus iniciales (H.R.) junto con su apellido.

hermana Iris y sus padres. Los padres de Giger fueron bastante permisivos con él, dejándole mucha libertad para sus juegos y sus aficiones, a pesar de ser mal estudiante y de causarles continuos disgustos por este motivo. Giger define su casa, en la calle Storchengasse, como una “casa oscura”. La vivienda estaba compuesta de 3 plantas. En el bajo se encontraba la farmacia (su “terreno de juegos”); en el primer piso se hallaba la vivienda habitual y en el segundo piso la habitación negra (que posteriormente convertiría en el *cuarto oscuro*). Dentro había un patio interior en el que instalaría su tren fantasma (entre los 7 y los 12 años aproximadamente), descrito por él como un “lugar en tinieblas”.

Su padre, doctor y farmacéutico de profesión y bien considerado en su comunidad es calificado por Giger como severo<sup>26</sup>: “a mi padre lo conocí muy poco. Era muy reservado, muy honesto, ayudaba a todos los que hubiesen caído en desgracia, y era muy respetado por ser doctor y farmacéutico y también por ser presidente de la Asociación de Farmacéuticos y de la Guardia Alpina de Salvamento (...). El mío era uno de esos padres autoritarios, pero un buen hombre que nunca me pegó, exceptuando aquella única vez. En su lugar, probablemente yo habría asesinado”<sup>27</sup>. Giger se refiere a una de sus diversas trastadas ocasionadas por sus juegos y sus experimentos químicos, fundiendo plomo y alquitrán en el sótano, que lo inundó todo de humo y estuvo a punto de incendiar la farmacia. “Nunca más volví a verlo así, tan inflamado de furia. A través de un humo espeso y lleno de hollín, que yo sólo conocía en forma de niebla londinense en las películas de Edgar Wallace, vi un delantal blanco de farmacéutico abalanzarse sobre mí. Un segundo me bastó para entender lo que pasaba y corrí para salvar mi vida. Con todo un par de bofetadas me alcanzaron en la huida. Dos días pasé escondido”<sup>28</sup>. Toda la farmacia quedó impregnada del humo, todo estaba negro e hicieron falta varias personas y muchas horas de trabajo para devolver el lugar a la normalidad. Estos juegos eran frecuentes durante su niñez. Acostumbraba a mezclar sustancias y experimentar con objetos y elementos nuevos.

---

<sup>26</sup> [www.hrgiger.com](http://www.hrgiger.com). Taschen, Colonia, 1997, p. 6.

<sup>27</sup> *H.R. Giger A Rh+*. Taschen, Berlin, 1991, p. 12.

<sup>28</sup> *Ibid.*

Giger recuerda: “muchas veces noté que mi padre, cuando había pasado momentos de terrible agonía preocupándose por mí, hubiese preferido verme llegar medio muerto o por lo menos sangrando, en vez de que yo apareciera alegre y rebosante de salud”<sup>29</sup>. Desde niño se sintió siempre más próximo a su madre, que le animaba y apoyaba constantemente en sus proyectos juveniles, comprándole pinturas y material para modelar (plastilina). Por este motivo ya desde temprana edad, Giger cultivó sus habilidades para inventar y construir cosas, pese a que durante su juventud nunca se planteaba el arte como profesión o modo de vida, sino más bien como un juego o una afición más de las muchas que tenía.

Su familia, liberal y burguesa, gozaba de buena reputación en su comunidad y de suficiente poder económico como para que Giger pudiera asistir a colegios privados y disfrutar de una buena formación académica y de un cómodo ambiente familiar. Giger fue, entre los 5 y los 6 años de edad, a dos jardines de infancia religiosos: al católico de Mariesheim y después al protestante de Tía Grittli (con lo que empezaría su educación en centros religiosos). Giger recuerda que en el jardín de infancia católico al que fue, cuando se portaba mal, le castigaban y le hacían rezar delante de un Cristo, recordándole que eran culpables de su dolor, y de que Cristo había derramado su sangre por ellos. Con posterioridad, ante la pregunta del crítico de arte Fritz Billeter, de por qué le gusta representar la sangre derramada, contestaría que era por este motivo, por el recuerdo del Cristo.

Giger guarda buenos recuerdos de estos años: “cuando estaba en el jardín de infancia encontré algunas niñas que me parecían bellísimas y pasaba horas de pie delante de sus casas. Pero estaba muy mal visto el hablar con niñas (...). En días de sol paseábamos de la mano e íbamos hasta la colina de rosas, donde antes se ahorcaba a los ladrones de Chur. Una vez allí Tía Grittli repartía a cada pareja de niños arreos de caballo y un látigo. Por supuesto, el caballo siempre eran las niñas. Muy pocas veces era al revés, y yo disfrutaba con anticipación de los maltratos y los latigazos... era una pena que no estuviese muy bien visto el pegarle

---

<sup>29</sup> *Ibid.*

a las niñas”<sup>30</sup>. Estos comentarios los valoramos como recuerdos sinceros de su niñez.

Cuando tenía 5 años Giger pasaba el tiempo jugando, oyendo música y modelando. Su madre le había comprado diferentes tipos de plastilina y junto con palillos hacía las comparsas del carnaval de Basilea. Giger soñaba en su infancia con ser arquitecto de castillos y palacios y con poder construir trenes. La fascinación era tal que en la escuela dibujaba palacios, trenes de feria y ferrocarriles. En un parque cercano a su casa se hallaba la villa Caflish, una especie de casa encantada, que le atraía por su sensación de misterio y le recordaba a las imágenes de la película *La bella y la bestia* (*La Belle et la Bête*, Jean Cocteau, 1946).

La escuela primaria no fue una etapa dura para él, como recuerda con nostalgia: “era maravillosa [la escuela]. Durante estos seis años nunca hubo tareas para casa”<sup>31</sup>. Pasó la etapa en la escuela primaria jugando constantemente y divirtiéndose, dedicando su tiempo a las cosas extrañas que le atraían. “Tuve una infancia divina, llena de secretos y de lugares románticos. Mis padres me dejaban jugar. Lo único molesto fueron un par de muchachas del servicio tontas a más no poder, sus intentos educativos y su deseo de orden”<sup>32</sup>.

La escuela secundaria sería más dura, como él recuerda, porque tenía muchos exámenes y además no mostraba demasiado interés por los estudios. Visitó la Escuela cantonal en Chur. Sería un shock, un cambio brusco, con muchos deberes y asignaturas pesadas como latín y matemáticas, además de los problemas típicos de la pubertad. En esos momentos tocaba el saxofón, para evadirse de la escuela, empezando a aficionarse mucho por el jazz, que en esos momentos estaba en boga en Europa. En su clase eran 6 niñas y él: “las chicas se inventaban siempre juegos en los cuales había que besar. En ese tiempo, eso me era terriblemente vergonzoso, y yo me aseguraba antes de cada juego de que no hubiera que besar a nadie”<sup>33</sup>. Giger comenta que en el 4º y 5º curso tuvo un tutor maravilloso, el profesor Wieser que le enseñó a modelar, a dibujar y a construir escenarios. Con éstos conocimientos armaría un equipo de trenes en el cuarto de

---

<sup>30</sup> *Ibid.*

<sup>31</sup> *Ibid.*, p. 8.

<sup>32</sup> *Ibid.*, p.8.

<sup>33</sup> *Ibid.*

modelaje de la escuela, con el que compañeros y profesores “treneaban” alargando siempre los recreos. Giger recuerda con cariño estos momentos: “una vez Wieser propuso algo gracioso: consistía en echar a andar al mismo tiempo dos locomotoras en la dirección contraria y había que lograr que hicieran colisión justo al acabarse la cuerda...A veces, cuando las locomotoras estaban a punto de chocarse, todos gritábamos de entusiasmo, y nuestro maestro más que ninguno”<sup>34</sup>.

Esos tiempos maravillosos se acabaron cuando llegó el sexto año, pues empezaron los exámenes y a Giger no le gustaba nada estudiar. Su padre intentó enseñarle latín como fuera, pensando en que en un futuro se hiciera cargo de la farmacia, pero no daba resultado, mientras recuerda que su madre lloraba al ver aquella situación irremediable. Giger iba cambiando de especialización para no repetir curso. Finalmente en 5º le suspendieron en matemáticas y para no repetir tuvo que irse un año a Lausana, al instituto Haute Rampe. Allí recibió sus primeras clases en inglés: “los conocimientos de inglés es lo único de lo cual, tiempo después no habría querido prescindir. Sin inglés no hay negocios cinematográficos, no hay Hollywood”<sup>35</sup>.

Durante las vacaciones escolares que solía pasar en Mammern con su tío Otto Meier que era pintor, éste le introdujo en el arte de fundir plomo y en el trabajo en madera y metal, así como a cazar pájaros. Compaginaba sus juegos y aventuras de niño con el dibujo y modelado: “siempre he dibujado y modelado. Por esta razón mi madre creía en mí y me proveía de utensilios para pintar y material para modelar”<sup>36</sup>. “Durante un tiempo estuve realizando máscaras con las que componía relieves. También forjaba espadas, utilizando limas viejas, y fundía en plomo anillos de luchador, empleando para ello la técnica del vaciado en cera”<sup>37</sup>. Giger desarrolla desde su infancia cierta destreza y habilidades para los trabajos manuales.

En estos años, se inician también los problemas con su padre de quién se distanciaba paulatinamente debido a los estudios. Éste no concebía que su hijo se convirtiera en artista, porque él deseaba que en un futuro se encargara de la farmacia o al menos que ejerciera una profesión respetable y que mantuviera el

---

<sup>34</sup> *Ibid.*

<sup>35</sup> *Ibid.*

<sup>36</sup> *www.hrgiger.com., Op.cit., p. 18.*

<sup>37</sup> *Ibid.*

nombre y reputación de la familia. Pese a que Giger era un mal estudiante, su padre, intentó enviarle a varios colegios con el ánimo de que cambiase. Finalmente se daría cuenta de que Giger no tenía ningún interés en los estudios y que ni estudiaría Farmacia ni se encargaría de su establecimiento. Comprendió que el oficio de su hijo debería estar conectado con el dibujo, lo único en lo que destacaba. Giger comenta al respecto: “durante los años en la escuela, siempre me distinguí como ilustrador de fantasías pornográficas”<sup>38</sup>.

### **Obsesiones infantiles**

Diversas obsesiones habitaban en los rincones de su imaginación y suponen interesantes impresiones de su infancia puesto que va a retener sus vivencias y anécdotas y a crecer con estos gustos y predilecciones, según se desprende de sus notas autobiográficas. Estos temas y aficiones son muy importantes porque repercutirán en su personalidad. Los recuerdos de la infancia dejarán huella en la memoria de Giger, que recurrirá a ellos de manera inconsciente a la hora de crear. Era un niño con muchas fantasías, que disfrutaba con juegos sádicos y que se veía atraído por los aspectos sórdidos y macabros de la vida. Durante la primera infancia, Giger fue un niño tímido e introvertido, que se sentía atraído por los objetos extraños y por las historias fantásticas. La feria, la farmacia paterna, y la naturaleza de su entorno geográfico (montañas, ríos, bosques) constituyeron sus lugares de juego. Poco después sobre los 11 ó 12 años, su lugar de juego favorito sería el llamado *tren fantasma* (*Geisterbahn*) una extensión del tren de la feria, que él mismo se construyó en su propia casa y que diseñó y decoró para seducir chicas y divertirse con sus amigos. Giger se refugiaba en los lugares más oscuros que podría encontrar (reconoce su timidez y su pasión por los espacios poco o mal iluminados, como los espacios debajo de las mesas<sup>39</sup>). También jugaba a ser científico y experimentaba con la alquimia y la química. En el sótano de la farmacia acostumbraba a realizar experimentos de alquimia creando una pequeña fundición y probando diversos materiales.

---

<sup>38</sup> H.R. *Giger's Necronomicon*. Sphinx Verlag, Basel, 1977, p. 10

<sup>39</sup> Ya de adulto prefiere la iluminación artificial a la luz natural.



Era un niño que jugaba constantemente y que pretendía hacer los juegos de su imaginación verosímiles, darles vida, animarlos como sucede con el mito del Golem o de Frankenstein. Sus lecturas alimentaban su imaginación con lo que su mundo fue creciendo y ampliándose. Jugaba con trenes, marionetas y armas (arcos, flechas y dagas). Estos objetos se reflejarán en sus pinturas adultas, utilizando constantemente elementos iconográficos de la infancia (armas, plumas de indio).

Podemos agrupar sus aficiones de la infancia en diversos grupos. Constituyen un punto de referencia importante pues son la base del mundo que se va a formar en su imaginación y van a marcar sus creaciones artísticas. Como veremos al estudiar su obra en el capítulo 2, muchos de los temas que trabaja están enraizados en una base infantil.

#### Máquinas: trenes y armas

Los trenes y las locomotoras son una de sus grandes fascinaciones: desde niño esperaba con ansiedad la llegada de la feria y de la atracción del “tren de la bruja” luego se lo construyó en su propia casa como veremos. Siempre ha estado diseñando trenes en diferentes materiales y diversos conceptos, incluso recientemente se ha construido un tren con raíl en su vivienda rememorando su afición desde la infancia por estos vehículos. “Yo dibujaba sin parar palacios, ferrocarriles y trenes de feria. Todas las redacciones que me mandaban en la escuela están dedicadas a uno de estos temas”<sup>40</sup>. Las máquinas en general le atraen por su aspecto siniestro en sí, a partir del cual Giger desarrolla sus propias fantasías, relacionadas en muchos casos con historias macabras acerca de fallos o de su mal funcionamiento.

Junto a los trenes, las armas constituyen otra de sus grandes fascinaciones, especialmente las de fuego. De pequeño ya se sentía atraído por un Mauser que tenía su padre y desde aproximadamente los 14 años empezó a coleccionar pistolas y revólveres, como las de tipo Colt o Pumpex, así como rifles de toda clase como una escopeta de dos cañones con empuñadura de pistola. “A partir de

---

<sup>40</sup> [www.hrgiger.com](http://www.hrgiger.com), *Op.cit.*, p.6.

la pubertad empecé a coleccionar armas como loco, aunque me limitaba a los revólveres. El *Gölischmied*, un hombre mayor al que se tenía por loco y al que siempre tenía que llevar algo de la farmacia, me enseñó a reparar armas manuales de fuego. Así es como aprendí a soldar y a instalar y templar los resortes”<sup>41</sup>. Giger le compraba armas como retribución por sus servicios y asegura que con diez años podría haber armado por lo menos a 20 personas. Giger afirma: “acerca de las pistolas y los revólveres o se piensa muy negativamente por ser portadoras de la muerte, o le fascinan a uno, como me sucedió a mí cuando tenía 8 años. Muy en especial, me cautivó la Mauser de mi padre. Las pistolas son peligrosas porque nunca se puede ver desde fuera si están cargadas o no”<sup>42</sup>.

Su pasión le llevó incluso a dar charlas escolares sobre revólveres cuando iba al instituto en Chur, escogiendo como tema a exponer en clase, “el origen del revólver”. Además Giger ha realizado en diversas ocasiones prácticas de tiro, como se observa en la documentación gráfica. En sus obras las armas se representan frecuentemente con todo detalle, evidenciando el conocimiento y atracción que tiene por ellas. De todos modos confiesa que su interés por las armas desapareció mientras realizaba el servicio militar en Winterthur tomando parte en el cuerpo de morteros, pero volverán a reaparecer en su subconsciente y en su obra adulta. A modo de anécdota Giger cuenta que “en realidad debo tener un ángel de la guarda de buena calidad, pues, contando hasta el día de hoy, cuatro personas han disparado contra mí y una vez le disparé a alguien. En dos de los casos las balas estaban defectuosas, y las otras tres, las balas me pasaron por el pelo, a pesar de que habían apuntado muy bien y creyendo, por supuesto, que el arma no estaba cargada”<sup>43</sup>. Giger se considera un hombre con suerte en este sentido, pero desconfía de ella y confiesa que con la edad se vuelve más miedoso y no cree que siempre vaya a tener tanta fortuna.

---

<sup>41</sup> *Ibid.*

<sup>42</sup> *ARh+*, *Op. cit.*, p. 24.

<sup>43</sup> *Ibid.*

## El sexo y la muerte (*Eros y Thanatos*)

Sin duda son dos de las cuestiones que más le han inquietado a lo largo de su vida. De niño el sexo femenino era ya una de sus mayores atracciones, siendo para él problemático aproximarse a las chicas por su timidez. El sexo se convertirá en una obsesión, a partir de la cual desarrollará temáticas marcadas por los temores freudianos (como el de la castración). Desde joven trató de impresionar al sexo opuesto con sus creaciones y su look siniestro. Siempre vestía de negro, costumbre que ha mantenido hasta la actualidad. Fue un niño tímido y huidizo, escondiéndose a jugar en los sótanos y lugares con poca luz, en ocasiones alejándose de las chicas a las que trataba de conquistar con sus inventos y juegos macabros. Comenta que “cuando jugábamos a los indios, yo siempre era el jefe y soñaba con salvar a bellas damas de las manos de los malvados. Pero cuando en realidad me topaba con alguna muchacha bonita, me sentía tan perplejo y abochornado que no podía hablar siquiera. Por lo tanto me limité casi exclusivamente a impresionarlas desde lejos”<sup>44</sup>. Cuenta que a los 14 años besó por primera vez a una chica y con este hecho va a empezar a olvidarse de sus antiguas aficiones, como los trenes y los castillos encantados y empezará a pensar obsesivamente en el sexo. “Después de mi experiencia con los besos ya había intentado llevarme a alguna a la cama, pero las damas se resistían increíblemente. Para deshacerme de la continua excitación, me masturbaba durante las clases del instituto. Normalmente me sentaba detrás a la izquierda con la esperanza de que nadie se diera cuenta de mi trajín”<sup>45</sup>. Otra edad clave serán los 21 años cuando empieza a tener relaciones sexuales con las chicas, cuando cursaba estudios en Zurich. Su principal interés en estos años se centraba en las chicas: “A los 21 años me acosté por primera vez con una chica, pero a partir de entonces ya no pude dejarlo...Más tarde en la Escuela de Artes Industriales de Zurich, hice el amor con diferentes compañeras de clase durante la pausa en las escaleras, detrás de los telones, en el sótano o en el banco de carpintero, donde una vez casi me pilla mi padre que había ido a dar una vuelta por la escuela. Todo mi interés se concentraba en Eros, a quien por otra parte no podía asociar a la escuela. Quizá, a

---

<sup>44</sup> *Ibid.*, p. 28.

<sup>45</sup> *www.hrgiger.com, Op.cit.*, p. 7.

lo sumo los servicios, lugares que olían a sexo prohibido y que por eso aparecían a menudo en mis sueños”<sup>46</sup>. Sin duda el tema de la muerte ha constituido una obsesión para Giger que tratará a lo largo de su obra, al igual que su inclinación por lo mórbido. En esos años su padre recibió una calavera de una empresa farmacéutica y Giger se la apropió inmediatamente. Recuerda que “fue mi primer contacto con la muerte”<sup>47</sup>. Desde entonces ha mantenido una intensa relación con los huesos, pues constituyen uno de sus elementos plásticos esenciales, además de las numerosas connotaciones que suponen, relacionadas con el más allá, la caducidad de la vida y la representación de la muerte. En este sentido señala que las momias egipcias que se exponían en el Museo Municipal de Chur también le impresionaron.

#### La lectura

Giger siempre ha leído mucho desde su niñez. La fascinación por lo misterioso y lo recóndito llevó al joven Giger a aficionarse a la novela gótica y de terror, por las historias de vampiros, de fantasmas, por los cuentos macabros, por los relatos de Edgar Allan Poe y de Gaston Leroux y por el género negro. Desde niño ha sido un ávido lector y sus planteamientos artísticos guardan una estrecha relación con su universo literario. A medida que crecía ampliaba su universo literario y hallaba nuevos autores y obras.

#### Fetichismo

Giger se sintió atraído y fascinado por diversos objetos singulares como los tirantes<sup>48</sup> y la guillotina, y por materiales como los huesos y calaveras. También le seducían las historias macabras de asesinatos y muertes, como la del príncipe rumano, conocido como “Vlad el Empalador” que empalaba a sus enemigos y que la leyenda convirtió en un vampiro ávido de sangre en la que se

---

<sup>46</sup> *Ibid.*, p.8.

<sup>47</sup> *Ibid.*

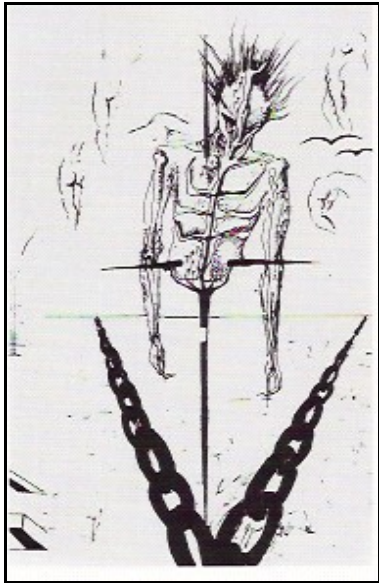
<sup>48</sup> Giger coleccionaba tirantes con pasión, “con toda seguridad subliminalmente tiene mucha relación con el asco que les tengo a los gusanos y culebras”. Comenta que a él le obligaban a llevar tirantes de cuero, pero los intercambiaba por otros de goma, que parecían gusanos aplastados, anguilas o serpientes.

basa el personaje de Drácula de Bram Stoker. Aunque comenta que “el primer empalado que me fascinó fue un espantapájaros viviente salido de un cuento popular que mi madre tuvo que leerme una y otra vez. Pienso que esa vida determinada y atravesada por un madero, para la cual la única redención era una muerte pronta, me enseñó la sinrazón de la existencia. De una existencia a la cual hubiese sido mejor renunciar. En muchos de mis trabajos se refleja esta impotencia, que niega toda posibilidad de creencia religiosa”<sup>49</sup>. La representación de cuerpos atravesados y mutilados será constante en su arte, para lo que utilizará agujas, alfileres, pinchos y objetos cortantes como cuchillas afiladas [1]. Incluso por este motivo le ha interesado en algunos momentos el juego popular del futbolín, en el que los jugadores están atravesados por una barra de hierro. A esto podemos añadir la atracción que le causa la guillotina, pues desde joven conocía bien, a través de la lectura, la historia de Madame Tussaud y su gabinete de figuras de cera. Giger cuenta: “cierta vez conseguí una guillotina de plástico para armar. Pero no me bastaba. Yo quería una en tamaño original. Entonces le encargué a un carpintero que hiciera todas las piezas necesarias, que yo había diseñado en la proporción original. Sólo faltaba la cuchilla. Mi padre opinó que yo estaba loco. Nunca armé la guillotina sin embargo, porque de pronto me pareció aburrido decapitar los maniqués que tenía en mi cuarto oscuro. Ya que eran de plástico, después de arrancarles la cabeza, hubiese podido volver a colocársela”<sup>50</sup>. La guillotina ha sido representada en sus obras en numerosas ocasiones, incluso en uno de sus últimos trabajos ha realizado una de aluminio que secciona un pene de plástico.

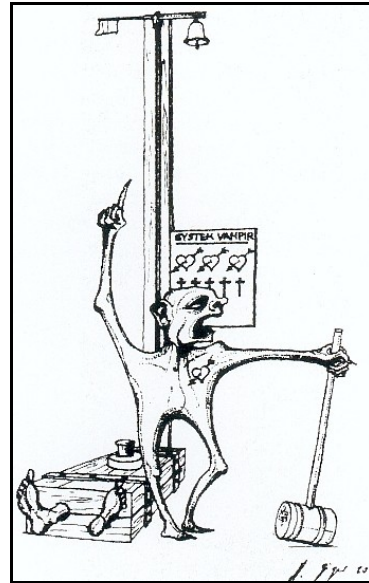
---

<sup>49</sup> *www.hrgiger.com, Op.cit., p. 8.*

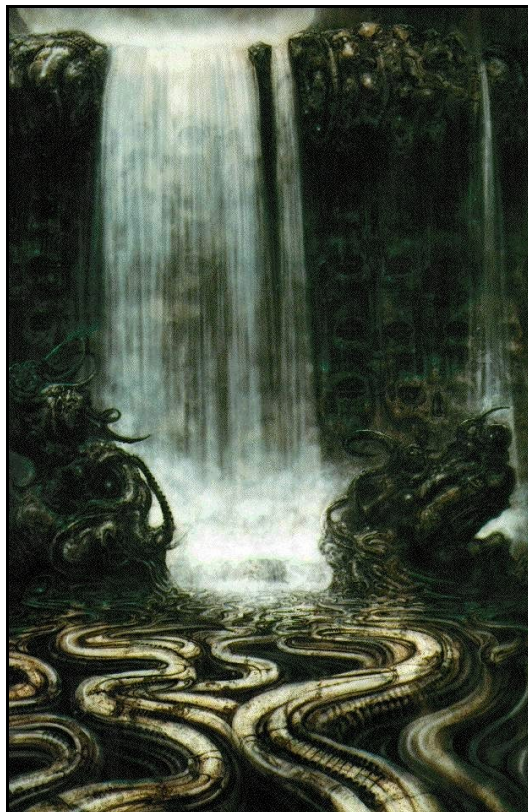
<sup>50</sup> *Ibid, p.22.*



1-Sin título (1961)



2-Serie *Nosotros, niños atómicos* (1963)



3-Katarakt (1977)

## La feria

Acostumbraba a ir a la feria y contemplar las cosas raras y sus curiosidades. Entre ellas lo que más le excitaba era, además de las casetas de tiro al blanco, el tren de la bruja o tren fantasma. También mostraba interés por las figuras de cera (como veremos a la hora de realizar determinadas figuras escultóricas) y por el juego de feria “Pega a Lucas”<sup>51</sup>. El mundo del circo también llamaba su atención, por su aspecto grotesco, por los trapeceistas y por las marionetas: “el circo formaba parte de los acontecimientos más bellos de mi existencia. Mientras más pequeño e íntimo era el circo más me entusiasmaban los niños actores. El trapecio o la cuerda floja me parecían los actos más cachondos. Me parecía admirable lo bien que los atletas podían esconder su órgano sexual, tanto que parecían muchachas”<sup>52</sup>. La afición de Giger por la tradición circense y carnavalesca es patente a lo largo de su obra.

## La naturaleza

Era otra de sus pasiones. Pensaba que los valles eran “lugares mágicos”, asimismo le seducía el misterio del bosque. Algunas de estas formaciones y accidentes como montañas, ríos y lagos se aprecian en sus posteriores pinturas, como en *Katarakt* (1977) [3]. El entorno de los Alpes ofrecía muchas posibilidades para la imaginación de Giger, lugares en los que habitan mitos y leyendas. También pasó tiempo en las zonas de esquí.

Giger ha estado siempre muy interesado por el mundo orgánico y por los seres vivos, por lo que consultará con frecuencia libros de ciencias naturales. Veremos en su obra la interacción del mundo orgánico con el tecnológico, con la definición de su estilo artístico. En sus obras incluirá aquello que le fascina, pero también aquello que teme o le desagrada como ciertos animales repugnantes. En

---

<sup>51</sup> El juego consiste en una caja con un pivote, el cual al ser golpeado con un mazo, hace subir un peso por un riel de cuatro metros de alto. Si se hace con fuerza, el peso golpea una campana. Este motivo se refleja en un dibujo de la serie *Niños atómicos* [2] y en otro de 1986.

<sup>52</sup> *www.hrgiger.com, Op. cit.*, p. 8.

su niñez desarrolló una gran aversión a los gusanos y a las serpientes (animales cuya presencia será constante en sus obras).

## Lo fantástico

Giger cita frecuentemente su primer encuentro con el arte fantástico. Sucedió a los cinco años de edad, cuando pasaba el invierno en una casa en la montaña en Flims-Foppa, en la región de Graubünden, aprendiendo a esquiar. Algunos soldados americanos heridos en la guerra se hallaban en Suiza recuperándose de sus heridas y solían visitar a los Giger buscando el calor hogareño, ofreciendo a cambio chicle y revistas americanas como *Life*. En uno de los números de *Life*, Giger encontró fotos que le fascinaron. Se trataba de fotogramas de la película de Jean Cocteau *La Bella y la Bestia* que impactaron al pequeño Giger. Giger señala: “todavía puedo recordar intensamente el largo pasillo con candelabros en las paredes, la criatura con cabeza animal vestida con brocados sentada en el trono al final de la mesa, la virginal apariencia de la Bella que parecía compuesta solamente por gasa caminando por el castillo, y el caballo blanco silueteado por la tenue luz de la luna contra el muro del castillo que estaba decorado con un águila de piedra”<sup>53</sup>.

Le fascinaron tanto estas imágenes que realizaría desde entonces muchos dibujos en el colegio con temas macabros como fantasmas, calaveras, monstruos, ahorcados y esqueletos. En esa época jugaban y paseaban por una colina en la que se decía que era el lugar donde se ahorcaban a los antiguos ladrones de Chur, hecho que le daba mucho morbo. Es interesante ver como refleja Giger estas experiencias en sus esquemáticos dibujos infantiles. Desde la niñez estará muy interesado en los aspectos fantásticos de la existencia y en lo maravilloso.

---

<sup>53</sup> H.R. Giger's *Necronomicon*. *Op. cit.*, p. 4.



### 1.1.2. Primeras creaciones juveniles

Giger recuerda: “todos los años por mayo, llegaba la feria a la Qualerplatz de Chur, con el tiiovivo, casas de tiro al blanco y el tren fantasma. Solía ayudar a levantar éste último y me gastaba todo el dinero que llevaba en los bolsillos montando en el tren. Me hubiera quedado todo el día en la feria, y cuando el tren fantasma era desmantelado después de tres semanas, me quedaba con una sensación de pérdida tan grande que un año decidí construir el tren fantasma en el propio pasillo de mi casa, la cual, debido a su longitud y sus numerosos recovecos y esquinas era ideal para mi propósito. De este modo podía combinar mis dos hobbies (mi entusiasmo por los trenes y mi inclinación por lo mórbido y lo fantástico) en un solo objeto, el tren fantasma. Construí esqueletos humanos de cartón, alambre y yeso y los enfocaba con luces de colores de una linterna de bolsillo...”<sup>54</sup>.

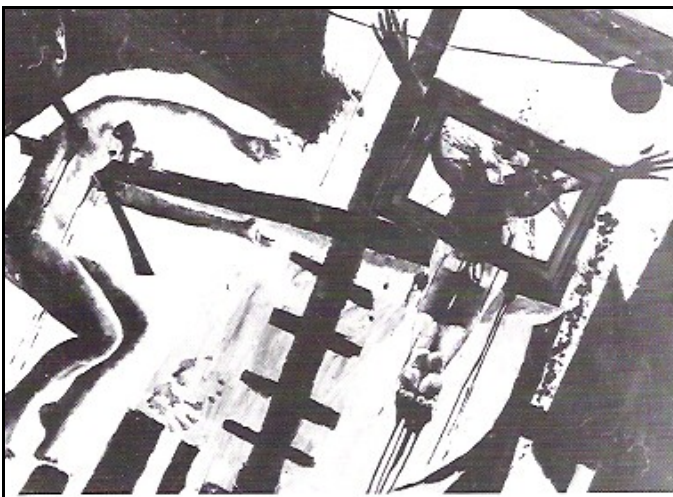
Fruto de todas estas curiosidades surgió el *tren fantasma*, una de sus primeras invenciones. Básicamente se trataba de un monorriel sobre el que circulaba un pequeño carro que atravesaba distintas estancias de su casa, llegando a un pasadizo oscuro poblado por esqueletos, monstruos y cadáveres de cartón, alambre y yeso con iluminación tenebrosa y fantasmal<sup>55</sup>. Además contaba con una tétrica escenografía con ahorcados, sarcófagos y sonidos que emitían sus amigos. Poco a poco iba mejorándolo introduciendo cambios. Su intención era invitar a chicas, asustarlas y seducirlas. A los pocos años este espacio le pareció insuficiente y demasiado primitivo, debido a sus primeras lecturas que le fueron introduciendo en nuevos mundos, cada vez más complejos y desarrollados. Aproximadamente con 13 años, empezó a leer los libros de aventuras de Karl May y las novelas policíacas de Edgar Wallace. Posteriormente se introdujo en la novela de misterio *El fantasma de la ópera* de Gastón Leroux. Llama la atención la temprana iniciativa del joven Giger para idear y diseñar este espacio tenebroso como lugar de juego.

---

<sup>54</sup> *Ibid.* p.8.

<sup>55</sup> *ARh+*. *Op. cit.*, p. 14.

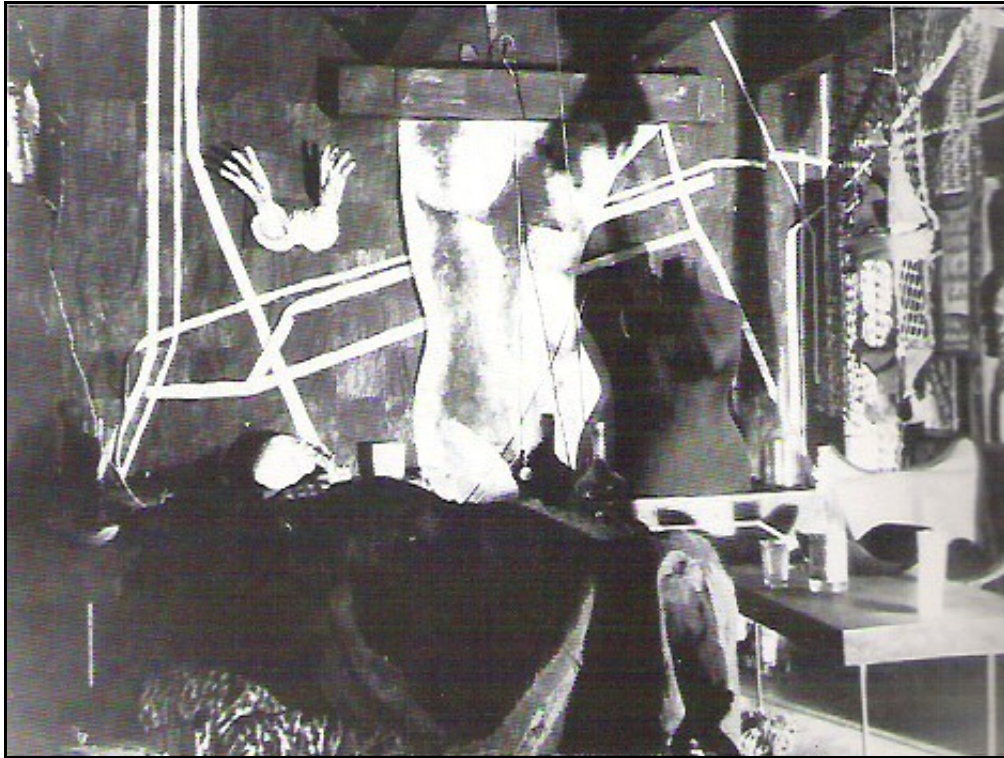
El paso siguiente al tren sería el *cuarto oscuro* [4-6], con el que pretendería ensanchar su universo imaginario, que en esos años crecía. En esos momentos se decantará por la literatura gótica y la novela de terror, géneros que le influirán mucho en sus primeras obras, ya que tomará diferentes elementos iconográficos para incorporarlos a su mundo. Impresionado por las figuras de cera, por los fantasmas, por la figura del vampiro y la necrofilia, por el Antiguo Egipto y las historias fantásticas, Giger construyó todo un espacio para decorar su cuarto con una iconografía macabra compuesta de calaveras, cuerpos humanos atravesados y crucificados, manos mutiladas, máscaras, muebles y paredes con símbolos que formaban un lugar de fantasía tenebrosa y oscura. En algunas fotografías de esta época, se le ve tocando música con sus amigos o meditando en este espacio. En un principio estaba decorado como un bar y después lo utilizaba sobre todo para tocar música. Era algo parecido a un pasaje de terror, como el que a veces se instala en la feria o en las ciudades, pero ubicado en su propia casa. Empezó a aprender música, tocando el saxo y el piano. En estos años sólo pensaba en divertirse, en la música y en conquistar chicas. Por este motivo, pronto empezó a idear cosas para atraer al sexo opuesto, intentando llamar su atención y tan pronto como pudo comenzó a vestir de negro.



4-El cuarto oscuro (1960)



5-El cuarto oscuro (1960)



6-*El cuarto oscuro* (1960)

### **Primeros dibujos y aficiones juveniles**

Los primeros contactos con el arte los tendría supuestamente durante los años de instituto. Esta disciplina no le interesaba demasiado a esta edad puesto que lo que más le preocupaba en su infancia era jugar, y ya en su adolescencia el jazz y el sexo. “La música de Miles Davis, John Coltrane y Erik Dolphi seguían siendo lo más importante para mí”<sup>56</sup>. Lo cierto es que sí demostró cualidades para inventar cosas y para rodearse de los objetos que le atraían, así como para construir pequeñas recreaciones de sus mundos de ensueño como hemos visto en *el tren fantasma* y *el cuarto oscuro*.

El padre de Giger no sentía simpatía alguna por el mundo del arte y nunca aceptó que su hijo se formara como artista, “profesión ingrata y poco respetable” según él. “Mi padre era contrario al arte. Decía que uno se moría de hambre. Esta actitud negativa de mi padre, así como el hecho de tener una hermana modélica, seis años mayor que yo, que brillaba en todas las asignaturas escolares, me dieron

---

<sup>56</sup> [www.hrgiger.com](http://www.hrgiger.com). *Op. cit.*, p. 18.

la fuerza para demostrar que yo no era tan inútil como comúnmente se piensa de los malos alumnos”<sup>57</sup>. Giger cuenta que en su ciudad no estaba bien visto dedicarse al arte: “artista es una mala palabra en Chur, significa borracho, fornicador, vagabundo y débil, todo al mismo tiempo”<sup>58</sup>.

Si Giger iba a alguna exposición con sus padres lo que oía constantemente era que el arte era una profesión sin futuro. Además en su ciudad decir que era artista era sinónimo de loco o un insulto. Pese a todo Giger decidió orientar su formación académica hacia el arte y el diseño. Entre 1958 y 1959 cursó en el colegio Alpina en Davos el prebachelorato en dibujo. A los 18 años de edad empezó a trabajar realizando prácticas como delineante no retribuido con el arquitecto Venatius Maissen y el empresario de la construcción Hans Stetter en Chur. Estos recibían numerosos encargos de iglesias del cantón de Graubunden, y Giger dibujaba toda clase de elementos religiosos. También diseñaba forjas y graffiti. Aquí Giger empezó en cierto modo a desarrollar su talento para el dibujo y una cierta disciplina con el mismo. Trabajó con ellos tres años hasta 1962, cuando ingresaría en la Escuela de Artes y Oficios de Zurich. Adquiría así mucha práctica en la realización de bocetos y de elementos constructivos.

Tenemos un autorretrato que Giger realizó en su estancia en el instituto, cuando tenía 14 años, pero para atisbar alguna cualidad estética en sus trabajos debemos esperar hasta 1959, cuando encontramos ya algunas series de dibujos e ilustraciones en las que se aprecian sus primeras ideas. Algunos de estos los publicaba, a comienzos de los 60, en revistas clandestinas de índole underground como Schoengeist o Fallbeil. En ellos se observan sus fascinaciones juveniles como la novela de terror, la iconografía de lo gótico, los monstruos y los seres grotescos y las formas y figuras fantásticas en definitiva. Además desde luego también reflejará su fascinación por la figura femenina en la serie *Medias*.

---

<sup>57</sup> *Ibid.*

<sup>58</sup> *ARh+*. *Op. cit.*, p. 12.

## 1.2. Aprendizaje y formación (1962-1965)

### 1.2.1. Estudios académicos

Después de practicar 3 años el dibujo técnico arquitectónico en el estudio del arquitecto Meissen en Chur y de finalizar el servicio militar en Winterthur en el cuerpo de morteros, ingresó en 1962 en la Escuela de Artes Industriales de Zurich. Tenía entonces 22 años y ya mostraba cierta predisposición a realizar estudios para aprender la profesión y de paso conseguir un título académico que era lo que deseaba su padre. Sus padres le apoyaron en todo momento y financiaron sus estudios en la capital cultural y económica suiza. A medida que pasaron los años el interés de Giger por el arte como medio para ganarse la vida fue creciendo y lo compaginaba con su afición por la música y su obsesión por el sexo.

Este centro de estudios contaba en estos años con cierto prestigio en el ámbito suizo. Algunos artistas de reputación impartían allí sus clases por lo que se consideraba un centro con un nivel alto<sup>59</sup>. Contaba además con una biblioteca y un museo para apoyar al estudio y poder exponer en público los trabajos de los estudiantes. Los estudios constaban de cuatro cursos: existía un curso previo (*Vorkurs*) para aprender la base y fundamento de las diferentes materias que se impartían en la Escuela. Éste se componía de cuatro asignaturas obligatorias: Color, Modelado, Dibujo geométrico y Escritura. A estas asignaturas se sumaba un curso especial (*Sonderkurs*) sobre Historia de la Cultura y Reflexión sobre el arte que trataba de poner al día a los alumnos acerca de las tendencias en Arte, Literatura, Teatro, Música, Pintura y Arquitectura contemporánea. Giger escogió la especialidad de Diseño de Interiores (*Innenausbau*) que duraba tres años. Estaba dirigida por el profesor Willy Guhl. En el primer año se cursaba el *Vorkurs*; en el segundo, Dibujo arquitectónico, Conocimiento de Materiales, Proyectos, Dibujo industrial, Cálculo y Bocetaje; en tercero se trabajaba en encargos prácticos y en su último semestre se realizaba el trabajo de diplomatura, que consistía en diseñar y desarrollar el modelo de un producto industrial o de una

---

<sup>59</sup> La información sobre la Escuela de Artes y Oficios de Zurich, se ha recogido de unos folletos que hablaban sobre el centro durante la recopilación de información en el SIK en Zurich.

construcción. Giger elegiría para su trabajo de final de carrera el diseño de una estación de ferrocarriles con sus zonas de descanso y lavabos.

En este centro se formará intelectual y artísticamente, perfeccionando sus habilidades técnicas y ampliando sus perspectivas creativas. Continuará experimentando con materiales y con nuevas formas. Poco a poco irá adentrándose en los círculos artísticos de Zurich y conociendo los movimientos estéticos europeos, así como la Historia del Arte. Después de estos 4 años, Giger obtendría una formación integral como diseñador, educando además su sensibilidad para la apreciación de la Bellas Artes, la composición, el color, las formas y las proporciones. En definitiva desarrollaría su creatividad, la capacidad de observación y análisis y sobre todo su habilidad para el dibujo que evolucionará durante estos años. También adquirió conocimientos teóricos para la solución de problemas espaciales que aplicará en sus diseños arquitectónicos y en sus composiciones tridimensionales. Esta formación estaba encaminada a que el artista sea capaz de lograr un medio ambiente funcional y agradable para la vida. Sin embargo Giger no se especializará en esta tarea, sino en la representación de lo angustioso, lo macabro y los aspectos más sórdidos de la vida. Algunos de los profesores que tuvo en este centro le marcaron profundamente como es el caso del profesor Mattmüller, por el que Giger sentía gran admiración y respeto. Citando con entusiasmo en su libro *www.hrgiger.com*, las clases y el carisma de este docente le hizo comprender las principales directrices de los artistas modernos. Mattmüller era el encargado del curso preparatorio: “se preocupaba de cada uno de nosotros individualmente, resaltando los gérmenes de la personalidad de cada uno y mostrándole después ejemplos parecidos en la historia del arte para darle ánimo (...). Mattmüller despertaba en nosotros la sensación de que éramos especiales y apoyaba todo intento poco ortodoxo”<sup>60</sup>. Conoció nuevos materiales como el poliéster, con el que trabajará muy a menudo. Giger comenta con frecuencia que esto fue lo más importante que descubrió en esta escuela: el poliéster y sus características. A partir de aquí Giger se irá perfilando como artista iniciando de manera ya ininterrumpida su producción y elaborando paulatinamente un estilo personal y característico que se convertirían en distintivo

---

<sup>60</sup>*www.hrgiger.com. Op. cit., p. 44.*

inconfundible de su obra. Una de sus compañeras de estudios, Vreni Voirêt, comenta sobre Giger: “era alguien muy especial, me fascinaba el contraste entre su personalidad, entrañable, nada agresivo y sus dibujos que eran todo lo contrario, como si se tratara de dos personas distintas. Recuerdo sobre todo que era muy chistoso y divertido”<sup>61</sup>. Su estancia durará 4 años, obteniendo el diploma acreditativo como Diseñador industrial y arquitecto de interiores, que es lo que su padre había deseado para él, que al menos cursara alguna carrera. Curiosamente nadie ha llamado a Giger en más de 30 años por cuestión referente a arquitectura de interiores, aunque él sí que ha hecho trabajos de este tipo (en discotecas). Es decir, aunque el diploma no le ha abierto ninguna puerta, ni siquiera para conseguir una beca de estudios pese a intentarlo en varias ocasiones, la formación sí que le sirvió a nivel intelectual. Normalmente ha desarrollado una carrera autodidacta, lo que se observará en su obra, que va evolucionando a base de experimentar y de buscar nuevas soluciones de expresión. De hecho se las arreglará él mismo para exponer sus primeras creaciones en público, y los encargos le irán llegando a través de sus contactos, no por estar en posesión del diploma.

### **Primeros contactos con el arte**

Para Giger la revista *Panderma* supuso toda una revelación y con ella y su editor, Carl Laszlo, se adentró un poco más el mundo del arte. “Mi interés por el arte se despertó gracias al coleccionista y editor de Basilea, Carl Laszlo, cuya revista *Panderma* constituyó una revelación para mí (...). En su casa vi por primera vez obras de Schröder- Sonnenstern y de Oelze que me parecieron sumamente misteriosas”<sup>62</sup>. También conoció los ensamblajes de Arman. Laszlo había pasado 5 años en los campos de concentración, por lo que es de suponer que le contaría sus experiencias a Giger. “Carl Laszlo era para mí el más entendido en arte. Sabía, por ejemplo, con diez años de antelación, lo que se pondría de moda y escribió algunos ensayos, que constituyen lo mejor de todos los que he leído”<sup>63</sup>. Giger conoció *Panderma* gracias a un amigo, Markus Schmidt, guitarrista del grupo Floh de Cologne. Laszlo también editó una revista llamada *Radar*, cuando

<sup>61</sup>Entrevista con Vreni Voirêt, Zurich, 18-8-2003.

<sup>62</sup>[www.hrgiger.com](http://www.hrgiger.com). *Op.cit.*, p. 44.

<sup>63</sup>*Ibid.*

participó en la feria de arte de Basilea, con figuras neoyorquinas del entorno de Burroughs. Según Laszlo, la tarea artística para la que Giger estaba capacitado era para realizar películas y maquetas de monumentos funerarios para americanos ricos. Afirmaba que la pintura era insignificante y que el cine era el medio del siglo.

### **Inicios profesionales y primeras series**

En 1966, una vez recibido el diploma y después de pasar el verano en la casa de campo paterna en Poiana en Tesino, es contratado en otoño por el diseñador y artista suizo Andreas Christen, para trabajar en su estudio y colaborar en diversos proyectos. Desde ese momento se establecerá definitivamente en Zurich. Christen habló<sup>64</sup> de su cordial relación con Giger y del trabajo que realizó para él en esos años; dibujaba planos y elementos industriales, estaba “muy dotado técnicamente en la faceta constructiva”, con gran “feeling para el diseño de piezas y objetos”. Durante dos años aproximadamente, trabajó con Christen dibujando y abocetando estructuras arquitectónicas y diseños para muebles de oficina de la empresa Knoll International. Al mismo tiempo Giger diseñaba y dibujaba sus propios muebles y estructuras, empleando ya la técnica del cepillo y raspado con cuchilla para retocar sus dibujos a tinta. Giger desarrollará paralelamente en estos años sus obras personales, fundamentalmente dibujos e ilustraciones que constituirán algunas de sus propuestas más originales e interesantes, mediante las que irá profundizando paulatinamente en el estudio y desarrollo de formas y figuras con una temática e iconografía ya delimitada. Estos dibujos los agrupa bajo diferentes series, como la de *Los niños atómicos*, *Una comilona para el psiquiatra* y *Pozos*. Se trata de ilustraciones de pequeño formato en tamaño folio (A 4) que publicaba en revistas underground como *Clou* y *Agitation*, entre 1964 y 1966 aproximadamente. En ellas es patente la inspiración literaria del género de terror y de relatos de misterio como *El fantasma de la ópera* y los cuentos de Edgar Allan Poe. Desarrolla una iconografía plagada de figuras grotescas y fantásticas, de túneles y laberintos y de experiencias oníricas, influido también por sus lecturas de Freud.

---

<sup>64</sup> Entrevista a Andreas Christen, Zurich, agosto de 1999.



---

### **1.3. Primera etapa artística: experimentación (1966-1971)**

#### **1.3.1. Inicios biomecánicos**

Tras sus años de formación y preparación en la Escuela de Bellas Artes de Zurich, Giger había desarrollado sus cualidades técnicas y era capaz de elaborar ya obras independientes, en formatos más grandes. Tratará de intelectualizar sus dibujos en busca de un significado más simbólico que en sus series anteriores. Recordemos que se inició realizando, primero dibujos como afición, para pasar después a publicar algunos de ellos en magazines y revistas locales.

Con las lecturas de Freud y sus teorías sobre los sueños desarrolla estudios más profundos con la intención de penetrar en nuevos mundos de creación, conformando así su propio repertorio. Además del mundo de los sueños, amplio campo y fuente de recursos habitual en Giger que ya desde niño le atrajo, su otra fuente importante es el mundo actual, en el que observa al ser humano en un profundo estado de transformación producto de las grandes alteraciones sobre el hábitat natural y la actividad ecológica. Estos cambios se deben fundamentalmente al enorme impacto de la revolución industrial y al imparable desarrollo tecnológico que provocan modificaciones no sólo en la mentalidad, sino que también se constituyen como agentes transformadores de nuestra realidad, empezando por la corporal, el primer campo de acción de todo ser, y llegando a la realidad social y urbana. Artistas de otras épocas tuvieron inquietudes complejas y desarrollaron mundos fantásticos que albergan la solución a los problemas de su tiempo, desde Leonardo da Vinci que estudió a fondo la estructura y composición del cuerpo humano y su sentido mecánico, o El Bosco que pintó al ser humano de su época rodeado de monstruos, seres grotescos y objetos fantásticos, hasta artistas de este siglo como Dalí, creador de mundos surreales o Bellmer que investigó diversas soluciones plásticas en la representación del cuerpo humano. En estos artistas y en muchos otros vio Giger reflejadas algunas de sus inquietudes, y siguiendo algunos planteamientos

---

esbozados por aquellos tratará de continuar con estas investigaciones sobre las posibilidades expresivas del cuerpo humano y de todo aquello que le rodea. Es comprensible que Giger cite a artistas como estos, así como a Kubin o Bacon como algunos de sus referentes, puesto que él se ve como seguidor de las doctrinas artísticas que aquellos profesaron, como pueden ser el surrealismo o el arte fantástico.

#### Dibujos y esculturas de 1966 a 1968

En estos años (1966-1968) realiza multitud de dibujos, que lógicamente reflejan sus inquietudes y preocupaciones plásticas de este periodo. En estas creaciones se halla el germen de su estilo biomecánico, que ya venía elaborando desde sus primeras ilustraciones realizadas en torno a 1962. Muchas de estas obras formaran parte de sus primeras exposiciones individuales, a partir de las cuales podemos considerar la carrera artística de Giger, que toma ya conciencia como artista. Un viejo conocido de Chur llamado Basilio Schmid y apodado Pascha, convenció en esos momentos a Giger para que abandonara su empleo con Christen como diseñador y dibujante y se dedicara por completo al arte (sobre 1968). Finalmente así lo haría. Giger se va introduciendo ya de lleno en el mundo de las exposiciones y las galerías. Entre las obras más significativas de este periodo encontramos dos dibujos titulados *The voice of America*, series dedicadas a temas vampíricos (*Vampire*, 1967 y *Hell Angel's*, 1968), a las mujeres (*Mädchen* y *Hexe*), a los paisajes orgánicos y especialmente sus dibujos dedicados a la ciencia ficción (*Atomkinder*, *Astreunuchen*, *Woman with child* y *Alpha*).

Realiza en este momento una obra básica en su producción, la *Máquina paridora* (*Gebärmaschine*), trabajo emblemático de su primera etapa creativa. El tema ya lo había abordado un año antes en una primera *Máquina paridora*, dentro de la serie *Una comilona para el psiquiatra*, pero ahora lo perfecciona. Crea con esta obra uno de sus iconos más llamativos, los niños bala, y plasma artísticamente una obra de profunda crítica social, aludiendo gráficamente al problema de la superpoblación. Su conocimiento de las armas, y concretamente de

---

las pistolas, concede solidez a la obra, a la que retornará mentalmente en 1999 para producirla como relieve escultórico, utilizando el aluminio.

Durante los veranos de 1966 a 1969, aprovechando el periodo de vacaciones, Giger realizó algunas esculturas utilizando el poliéster como materia prima. En estos periodos estivales también realizaba trabajos en acuarela, pero lo interesante es que en los trabajos plásticos se dan características formales similares a las observadas en sus dibujos. Vuelve al tema de los biomecanoides que serán su construcción emblemática realizando este ser en tres dimensiones con caracteres orgánicos y mecánicos, un tubo de electricidad y un simbolismo muy erótico como es la forma de pene que se fusiona con el cráneo como unas gafas orgánicas. También crea en estos periodos esculturas que se harán famosas como la *Maleta-bebé* o el *Mendigo* a los que retornará en diversas fases de su carrera y los encargos de Fredi Murer para la película *Swissmade*, primera colaboración de Giger en el medio cinematográfico, como fueron el traje para perro y las partes plásticas del traje de extraterrestre en poliéster y vinilo.

### **1.3.2. Primeras exposiciones**

En 1966 decide exponer en público sus trabajos, formados por ilustraciones, dibujos y esculturas. Decide dar el paso y probar suerte en el mundo del arte, tratando de abrirse camino y lograr algún beneficio que le permitiera establecerse como artista.

Durante esos días había tratado de publicar sus ilustraciones en algún magazín, con idea de que le contratasen como ilustrador. Después de visitar las oficinas de las editoriales *Du* y *Diogenes* sin éxito, decidió probar suerte en la galería Benno, que se hallaba próxima a las mencionadas editoriales. Llegó a un acuerdo con la propietaria, que le alquiló, por 300 francos suizos al mes, un pequeño espacio en el sótano en el que exhibiría sus obras por primera vez. Giger colocaría sus dibujos en la galería entre esculturas africanas, postales y libros. No se vendió ni una obra, pese a que los precios eran bajos, pero moralmente se sintió

---

artista por primera vez por haber celebrado la exposición. La reacción positiva de sus amigos le llevó a tratar de exhibir su obra más veces.

Posteriormente celebraría otra exposición en la galería Klostermauer situada en Saint Gall a finales de año. La exposición obtuvo críticas positivas por parte de la prensa suiza<sup>65</sup>. Se mostraron dibujos de la serie *Pozos*, obra plástica y dibujos del período entre los años 1966 y 1968 como *The voice of America*, con claro contenido político como resaltaron algunos periodistas.

También participó en una exposición colectiva con 21 artistas en la galería Stummer & Hubschmied en homenaje al Che Guevara. Para la ocasión Giger aportó su dibujo *Máquina paridora*, que ya era conocida en el ambiente artístico zuriqués. Como vemos Giger tenía una implicación política clara en aquellos momentos.

### 1.3.3. Li

En esos años Giger vivía en casa del actor Paul Weibel, en la plaza Rindermarkt, ubicada en pleno casco antiguo de Zurich. Allí conocería a la actriz de teatro Li Tobler, de la que se enamoró inmediatamente, convirtiéndose en su musa artística e iniciando así una larga relación con la actriz, que duraría 9 años<sup>66</sup>. La vio por primera vez en un restaurante con su amigo Paul Weibel, en otoño de 1966<sup>67</sup>.

El año 1967 fue clave para HR Giger, ya que empezó a vivir con Li y además estrecharía sus vínculos con la vanguardia intelectual y artística de Zurich. Conoce a Sergius Golowin, escritor y mitólogo y al cineasta F.M. Murer. Se mudó junto a Li y Paul Weibel a una buhardilla abandonada en el Rindermarkt de Zurich, “increíblemente romántica y acogedora”, según Giger. La casa estaba para

---

<sup>65</sup> Véanse Gigers Surrealismus, Galerie vor der Klostermauer. *Fursteländer*, 8-11-68, y TRÜB, Fridolin. H.R. Giger in der Galerie vor der Klostermauer. *Volksstimme*, 5-11-1968.

<sup>66</sup> “A Li, la conocí en 1966 cuando ella estudiaba teatro en el taller de K. Rellstab en Zurich. Era bellísima y fue mi compañera hasta su muerte en 1975”. *ARh+*. *Op.cit.*, p. 30.

<sup>67</sup> “Li tenía 18 años y era bellísima. Estaba a punto de dejar la escuela de drama. Parecía emitir un aura de frescura y tenía un aire de pureza y honestidad que raramente he encontrado en otro ser humano. Era el hada salida de mis sueños convertida en realidad”. *H.R. Giger's Necronomicon*. *Op. cit.*, p. 20.

demoler y el dueño no realizaba ya reformas, lo que ocasionaba problemas con el mal tiempo, como goteras, humedad y frío. La madera del suelo estaba agrietada y de allí salían insectos que se subían por las paredes y a veces caían sobre la cama. La vivienda era además oscura y algo lúgubre. A pesar de todas estas desventajas para Giger la atmósfera tenía mucho encanto debido a sus techos inclinados y a sus pequeñas ventanas. Cuando Weibel tuvo representaciones de larga duración en las que abandonaba la casa durante mucho tiempo Giger y Li se enamoraron. “Me enamoré profundamente de Li. Tenía una enorme vitalidad y un gran apetito por la vida. Quería que su vida fuera corta pero intensa”<sup>68</sup>.

Li se entusiasmaba tanto por las cosas que si no salían bien sufría periodos depresivos intensos y de completa apatía. Giger y Li se trasladaron a otro piso en el mismo barrio. Si durante el día Giger trabajaba con Christen, durante la noche lo hacía en sus propios dibujos a tinta, que paulatinamente fueron ganando en cuanto a formato. “Li empezó a trabajar en el teatro Neumarkt y para ensayar la voz, me leía en voz alta mis libros favoritos. De este modo mis obras estaban influenciadas inconscientemente por esos escritos mágicos y las imágenes que creaba se producían en una especie de trance onírico”<sup>69</sup>. Este idilio fue corto. En 1969 Li fue contratada en el teatro de St. Gallen y Giger sólo podía visitarla los fines de semana. La relación con Li fue de abandono y regreso por parte de ella. En ocasiones debido a sus representaciones teatrales por ciudades del ámbito germánico, en otras por tener otras relaciones, se alejaba constantemente de Giger, quien acabó por tener un sentimiento más de camaradería por ella tras intensos periodos de preocupación por su actitud. “Admiraba mucho a Li: me asombraba como era capaz de representar la misma pieza 130 veces, cuando yo era incapaz de repetir el mismo cuadro”<sup>70</sup>. Li se fue un año a San Francisco con un amigo. “Era joven y quería saborear la vida. Pasar el tiempo con un pintor que trabajaba desde que se levantaba hasta que se acostaba no era lo mejor para una persona de su temperamento”<sup>71</sup>. Al mes volvió de nuevo muy deprimida y se reconcilió con Giger. La influencia de Li sobre la personalidad de Giger va a ser grande. Su

---

<sup>68</sup> *Ibid.*

<sup>69</sup> *Ibid.*

<sup>70</sup> *Ibid.*

<sup>71</sup> *Ibid.*

influjo está muy presente en la producción de los años 70. Su rostro, facciones y cuerpo se funden con el ideal estético que Giger posee sobre la mujer y se apreciará en muchas de sus pinturas. Cuando vivía con ella incluso le pintó el cuerpo en varias ocasiones, en un ejercicio biomecánico de *body art*, explorando la aplicación de su estilo y sus efectos sobre el cuerpo humano [8].



7-Giger y Li (1969)



8-Li, pintada por Giger (1973)



9-Giger en la portada de la revista Hotcha (1968)

#### **1.3.4. La cultura underground de Zurich: contactos y entorno sociocultural**

Su relación con la contracultura de finales de los sesenta es importante, ya que se trata del ambiente en el que se va a desenvolver durante estos años y donde situaremos los inicios de su carrera. Con su paso por la Escuela de Artes y Oficios conocería a otros estudiantes, como Fredi Murer y a futuros artistas que conformarán la vanguardia artística suiza hacia finales de los sesenta. Sus contactos con estos grupos serán muy intensos y tramará amistad con los pintores Friedrich Kuhn y Hugo Schumacher y con el movimiento hippie-psicodélico que lideraba Urban Gwerder. Por estos motivos, su implicación y presencia en la escena contracultural zuriquesa es destacada. Empezará a recibir encargos desde diversos ámbitos como del mundo de la música (portada del disco para el grupo Floh de Cologne), del cine (diseños para la película *Swissmade*) y del teatro



(*Early Morning*). También jugará un papel esencial su relación con el mundo editorial (impresión de pósters desde sus inicios) y con los galeristas (Bischofsberger) por lo que su obra se difundirá con relativa rapidez a partir de 1967 mediante reseñas en prensa, artículos y la posterior publicación de catálogos.

Zurich había sido cuna de las más rompedoras vanguardias, pues el movimiento dadaísta había nacido allí en 1916. Esta ciudad acogió a diversos intelectuales y artistas de diferentes países europeos que protagonizaron una ruptura importante con las tendencias artístico-literarias del momento. Desde ese momento Zurich se ha convertido en referencia para la cultura europea.

Los años sesenta tuvieron un particular protagonismo en Suiza. Tradicionalmente ha sido éste un país neutral y liberal y normalmente las corrientes culturales han pasado de largo sin hacer mella en los cimientos sociales. Como dice el cineasta F.M. Murer “en los últimos 700 años, Suiza ha sido una especie de paraíso adormilado. Sin embargo, el 68 tuvo aquí un ímpetu y fuerza contundentes: hubo batallas campales, peleas continuas con la policía, revueltas callejeras, alborotos... se trataba de una guerra real contra la policía, en la que se luchaba mediante centros juveniles autónomos”<sup>72</sup>. Este ambiente tuvo una fuerte repercusión sociocultural y los artistas estaban identificados y comprometidos con el movimiento, que fue desencadenado en parte por acontecimientos externos como la guerra de Vietnam y el fuerte movimiento contracultural que sacudía Norteamérica. Paralelamente se desarrollaba el movimiento hippie, el flower-pot y la experimentación con drogas, que calaron fuerte en el panorama artístico. Hay que señalar además, que los suizos viajan mucho, dada la riqueza económica del país y que muchos artistas suizos están afincados en capitales como París o Nueva York por lo que la influencia exterior es patente.

El movimiento del 68 ocasionó una politización de la escena cultural, apreciable en la temática utilizada por cineastas, pintores y poetas y traducido en un panorama artístico vigoroso. El espíritu político era anticapitalista y el sentimiento hostil movido por los artistas era muy extremista, orientado por ideas comunistas. Los artistas estaban cohesionados y solidarizados frente al enemigo

---

<sup>72</sup> Entrevista con F.M. Murer, 18 de agosto de 1999.

común que era el capitalismo. Eran enemigos del lucro burgués capitalista arraigado en la mentalidad suiza. Esta causa común unió a poetas, cineastas y pintores que con frecuencia trabajaban en proyectos conjuntos, siendo las relaciones ínter artísticas muy favorables para las jóvenes generaciones que vivieron en un ambiente agitado de efervescencia cultural y creativa en estos años. La energía fue diluyéndose paulatinamente con el transcurso de los años. Ya en los ochenta se detecta un segundo movimiento juvenil pero con otros objetivos. El arte en los sesenta estaba políticamente comprometido contra la carrera armamentística, la Guerra Fría y la división del mundo en bloques. La amenaza era latente ante el peligro atómico y precisamente Giger había realizado con anterioridad su serie de dibujos, *Los niños atómicos*, en los que de manera satírica, denunciaba el grave problema de la energía atómica y su repercusión sobre el hombre y la naturaleza. La difusión de esta serie se realizó a través de periódicos y revistas underground como *Clou* y *Hotcha*. En una portada de *Hotcha* [9] vemos un fotomontaje con el propio Giger, portando uno de sus collares y la foto superpuesta de su diseño para la película de Fredi Murer, *Swissmade*.

Giger estaba muy preocupado por la situación del medio ambiente y en particular afectado por la problemática de la superpoblación, ya que ve en el crecimiento desenfrenado e incontrolado de la población una amenaza mortífera para la naturaleza, por lo que plantas y animales mueren por no tener sitio para vivir. Es necesario situar a Giger en el Zurich de 1968 y comentar el trasfondo que envuelve este momento. Era una de las ciudades más importantes de Europa y en ella se daba un clima concreto, en el que convivían diversas corrientes: existencialistas, bohemios y anarquistas se mezclaban ocasionando un ambiente agitado y turbulento. Recordemos también que en Zurich<sup>73</sup> juegan un papel fundamental los Cafés como el *Odeón*, el *Select* y el *Malatesta*, lugares de encuentro con larga tradición en Suiza (Canetti, Max Frisch).

Giger participa en el *Poëtenz Schau* (*Exhibición de Potencia*) espectáculo orquestado por Urban Gwerder, personaje urbano destacado de la “movida” del momento (movimiento contracultural, hippies). *Poëtenz* fue uno de los primeros

---

<sup>73</sup> Al igual que en otras capitales del ámbito germánico como Praga y Viena.

espectáculos multimedia en Europa, con la participación de muchos artistas, que tenía un tono provocador y anticonformista. Gwerder se autodenominaba “el rey salvaje de la poesía”, tenía una actitud reaccionaria y rebelde, y lanzaba frases como “hay ventanas contra las que se puede escupir pese a que estén cerradas”. Entre 1966 y 1967 se produjo una gira por diversas ciudades suizas y alemanas. El show contaba con películas experimentales, música rock, poesía, proyección de imágenes y exposiciones de arte. Se producían diálogos con el público, que interactuaba con el trabajo de los artistas. En la puesta en escena se contaba con los espectadores. En esos años Gwerder creó la revista *Hotcha*. La participación de Giger consistió en la realización junto a Murer de dos cortos titulados *High* y *Heimkiller*. En el primero se muestran dibujos de Giger, mientras que *Heimkiller* es una paranoia macabra con música estridente, representando el motivo de un reloj de arena con una cabeza humana sangrante incrustada. Además Giger diseñó el cartel del show en el que representa a Gwerder como gurú y figura enigmática.

En 1968 se produce la primera colaboración con el mundo del cine, con sus diseños para la película suiza *Swissmade* [10]. El director del film F.M. Murer encarga a Giger la realización de los diseños del extraterrestre que protagoniza la película, que llega a la tierra para recoger y grabar información sobre los humanos, y de una armadura para perro. Giger crea su primer alienígena en tres dimensiones, realizando en poliéster blanco el vestuario. Su orientación como artista va a ir creciendo hasta que se dedique plenamente a esta tarea, un año después.

En 1969 participará por primera y última vez en una escenificación teatral creando el vestuario y las máscaras para la obra teatral de Edward Bond, *Early Morning*, realizada por Peter Stein en el Schauspielhaus de Zurich. En Chur, en su época de prácticas con Meissen, había diseñado máscaras y escenarios para una representación. La experiencia en Zurich no fue nada satisfactoria y Giger se prometió a sí mismo, no trabajar nunca más con el teatro, debido a las complicaciones que surgieron en esta colaboración. Tenía que diseñar y construir prótesis, miembros falsos, cuerpos y esqueletos en poco tiempo. Lo hizo en poliéster, cuero y látex. Sacó moldes de los actores para hacer miembros

---

añadidos. Unos actores hacían un papel de siameses unidos por la cintura; la construcción del miembro que les unía fue lo más complicado. También tomará parte en un *happening* en la galería Jörg Stummer. Todos estos acontecimientos muestran el carácter tremendamente activo y participativo en el medio artístico de Zurich.

El diploma de la Escuela de Artes y oficios, no le sirvió de mucho en su carrera. Quizás para trabajar con Christen, pero el propio Giger se labraba el futuro por sí mismo. A base de pasarse por diferentes revistas ofreciendo sus dibujos e ilustraciones o intentando convencer a algún galerista para exponer sus trabajos. A través de sus contactos recibiría numerosos encargos. Poco a poco ganó su fama y se fue introduciendo en el mundo del arte. Nunca recibió ayudas oficiales. De hecho se presentó 4 veces para conseguir becas de estudios (entre 1967-1971) y nunca las obtuvo. “Siempre quedaba eliminado en la segunda votación, incluso con pinturas como *Phalelujah* o *Birth Machine*, de las cuales se vendieron alrededor de 50.000 pósters y fueron impresos como página central en la guía de la Unesco, *Unesco Courier*, en noviembre de 1970, distribuido por todo el mundo”<sup>74</sup>.

En 1970 Giger se muda junto con Li a una casa con jardín que acababa de adquirir en Oerlikon (afueras de Zurich). Aquí establecerá su estudio y taller. Giger descubrió que cuanto más perfecto era el estudio más complicado le resultaba trabajar. En ella reside desde entonces hasta la actualidad.

En 1969 había conocido en casa de unos amigos al artista Friedrich Kuhn, con quien le uniría una gran amistad hasta su muerte en 1972. En este contexto destaca la figura de Kuhn como exponente del Realismo Fantástico suizo. Friedrich Kuhn (1926- 1972) es considerado por Giger como “el mejor pintor suizo” y como un “pintor de pura sangre”<sup>75</sup>. Además es una figura clave en el contexto artístico de los sesenta, de influencia en el panorama zuriqués, y de gran importancia para el arte suizo, pese a que no ha sido justamente reconocido. Para Giger “era único en el medio artístico de Zurich. Las historias que sé de él podrían

---

<sup>74</sup> H.R. Giger's *Necronomicon*. *Op. cit.* p. 38.

<sup>75</sup> ARh+. *Op. cit.*, p. 38.

llenar un libro”<sup>76</sup>. Kuhn lideraría en cierto modo la corriente del realismo fantástico en Suiza que recibía un fuerte empuje de otros países como Austria, donde la escuela fantástica de Viena estaba muy consolidada. Este artista tuvo una vida tortuosa y agitada marcada por el alcoholismo, que acabaría con su vida en 1972.

#### La serie *Biomecanoides*

El galerista Bruno Bischofsberger compró una serie de dibujos a tinta china y pinturas al óleo y aconsejó a Giger numerar y fotografiar todos sus trabajos. Giger editó una carpeta de grabados en 1968 en el que aparecían 8 dibujos de 100 x 80 cm. serigrafiados sobre plancha de plata y que titularía *Biomechanoiden*. Para la edición de esta serie contó con la colaboración de Bruno Bischofsberger, famoso galerista suizo de carácter internacional. Giger ya venía trabajando formalmente con criaturas extrañas y con elementos mecánicos, desarrollando los encuentros y fusiones morfológicas de partes orgánicas y elementos procedentes de la industria. También llama *biomecanoides* a obras como *Mendigo* en la que se unen una mano y un brazo con una pierna y un pie, formando un monstruo producto de la técnica que permite la unión. Sobre los biomecanoides comenta: “Yo los entendía como una fundición armónica de la técnica, la mecánica y la criatura. La investigación genética nos prepara aún un par de horrores. La clonación es ya de por sí una pesadilla. Mellizos siameses trabajando como obreros, un vientre, dos cabezas, cuatro brazos”.<sup>77</sup> A lo largo de su obra ha continuado titulado a muchas de sus obras como *biomecanoides* por lo que estudiaremos el término de manera más profunda.

#### **1.3.5. Transición: del dibujo a la pintura. Primeros trabajos al óleo**

Durante estos años Giger va a realizar experimentaciones en el campo de la pintura que le van a llevar a trabajar en una simplificación de las formas y

---

<sup>76</sup> *Ibid.*

<sup>77</sup> *Ibid.*, p. 48.

mayor presencia de las figuras. Primero probará con el óleo, en su búsqueda de nuevas soluciones técnicas para conseguir plasmar sus ideas.

### Trabajos al óleo

Se producen aproximadamente entre 1969 y 1971, con los *Homenajes a Beckett* y algunos paisajes. Estos trabajos abren un periodo de transición, que culminará con sus dos series tituladas *Pasajes*, ya que el óleo supone un breve paréntesis entre sus dibujos a tinta y las obras al aerógrafo, que van a recoger todas las experiencias y procedimientos técnicos que había empleado en los años que constituyen su formación como artista y sus primeros trabajos, que evidencian una evolución estilística importante.

Giger no conocía esta técnica porque no la aprendió durante su formación académica, por eso improvisa y experimenta. Su desconocimiento le lleva a probar con componentes no adecuados, como es el caso de utilizar la gasolina como disolvente, pero lo cierto es que algunos de los cuadros pintados con esta técnica son de gran factura (algunos de ellos comprados por bancos y en museos actualmente). Realiza tres versiones de su particular *Homenaje a Samuel Beckett* (1969) y otras obras interesantes como *Humanoid I* (1970) y *Phallemujah* (1968-69).

### Las dos series de *Pasajes*

Giger tiene sus primeras pesadillas en la casa a la que se acababa de mudar y pinta como consecuencia obras como *WC*, *Cocina con pila* y *Bañera*. “Mi sistema nervioso estaba fuera de control, sentía dolores por todo el cuerpo, pensé incluso que tenía cáncer, y me sentía desesperado y miserable, mientras proseguía pintando los objetos del baño”<sup>78</sup>. Después de los cuadros de Beckett empieza a trabajar con objetos materiales tratados de manera surrealista, recreando

---

<sup>78</sup>H.R. Giger's *Necronomicon*. *Op. cit.*, p. 30.

metáforas. Los pinta como cura, como terapia para las pesadillas que le atormentan en esos momentos, exorcizándose así de sus sueños.

Sobre 1970 empezara a trabajar en la 2ª serie de Pasajes, en torno a un motivo geométrico que tomó en un viaje a su paso por Colonia, la evacuación de la basura que hacía un camión de recogida. Realizará una treintena de pinturas para las que aplicará ya la técnica aerográfica que empezaría a trabajar a partir de 1972. En 1971 el cineasta Fredi Murer decidió filmar el documental *Passagen* [11] sobre el mundo pictórico de Giger, que tuvo cierta repercusión pues ganó el premio al mejor film documental en el Festival de cine de Mannheim en 1972. En estos años Giger seguía muy comprometido con acciones políticas y junto a Golowin y el pintor Walter Wegmüller firmaba un manifiesto pidiendo asilo político en Suiza para Timothy Leary, el “profeta de la droga”, en el que exponían sus ideas políticas [12].

Mediante la publicación de su primer catálogo, *ARh+* (1971) su obra se difundirá de manera más amplia junto a las continuas exposiciones y con la distribución de pósters debido al editor HH Kunz (a principios de los 70 las tiradas alcanzaban los 12000 ejemplares). La prensa suiza titulaba así algunos artículos sobre la publicación de *ARh+*: *Hoy en día se le conoce en Suiza por su surrealismo vampírico, Sin aire para respirar*<sup>79</sup> o *La atmósfera del horror*. En 1971 Giger había alcanzado ya prestigio en Suiza y reconocimiento a su obra, que se tilda como negra, y como pasaje de horror y que se relaciona con el underground por sus trabajos con el cine, el rock, el teatro y el movimiento hippie. La manipulación del hombre a través de las máquinas y de los medios de comunicación preocupaba a Giger en estos años “No ven nada, están ciegos, son utilizados, eso me da pánico”<sup>80</sup>. Este impacto pretende ser solventado con sus obras, que tratan de agobiar al espectador, con sus formas siniestras, espacios vacíos sin figuras humanas, con sus paisajes orgánicos, con sus espacios incómodos como el water o la cocina. Los estímulos proceden de diversos ámbitos: “las ideas y representaciones más locas me vienen sobre todo en el

---

<sup>79</sup> Keine Luft mehr zum Atmen. *Luzernes Neuste Nachrichten*, 26-6-71.

<sup>80</sup> THIEL, Hans. H.R. Giger andere Wirklichkeiten. *Annabelle Journal*, enero de 1971.

teatro, porque me aburre mucho. Al final me volvía loco cuando acababa y me iba. No por el teatro en sí, sino porque estimulaba mi mundo de ideas. También me vienen ideas en el Café, donde hay mucha gente que habla, o con música”<sup>81</sup>.



10-Rodaje de *Swissmade* (1968)



11-Giger trabajando en su taller. Imagen del documental *Passagen* (1972)

---

<sup>81</sup> H.R. Giger's *Necronomicon*. *Op. cit.*, p. 30.



## Asilo para Timothy Leary!

3. 7. 1971

El intento de criminalizar y poner fuera de la ley de Timothy Leary aduciendo «delito de drogas» no es válido según el criterio de eminentes juristas de los EEUU, él como médico y profesor de psicología, promotor de una asociación que consta de cientos de científicos como miembros, poseía el derecho de «experimentar libremente». Quien lo designe como «profeta» de la droga LSD, desarrollada en Basilea, debe saber que él y sus amigos son quienes más condenan la utilización de la droga y exigen un año de física y anímica preparación para experimentos en el propio cuerpo. Nadie se ha opuesto tanto como Leary al consumo legal de barbitúricos, anfetaminas, etc, en algunos países. A través de sus llamados ha salvado a cientos de miles de las drogas más fuertes (morfina, heroína, etc).

Sus enemigos en los EEUU han escrito abiertamente, sin embargo, el verdadero motivo de su odio y lo han declarado «enemigo del estado»: el hecho de que gracias a sus llamadas el 15% de la juventud blanca de los EEUU se oponga a la destrucción del medio ambiente, a la guerra del Vietnam, a la opresión de los indios y los negros, ha llenado de ciega furia a determinados grupos.

Como miembros de acciones artísticas de los años sesenta, sabemos qué poco es lo que hay en Europa en música, pintura, poesía, psicología, en la búsqueda de un nuevo estilo de vida que vaya a ser ligado con el apellido Leary en los próximos años. Es gracias a él que se ha conocido en los EEUU la obra de C.G.Jung y Hesse. Participó ejemplarmente en el redescubrimiento de las culturas hindú e indígena a través de toda una generación – y con eso participó en la confrontación de la juventud moderna con el mundo de una nueva religiosidad.

Hugo Ball escribió una vez que hasta ahora todo los portadores de ideas innovadoras habían encontrado asilo en Suiza y veía la función de nuestro país en el lugar del libre encuentro y difusión de las nuevas ideas. ¿Somos acaso menos generosos que los confederados del siglo XIX?

Haremos todo lo que esté a nuestro alcance, para que no se lleve a cabo la traición a los principios suizos – y para que después no se laven las manos libres de culpa. En una democracia no puede existir una mayoría callada y menos aún una minoría acallada.

Por el «Grupo Asilo para Leary»:

Sergius Golowin, escritor, Berna  
Hansruedi Giger, pintor, Zúrich  
Walter Wegmüller, pintor, Basilea

12-Manifiesto *Asilo para Timothy Leary!* (1971)

## **1.4. Segunda etapa artística: consolidación y difusión internacional (1972-1989)**

---

Esta segunda etapa se va a caracterizar por el predominio de obra pictórica con la que alcanzará el esplendor de su arte y su época más importante. Observaremos la evolución de su estilo que se verá enriquecido por la aportación de la técnica del aerógrafo y por otros factores como sus continuas colaboraciones con el medio cinematográfico. Su estilo no se entiende sin las obras anteriores, donde ya se perciben prácticamente muchos de los componentes básicos de su arte: la elaboración de los biomecanoides y del concepto de la biomecánica, el contraste entre belleza y horror, la representación de monstruos y el simbolismo de sus figuras. Esta etapa incluye prácticamente la totalidad de su obra pictórica, a excepción de sus primeros intentos con la pintura al óleo. Se prolonga de 1972 hasta 1989, 17 años que constituyen la parte central de su obra y sus creaciones más importantes.

### **1.4.1 El aerógrafo. Primeras obras**

En febrero de 1972, su amigo, el artista Hugo Schumacher, introducía a Giger en la técnica del aerógrafo que se convertirá desde este momento en su principal herramienta creativa. Este instrumento se había utilizado para la publicidad y el retoque de fotografía principalmente y algunas corrientes artísticas, como el hiperrealismo, lo llegaron a utilizar en algún momento<sup>82</sup>.

Giger desarrollará de manera personal una minuciosa técnica a mano alzada con este instrumento y logrará crear así un estilo propio con el que imprimirá un sello característico a toda su producción a partir de ese momento. El estilo que había ido labrando desde sus inicios se desarrollará ahora en su plenitud afectado por nuevos elementos que Giger introducirá paulatinamente. Sus composiciones van a crecer en formato, con nuevas estructuras muy abigarradas, pobladas por multitud de figuras y elementos iconográficos hacia un arte más

---

<sup>82</sup>Concretamente los hiperrealistas norteamericanos que en su mayoría partían de fotografías para emularlas posteriormente mediante el aerógrafo.

figurativo y de carácter fantástico que profundizará en muchos de los aspectos y temáticas esbozadas en sus anteriores creaciones. Empezará con el aerógrafo a realizar experimentos que le permitirán generar recursos expresivos, perfeccionar el manejo del instrumento y encauzar sus posibilidades plásticas hacia la representación más fidedigna de sus mundos, tratando de “hacer visible lo invisible” de representar sus fantasías de manera realista, propósito que irá consiguiendo a lo largo de esta década.

Giger se compró el equipo necesario para pintar al aerógrafo, pistola, tintas y compresor, y se puso de inmediato a trabajar, experimentando directamente, sin bocetos, sobre el papel con el que venía trabajando habitualmente y pegándolo sobre tablas que paulatinamente irían decorando las paredes de su casa. Incluso pintaba las puertas (cocina, baño) con su aerógrafo. En esos años se hallaba inmerso en la realización de su segunda serie de *Pasajes*, que completó usando dicha herramienta. Lograba así perfeccionar el aspecto de piel recubierta que presentaban sus pinturas en la primera serie de *Pasajes*, en obras como *Bañera*, *Lavabo*, y en elementos como tubos y aparatos metálicos. El motivo elegido para los nuevos pasajes, estaba inspirado en el camión de la basura que vio y fotografió en Colonia. A partir de estas instantáneas trabajó el motivo, copiando las líneas fundamentales y variando la tonalidad cromática en cada cuadro<sup>83</sup>.

A partir de 1972, se va a acentuar la temática ocultista y esotérica en las pinturas de Giger. Su obra refleja este giro, se vuelve más dramática, más barroca, más opresiva y siniestra. Este mundo mágico y misterioso va a surgir en sus cuadros en parte debido a la utilización del aerógrafo como principal herramienta de trabajo. Su producción gana en calidad y riqueza. Empieza experimentando e improvisando, empleando el método surrealista de la escritura automática y dejándose llevar, sacando el arte desde sus entrañas, de manera visceral. Perfeccionará en un par de años una técnica compleja y personal, con la que realizará sus obras más importantes. Pero en estos años había conocido nuevas corrientes estéticas y a nuevos artistas que le marcarían profundamente. Alterarían sus conocimientos e influirían en su arte desde ahora. Se trata principalmente de la *Escuela Fantástica de Viena del realismo fantástico* y de Ernst Fuchs, su figura

---

<sup>83</sup> Además en los *Pasajes*, trata temáticas como el miedo a la castración o la mujer como basura.

más representativa que le va a influir notablemente, induciéndole en los estudios cabalísticos que le permitirán ganar una nueva dimensión espiritual en las obras de esta década [13]. Estos artistas practicaban una pintura figurativa de temática fantástica ejecutada con un acabado realista en sus composiciones. Además, las teorías de Fuchs sobre la arquitectura celestial calarían hondo en Giger que a partir de entonces profundizaría en textos sobre la cábala y en temas ocultistas como la magia y el Tarot. Giger comprendió que ya existían pintores que ejecutaban sus obras con una habilidad y perfeccionamiento técnico mucho mayor que el suyo, cosa que el veía insuperable. Pintores como Mati Klarwein, Rudolf Hausner o Erik Brauner, además del citado Fuchs, se convertirían en modelos técnicos a imitar. A su vez revisitaría pintores clave para él como Dalí, Bacon y El Bosco. Desde este momento investigará con mayor detenimiento el arte austriaco contemporáneo y a alguna de sus figuras representativas como Alfred Kubin, Gustav Klimt, Egon Schiele, y el propio Fuchs. La repercusión de estas influencias en su estilo será importante cobrando sus pinturas un tono frío y misterioso mayor que en épocas anteriores. Iniciará un camino sin retorno en la creación de formas nuevas, más estilizadas y elaboradas de manera minuciosa, creando composiciones cada vez más complejas. Sus figuras cobran ahora mayor presencia plástica y fuerza escultórica. Los elementos serían elaborados con mayor precisión merced al empleo del aerógrafo. Giger se adentrará en temáticas específicas y desarrollará un original programa iconográfico, con un tratamiento estéticamente novedoso y muy personal.

El espacio pictórico se le queda pequeño para sus aspiraciones pictóricas. Por ello va a unir grandes tableros atornillándolos. Produce así obras como *Aleph*, cuyo título nos introduce en el mundo de la cábala de la tradición mística hebraica y en un universo de figuración fantástica repleto de connotaciones simbólicas. El *Aleph*, se corresponde en el tarot con la figura del mago, es decir, el primero de los arcanos mayores. En 1972 fallecía el artista Friedrich Kuhn, su amigo íntimo, que Giger valoraba como uno de los mejores artistas suizos del siglo XX. Giger pintó dos cuadros homenajeando a Kuhn, tomando como punto de partida y referencia una foto suya en el sillón de su casa. Ese mismo año Giger llevó a cabo una experiencia psicodélica que consistió en la colaboración con otros dos

pintores suizos, Claude Sandoz y Walter Wegmüller. Los tres se encerraron en una casa de la montaña durante dos semanas para crear 4 pinturas en común, en las que cada uno pintaba una parte y añadía su estilo a la composición. En 1974 se expusieron las obras resultantes en el Bündner Kunstmuseum de Chur. La experiencia fue recogida por J.J. Wittmer en un documental sobre lo ocurrido en la casa titulado *Tagtraum* (*Sueño diurno*).



13-Giger y Ernst Fuchs (1984)



14-El grupo Emerson, Lake and Palmer visitando el estudio de Giger (1973)

### *El diseño de la portada para Emerson, Lake and Palmer*

En 1973 Giger recibió el encargo de diseñar la portada del nuevo disco del grupo británico *Emerson, Lake & Palmer*, titulado *Brain salad surgery*, quinto álbum de la famosa banda que copaba las listas de éxitos en Europa y Norteamérica [14]. Este trío que debutó en 1970, estaba considerado como uno de los gigantes del rock progresivo y sinfónico junto a bandas como *Yes* y *Génesis*, que contribuyeron a la definición de este estilo musical con la aportación de los teclados y la influencia de la música clásica y el jazz fundiendo las influencias en experimentaciones sonoras que se situaron entre las vanguardias artísticas del momento. El éxito de esta portada que dio la vuelta al mundo debido a la fama del grupo, catapultaría a Giger como diseñador gráfico de portadas de discos. El mismo grupo volvió a contactar con él en los 80 y su último disco, *Then & now* (1998), recopilatorio de la carrera de la banda, se presenta con una composición de Giger. Desde entonces los contactos de Giger con el mundo del rock y pop en algunas de sus diferentes manifestaciones como el punk, el heavy metal, el tecno industrial o el rock experimental han sido constantes y fructíferos, hecho que confiesan muchos músicos influidos e inspirados por el mundo visionario de Giger.

#### **1.4.2. Los grandes trípticos madurez creativa y estilística**

Giger realizó en 1975 la serie *Passagen-Tempel (El templo de los pasadizos)*, producido para una instalación en la galería Sydow-Zirkwitz en Frankfurt. La obra se expuso antes en el museo de Chur. Giger creó un espacio pictórico semejante a una instalación formada por cuatro tablas que conformaban un recinto cuadrado, al que se accedía a través de una obertura en una de ellas con forma de sarcófago. El conjunto responde a un ambicioso programa iconográfico en el que se detallaría la entrada en el seno materno en clave simbólica. La obra aparece en el documental *Giger's Necronomicon* y como fondo en un videoclip de Debbie Harry.

Este mismo año Li abrió su propia galería, animada por el también galerista Jorg Stummer y realizó exposiciones de artistas como Manon, Pfeifer y Klauke. La última exposición celebrada allí titulada *Schuwerke (Calzado)*, fue recogida en el documental *Giger's Necronomicon*. Los asistentes debían llevar zapatos extravagantes. Giger se fabricó unos con dos barras de pan. Al poco tiempo Li se suicidó disparándose un tiro, como consecuencia de sus depresiones y su complejo carácter. Para Giger este suceso fue terrible, aún más cuando la policía pensó que él podía haberla matado, hasta que apareció una carta que Li había escrito y se dieron cuenta de que había sido un suicidio. Anteriormente ya lo había intentado en varias ocasiones. La relación entre ellos duró 9 años, y para Giger fue siempre un motivo de inspiración y es muy probable que, aunque de manera inconsciente, influyera en la concepción estética y simbólica que Giger tiene de la mujer y en su ideal de belleza femenina. De hecho sus facciones se observan en muchas de las mujeres que pinta y dibuja como en *Playmate (1967)* y tiene dos retratos de ella realizados en clave biomecánica. Con estos retratos al aerógrafo que le dedicó quería inmortalizarla. Con motivo de la muerte de Li, Giger también creó una máscara funeraria y un *hapening* en su memoria que fue recogido en un documental bajo el título de *La segunda celebración de los cuatro (The second Celebration of the Four)* con una siniestra y demoníaca escenografía.

En estos años encontramos las obras con temática más oscura, más negra y oculta de la obra de Giger, relacionada con la magia y el esoterismo. Recrea representaciones satánicas con muchos elementos iconográficos sacados de estas ciencias, fruto de sus lecturas y de la atracción por la estética de lo demoníaco, como la imagen medieval del anticristo, representado como macho cabrío.

Entre 1973 y 1977 Giger realizó la serie de pinturas tituladas *Spell-Tempel (Los templos del conjuro)*, que analizaremos en detalle en el apartado dedicado a la pintura pues se hallan entre sus las obras más emblemáticas.

Esta etapa en la que alcanza la madurez artística es una de las más productivas debido al elevado número de pinturas que realiza. Crea en estos años algunas de sus obras más interesantes por la calidad y contenido de las mismas, así como por su riqueza en el apartado interpretativo pues sugieren variadas

interpretaciones y lecturas desde distintos puntos de vista. Giger alcanza desde prácticamente los años 1972-73 un dominio técnico a la hora de representar sus mundos y de desplegar su universo. Las formas y temáticas aparecen una y otra vez entremezcladas. Los elementos orgánicos y los inorgánicos se funden creando una estética nueva que delata un interés por lo fantástico y misterioso, lo mórbido y deforme, lo humano y lo extraterrestre, la naturaleza y la muerte, el sexo y la tortura, en un amplio abanico de posibilidades que surgen de la mente del artista y ejecuta rápidamente mediante el aerógrafo. La calidad fotográfica de las obras favorece el enorme poder de atracción visual, y el acabado realista evoca mundos oníricos que se nos hacen accesibles.

El modo de representación de Giger es muy directo y contundente, presentando figuras en primeros planos y diversos elementos expresivos como anatomías exageradas y deformadas, el cuerpo femenino y gran variedad de iconografías que hace suyas incorporándolas a su arte.

Entre los años 1974 y 1977 crea muchas de sus pinturas más emblemáticas, que aparecen reproducidas constantemente en sus libros y catálogos y que han inspirado a otros artistas contemporáneos. Entre ellas están sus series de *Paisajes verdes* (1975), *Mordor* (1975-76), *Necronom* (1976) y *Paisajes biomecánicos* (1975) y sus tablas *Chidher Grün* (1975), *Aleister Crowley* (1975), *El maestro y Margarita* (1976), *Homenaje a Böcklin* (1977), *Baile de Brujas* (1977) y *Spiegelbild* (1977).

### **1.4.3. Contactos con el cine: *Dune* y *Alien***

#### ***Dune***

Desde principios de los años 70, el polifacético artista de vanguardia chileno Alejandro Jodorowsky, conocido en ese momento por la dirección del western psicodélico *El Topo*, estaba fascinado con la idea de adaptar a la gran pantalla la novela de Frank Herbert, *Dune*. Esta obra había conseguido en 1966 los prestigiosos premios de la ciencia ficción Hugo y Nébula, siendo desde entonces una de las más laureadas e importantes dentro de la literatura de este género. *Dune* nace de la fusión de dos relatos *Mundo de Dunas* y *El profeta de Dune*, escritos por Herbert en 1964.



Con cierto aire renovador dentro de la ciencia ficción, esta importante obra mitológica describe un futuro lejano con sociedades oscuras y desesperanzadas, tradición continuada en los 80 por la obra emblemática de la literatura cyberpunk, el *Neuromante* de William Gibson. En esta sociedad existe, del mismo modo que sucede hoy en día un temor a las máquinas inteligentes.

Jodorowsky congregó a un ambicioso equipo de producción para recrear en la gran pantalla la novela de Frank Herbert. El grupo Pink Floyd se encargaría de la banda sonora, el dibujante Moebius del diseño de producción (realizó multitud de personajes, bocetos y diseños), Chriss Foss diseñaría las naves espaciales. Dan O'Bannon se encargaría de los efectos especiales. Salvador Dalí interpretaría el papel de emperador galáctico Padishah Shadam IV. H.R. Giger realizaría los diseños para la creación del planeta de los Harkonnen, un mundo regido por las fuerzas del mal, la perversión y la magia negra. También podría realizar vestuarios, máscaras, etc. A partir de sus diseños, un equipo de 30 especialistas convertiría en realidad sus ideas. El presupuesto del proyecto rondaría los 20 millones de dólares, algo descomunal para aquella época.

Salvador Dalí, que iba a ser una de las estrellas de la producción había introducido a Jodorowsky en el trabajo de Giger, y le recomendó como diseñador. Esta película será la primera oportunidad que le brinda Hollywood. Giger se enteró del proyecto a través de un amigo, el pintor americano Bob Venosa, que vivía en Cadaqués y frecuentaba la casa de Dalí. Giger viajó a Cadaqués en 1975 para conocer a Dalí [15] y entrevistarse con Jodorowsky, pero a su llegada, el chileno ya había partido. No sería hasta diciembre de 1975 cuando Giger encontraría a Jodorowsky en París. Giger asistía a la inauguración de una exposición sobre el diablo en la Galería Bijam Alaam para la que había diseñado el cartel y visitó a Jodorowsky en su estudio para mostrarle los trabajos previos de *Dune*. El realizador chileno decidió encargar a Giger los diseños del planeta Harkonnen, incluyendo diseño de objetos y vestuario. La idea agradó a Giger y se puso a trabajar para satisfacer a Jodorowsky, realizando diversos diseños y pinturas [16]. Finalmente, debido a la falta de financiación, se desestimó el proyecto en el que se habían invertido muchas horas de trabajo y no se retomó en cuatro años.

Para Jodorowsky el proyecto no encontró apoyo en Hollywood debido a que era una idea muy atractiva europea y no americana. Para otros críticos, fue porque en esos años se estaba gestando en Hollywood un film que acapararía toda la atención y apoyo financiero, *Star wars (La guerra de las galaxias, George Lucas, 1977)*.

En 1977, Giger viajó por primera vez a Nueva York para participar en la exposición organizada por el profesor Gert Schiff *Images of horror and fantasy (Imágenes de terror y fantasía)* en el museo del Bronx. A finales de ese mismo año se publicó el primer libro de gran formato de Giger, el *Necronomicon de Giger (Giger's Necronomicon)* que recogía lo más destacado de su producción hasta la fecha. Envió uno de los primeros ejemplares a Dan O'Bannon a Los Ángeles con quien trabajó amistad a raíz del proyecto *Dune*.



15-Dalí y Giger en Cadaqués (1975)



16-Giger pintando al aerógrafo uno de sus diseños para la película *Dune* (1976).

### *Alien*

El origen de la película *Alien* se remonta al año 1975 con la gestación del proyecto cinematográfico *Dune*<sup>84</sup>. Después del fracaso de este proyecto, se abandonaron las ideas y los diseñadores se dispersaron. Dan O'Bannon, había quedado impactado por las pinturas y visiones surreales de Giger. Al poco tiempo recibió una de las primeras copias del primer libro de Giger, *El Necronomicon de Giger*. En esos momentos ya tenía en mente la idea de escribir una historia alrededor de un monstruo de Giger.

O'Bannon trabajaba en un guión titulado *Memory*, en el que unos astronautas encontraban una nave extraterrestre cuyo piloto estaba muerto en su interior. Su amigo Ron Shusett colaboró en la confección de la historia y el guión pasó a llamarse *Star Beast*, añadiendo así la figura de una criatura alienígena que atacaba a los tripulantes de una nave en el interior de ésta. Lo original de la historia es como entra el alienígena en la nave, a través de un ser humano al que

<sup>84</sup> DÍAZ, Lorenzo F. *Aliens*. Alberto Santos, ed., Madrid, 1997.

ha atacado introduciéndole su semilla. Para concebir el aspecto del monstruo Shusett y O' Bannon tomaron como base los trabajos de Giger.

Una vez hallado el respaldo al proyecto por parte de Brandwyne y la Fox, la idea de O'Bannon en cuanto a la concepción visual del film era la de representar tres culturas distintas, y para ello había pensado en 3 diseñadores con los que coincidió en *Dune*: Ron Cobb, Chriss Foss y H.R. Giger.

Pese a las reticencias por parte de los productores de contratar a Giger como diseñador, O'Bannon se salió con la suya y telefoneó a Giger hablándole del proyecto y de la idea de diseñar un alien gigeriano. Tras la experiencia de Giger en *Dune*, se mostraba dubitativo, pero aceptó realizar diseños preliminares para las formas iniciales de la criatura.

Uno de los aspectos determinantes para el resultado final de la película fue la entrada en el proyecto de Ridley Scott como director, que fue capaz de orquestrar el gran equipo técnico con el que contaba la película. Además Scott era un gran detallista en cuanto al sentido visual puesto que tenía una amplia formación y experiencia como ilustrador y como cineasta publicitario. Realizó correcciones y aportó ideas para la construcción y aspecto de los diseños de las naves espaciales. Pero el gran problema con el que se enfrentó Scott era el aspecto del monstruo protagonista, puesto que buscaba algo original y radicalmente diferente de los monstruos de otras películas. Su decisión fue contratar a Giger, después de ojear el *Necronomicon de Giger*. Scott recuerda la incorporación de Giger al proyecto: “Cuando Giger se puso a trabajar, fue a ver a la secretaria de producción para pedirle huesos. Un día vi llegar toda una procesión de camiones cargados de cajas. Habían estado recorriendo las tiendas de artículos médicos, mataderos y quién sabe qué otros lugares, y al día siguiente el estudio rebosaba de osamentas y esqueletos muy diversos. Había una larga fila de esqueletos humanos en perfectas condiciones, tres esqueletos de serpiente muy bien conservados, un cráneo de rinoceronte... De todo. Era lo que necesitaba Giger y se puso a modelar utilizando los huesos y material plástico (...). Cuando uno entraba en el taller de Giger, se encontraba ante una especie de conde Drácula vestido de cuero negro,

con la cara pálida, el pelo oscuro y los ojos llameantes. Rodeado de huesos y tallando frenéticamente un bloque de plástico”<sup>85</sup>.

Giger concibió al *alien* según sus propias teorías biomecánicas en sus tres fases evolutivas: pequeño, con apariencia arácnida (durante el rodaje se le llamaba *face hugger* (*agarracaras*); mediano, como un gran gusano (llamado *chest burster* (*revientapechos*, por su entrada en escena); grande, el alien adulto (*Big Alien*). Giger se inspiró en anteriores pinturas suyas como las de la serie *Necronom*, creando un monstruo con partes retráctiles como su lengua asesina y provisto de un cráneo en forma de pene y una larga cola de reptil. El alien adulto se componía de varias piezas mecánicas como tubos de escape y cables que se combinaban con partes más orgánicas. Además Giger diseñó todos los aspectos relacionados con la cultura alienígena como el planeta donde aterriza la nave *Nostromo* y la nave alienígena donde se hallarán los huevos de alien. En esta nave se despliega toda la imaginería gigeresca a gran escala: accesos vaginales a la nave, pasadizos biomecánicos y el piloto espacial fosilizado, incrustado en la silla de la carlinga de la nave. Se crea además una atmósfera de pesadilla que predispone la aparición de la criatura alienígena.

Giger no sólo diseñó, sino que se implicó en la producción de la película, puesto que creía que él era el más indicado para trasladar sus ideas a las tres dimensiones. De este modo pasó varios meses en los estudios Pinewood de Londres donde se llevó a cabo la producción de *Alien*, esculpiendo, modelando y dando indicaciones a los técnicos que trabajaban allí [17-18]. Se puede considerar por tanto que estas piezas son sus obras en el sentido estricto de la palabra, desde la concepción hasta la materialización de los diseños. Normalmente en este tipo de producciones cinematográficas, un equipo de técnicos, traslada las ideas y dibujos del diseñador. La colaboración y compenetración con Ridley Scott fue total, siendo este factor decisivo para el aspecto final del film. La película se estrenó en 1979, y supuso un inmediato éxito de crítica y público que catapultaron a *Alien* y a Giger hacia la fama. Las consecuencias de este éxito marcaron la futura carrera de Giger y producirán ambivalencias como, por una parte extender su arte y su obra por todo el mundo, y por otra, el rechazo institucional y de los

---

<sup>85</sup> NAVARRO, Antonio José. *Alien/Los inconquistables*. Libros “Dirigido”, Barcelona, 1995.



museos a realizar exposiciones sobre él. Desde entonces se le asocia como diseñador de cine y se le etiquetará como pintor de lo macabro.



17 y 18. Giger trabajando en *Alien*. Londres (1977).



19-Giger y Dan O'Bannon (1978).

#### 1.4.4. El Oscar y el salto a la fama

Giger participó en la promoción de *Alien*, como figuraba en su contrato. Viajó con Mia al estreno europeo en Niza, de allí a Londres y París. La gira acabó en Nueva York desde donde se desplazaron a Los Angeles. Realizaron una parada en Dallas (donde le acompañaron Timothy Leary y su esposa) para conceder entrevistas a los medios de comunicación y hablar sobre el film, con lo que desarrolló una especie de alergia a las preguntas sobre *Alien*<sup>86</sup>. Sus bocetos y cuadros realizados para la película se expusieron en Zurich, en Lausana y en Nueva York. Además realizó cinco pinturas inspiradas en su trabajo para *Alien*.

En abril de 1980 la galería Hansen de Nueva York presentaba la primera gran exposición individual de Giger en los Estados Unidos. Giger había sido nominado para los Oscar y era ya famoso. Se exhibieron 31 pinturas originales creadas para *Alien*, y las pinturas que componían los portafolios *Alien* y *Erotomechanics*<sup>87</sup>. En la inauguración de la exposición conocería personalmente a Debbie Harry, líder del grupo Blondie, con quien trabajaría posteriormente [20-21]. El estreno oficial de *Alien* tuvo lugar en el Teatro Egipcio en Hollywood. Para la ocasión se instaló en la entrada al recinto la escultura del *Space Jockey* (*Piloto espacial*) que fue traída desde Inglaterra (posteriormente destruida por el fuego). *Alien* fue nominada a los Oscars y el 14 de abril de 1980 obtuvo la estatuilla por sus efectos visuales. Las entrevistas continuaron durante tres días más y tras regresar de este estresante viaje Giger y Mia se casaron. Desde ese momento Giger va a tener una gran repercusión en prensa, revistas y en televisión y los encargos se le van a multiplicar. En USA se le empieza a nombrar en revistas como “Horror Rex”, rey del horror, por sus iniciales H.R.<sup>88</sup>. El trabajo de Giger en *Alien* marcaría su posterior carrera. De regreso a Suiza se vería nuevamente acosado por la prensa. Era el segundo suizo que ganaba un Oscar, después de que Richard Schweizer obtuviera en 1948 la estatuilla por su guión para la película *Die Gezeichneten* (*The search*, Fred Zinnemann, 1947). Su

<sup>86</sup> Porque concedió cientos de entrevistas en pocos días y siempre le preguntaban lo mismo.

<sup>87</sup> Después de la colaboración en *Alien*, y como resultado de la influencia de su nueva compañera, Mia, realizó la serie de pinturas *Erotomechanics* en 1979. Se publicaron un año más tarde como serigrafías en una carpeta que lleva el mismo título.

<sup>88</sup> La prensa suiza se hacía eco de estos calificativos. Véanse, Oscar für Schweizer Künstler. *Tages-Anzeiger*, 16-4-1980, y Horror Rex unter Druck. *Die Woche*, 23-4-1982.

nombre se va a asociar fundamentalmente con el cine y menos con el arte. Además se va a hablar más de su personalidad o sobre cotilleos que de las propias creaciones. Giger piensa que esto influyó negativamente en su carrera como artista plástico, ya que cree que muchas instituciones lo tachan por haber trabajado con el cine.



20 y 21. Giger y la estrella del pop Debbie Harry en la galería Hansen de Nueva York (1980)



## El segundo proyecto *Dune*

Entre 1979 y 1980 los derechos de *Dune* fueron adquiridos por Dino de Laurentis, que se interesó por Ridley Scott para la dirección y en Giger para el diseño de producción. El proyecto finalmente pasó a manos de David Lynch que escribió y dirigió el film en 1984 sin la colaboración de Giger. La película fue criticada en su momento y supuso un fracaso comercial debido a su elevado presupuesto, quedando siempre la duda de cómo hubiera quedado y que aspecto hubiera tenido con las aportaciones de Giger o Moebius. Pese a todo, el film es considerado hoy como una película de culto, y una ambiciosa producción con gran interés por el detalle visual y con una monumental concepción del espacio. Los *Harkonnen* en su vestuario reflejan más de una deuda con Giger y el rostro pustuloso de su malvado jefe recuerda a los cuadros de paisajes con cabezas de niños.

Giger pintó para este segundo proyecto el gusano de *Dune* al aerógrafo, en su estilo tenebroso y con connotaciones eróticas. Además se las arregló para que en su contrato figurara una cláusula por la que el copyright de sus diseños le pertenecería en el caso de que el film no se llevara a cabo. De este modo realizó una pintura al aerógrafo en la que visualiza el trono *Harkonnen* en su peculiar manera biomecánica. De aquí partirá su interés por diseñar y construir mobiliario, y con el tiempo desarrollaría un programa de diseño de muebles que cristalizaría con la construcción no sólo de la silla *Harkonnen*, sino también de una mesa, una cama, un marco para espejo y un armario. Algunos de estos elementos influirán en sus diseños de interiores mediante la repetición y elaboración de nuevas formas.

## *New York City*

Giger dedica esta serie a la cautivadora y fascinante ciudad de Nueva York en 1981. La idea surge a partir de sus cinco estancias en la ciudad, a raíz de la consecución del Oscar por parte de la academia hollywoodiense. Para la realización de esta serie introduce una ligera modificación en el empleo de la técnica al aerógrafo utilizando plantillas de plomo. Estos utensilios los descubrió

uno de sus asistentes buscando entre restos informáticos y de componentes electrónicos. Con ellas sus pinturas adquieren una nueva plasticidad. Se representan trozos de la arquitectura de la gran ciudad en la que Giger proyecta sus recuerdos y crea escenarios demoníacos rodeados por rascacielos y formas biológicas.

Un colaborador de Giger le llevó las plantillas al taller y éste empezó enseguida a experimentar y buscar nuevas formas expresivas con estos utensilios. Los empleó por primera vez en la obra *Anima mia* (1980). Realizó 22 trabajos en total, la mayoría con un formato vertical de 100 x 70 cm. y algunos con formato apaisado de 140 x 200 cm. Las plantillas eran utilizadas para buscar un efecto *antigiger* dentro del propio cuadro. De nuevo surgen tubos, huesos, máscaras, pero en esta ocasión se deslizan hacia el infinito. De este modo el autor trata de visualizar lo incomprensible de esta atractiva ciudad. Una ciudad que se muestra ordenada y que Giger presenta como el desorden y el caos, llena de protuberancias y elementos perturbadores. En la serie, Giger juega con esta contradicción: la confrontación de lo técnico y sistemático con lo biológico-orgánico.

#### Encargos de Debbie Harry (Blondie)

Trabajando en *Alien*, en los estudios Shepperton en Inglaterra, Giger conoció la existencia de Blondie y del punk. En esos años había construido unas gafas de sol con imperdible con las que suele aparecer en algunos artículos publicados en estas fechas, como símbolo de esta nueva sensibilidad estética. Años después tras la consecución del Oscar recibió el encargo de la entonces considerada reina del punk americano Debbie Harry<sup>89</sup> conocida artísticamente como Blondie. Giger debía diseñar el concepto artístico para la portada de *Koo Koo*, nuevo disco de la cantante y decidió representarla como la reina del punk. *Koo koo* era el álbum de debut en su aventura en solitario en la que Harry quería apartarse de su anterior imagen en Blondie, por lo cual buscó a Giger con la idea de que le diseñara la portada y le diera un cambio de imagen. Por este motivo

---

<sup>89</sup> Debbie Harry fue una cantante muy influyente en la cultura pop de finales de los 70 y principio de los 80, convirtiéndose en sex symbol del pop. Conectó la imagen icónica de Marilyn Monroe y de Jane Mansfiel con la del rock. Ha influido en cantantes como Madonna.

Giger transformó el imperdible, símbolo de la actitud punk, en aguja de acupuntura, simbolizando así la electricidad y el poder proveniente del aire.

La portada del disco se vio reforzada estéticamente por dos videoclips dirigidos por Giger de los temas *Backfired* y *Now I know you know* [22], en los que abundaban las alusiones a la iconografía egipcia como los sarcófagos, y a la acupuntura. Algunas de sus obras de la serie *New York City* y de *Passagen Tempel* sirvieron de fondo a los videoclips que fueron rodados en el taller de Giger instalado en su casa de Zurich. Estos videoclips junto con las imágenes de la película *Alien* contribuyen a difundir la estética biomecánica y futurista de Giger en el imaginario visual de los medios de masas en canales tan influyentes como el cine y la televisión.

Esto junto a las fotografías que aparecen en el primer *Necronomicon de Giger* y al libro *New York City* lo sitúan como un artista que ha experimentado con el *body art* con su deseo de trasladar sus ideas y arquitecturas corporales sobre el mismo cuerpo humano, pintándolo y adaptando sus motivos a las formas anatómicas, que de hecho se ajustan muy bien dadas las características gigerescas. Todo esto influirá de manera determinante en el desarrollo del *tecnotatuaje* o *tatuaje biomecánico*.

En 1982, Giger y Mia se divorciaron. Aparecieron rumores en la prensa amarilla comentando que Giger vivía con Debbie Harry, noticia desmentida por ambos e improbable, puesto que la cantante residía en Toronto en aquel momento y Giger en Zurich. Esta noticia evidencia las noticias sensacionalistas que se difunden sobre Giger.



22. Giger y Debbie Harry durante el rodaje del videoclip *Now I know you know* (1981).

#### 1.4.5. Diseño de mobiliario y nuevas series pictóricas

El programa mobiliario surge en relación con el segundo proyecto fallido de *Dune*, en el que Giger se aseguró en el contrato el poder construir sus propios diseños si no eran aprovechados para la película. En colaboración con su asistente Cornelius de Fries hace realidad sus diseños. Fabricaría muebles con diseños anatómicos y eróticos debido a la aplicación del concepto de la biomecánica al diseño mobiliario. Su primer mueble fue la creación de la *silla Harkonnen*. Desarrolla así la idea de crear muebles cómodos y a la vez que puedan ser observados por su estética y su belleza como obras de arte, ya que piensa que muchos muebles actuales están contruidos como antidiseños y son poco funcionales. Posteriormente amplió el programa de muebles con una mesa, un armario, una variante de silla y un espejo.

A principios de los ochenta Giger creó nuevas series de paisajes biomecánicos caracterizados por la marca de las plantillas sobre las que pinta con el aerógrafo, que se distinguen de sus anteriores series de paisajes. En estos años

(1983-84) Giger creó dos nuevas series tituladas *Victory*, conjunto de pinturas elaboradas parcialmente con pistola y con colores brillantes, y *Bombs*.

Con la serie *Victory* introduce nuevas tonalidades, predominando el rojo. Al mismo tiempo realizó la serie *Totems*, que consistía en postes-falo coronados por cabezas que gritan en paisajes destruidos. A raíz de una litografía que tituló *La pareja mejicana de bombas (Das mexicanische Bombenpaar)* empezó la serie de *Bombas*.

En 1984 el centro cultural Seedam en Pfäffikon (Suiza) le dedicó una amplia retrospectiva, promovida por iniciativa privada, lo que muestra la restricción por parte de las autoridades públicas sobre este artista<sup>90</sup>. Se exhibían alrededor de 120 cuadros.

Ese año realizó por encargo el póster para la película *Future Kill*, creando así el prototipo ciberpunk por antonomasia, medio robótico, futurista y con cresta. También colaboró en 1985 conjuntamente con el artista suizo Martin Schwartz, produciendo 15 cuadros. Estos trabajos se expusieron en la Galería Silvia Steiner de Biel (Suiza). Ambos son surrealistas con evidente inclinación hacia lo macabro.

#### **1.4.6. Proyectos cinematográficos de los años ochenta**

En estos años Giger consagrará gran parte de sus energías al diseño cinematográfico. A mediados de los 80 Giger se va a implicar en diversos proyectos cinematográficos con diferentes resultados, que le tendrán muy ocupado, sin tiempo para dedicarse a sus trabajos más personales (por esto realiza menos obra que en los 70). Sin embargo tan sólo su labor en *Poltergeist II* se puede apreciar en la gran pantalla, pese a que el resultado de esta colaboración no resultó del agrado de Giger. Los otros proyectos no llegaron a fructificar debido a diversos problemas, pero al menos tenemos una importante documentación gráfica que permite especular y aproximarse al aspecto visual y temático de lo que podrían haber sido las películas.

---

<sup>90</sup> Véase *Alptraume eines Malers. Aargauer tagblatt*, 18-4-1984.

## *The Tourist*

*The Tourist* es junto con *Dune* el proyecto no realizado más importante en el que Giger se vio implicado. Era la siguiente colaboración con el cine tras *Alien* y llegaba en pleno apogeo del cine de ciencia ficción tras el éxito de *Blade Runner* (1982). Se trataba de una producción de gran envergadura, en la que se tendrían que crear muchos personajes.

Clair Noto, inspirada por la película *Ultimátum a la Tierra* (*The day the earth stood still*, Robert Wise, 1951), escribió un guión cinematográfico en torno a la idea de un ser normal, que en realidad es un extraterrestre y que no lo aparenta. Tituló al guión *El turista* (*The tourist*). Tenía pensado hacer una película con estructura new wave que estaría influenciado por el cine de Antonioni y Fellini. Se trataría por tanto de una película no comercial. La preproducción del film se vio salpicada por multitud de problemas y dificultades que imposibilitaron la concreción del film.

Se incluyó a Giger en el proyecto, que realizó numerosos aliens para la secuencia del corredor. En la fase de preproducción diseñó todo tipo de aliens en diferentes actitudes: colgados, volando, tumbados en el agua. La idea originaria era contratar a varios diseñadores que crearan los alienígenas y recrear una versión de la famosa secuencia de la cantina de la película *La Guerra de las Galaxias* (*Star Wars*) acentuando los diversos estilos y las criaturas.

El proyecto pasó por varios estudios de Hollywood con grandes detractores y con algunos apoyos. Hoy los derechos de la película permanecen en la Universal y se ha reescrito en varias ocasiones el guión original. En los 90, un conocido productor de Hollywood, Joel Silver (*La jungla de Cristal* y *Matrix* entre otras) ofreció grandes sumas de dinero para hacerse con los derechos, y cabe la posibilidad que el proyecto se retome algún día.

Brian Gibson, que iba a ser el director de la película, se puso en contacto con Giger para solicitar sus diseños. Giger creó 11 cuadros al aerógrafo y setenta bocetos para apuntalar el concepto de sus diseños. El proyecto que estaba en manos de la Universal, contaba con un presupuesto de 15 millones de dólares, una cifra muy elevada para la época. Giger pensaba que se buscaría a un equipo

creativo de su agrado. Concretamente confiaba en que Carlo Rambaldi crearía los efectos especiales. Pero el film nunca se realizó.

### *The mirror*

El realizador de género William Malone, autor de películas como *Miedo.com* (*Feardotcom*, 2002) y *The House on Haunted Hill* (1999) ha intentado en varias ocasiones realizar una película basada en las pinturas de Giger. Malone consiguió cierto estatus como director de serie B a principios de los 80 gracias a films como *Scared to death* (1982) y *Creature* (1985), muy inspiradas en el trabajo de Giger. Fascinado por *Alien*, su idea era aprovechar mejor las imágenes que aparecían en el libro *Giger's Necronomicon* para adaptarlas al cine. Su película se iba a llamar *The Mirror* y ya tenía contratados a importantes técnicos de efectos especiales para trasladar la imaginaria de Giger a la gran pantalla. Finalmente no consiguió presupuesto suficiente para llevar a cabo su idea, ya que la película sería muy compleja desde el punto de vista técnico y algunos productores se mostraban contrarios a financiarla porque su contenido sería muy fuerte y temían a la censura.

### *Poltergeist II*

La película *Poltergeist* estrenada en 1982, se convirtió en un clásico del cine de terror contemporáneo y en un gran éxito comercial. En ella participaron tres nombres propios del cine posmoderno: Tobe Hooper como director (había realizado entre otras *La Matanza de Texas*), Steven Spielberg como guionista y productor y el maestro de los efectos especiales George Lucas. La historia de la película proponía una inmersión en el mundo de lo sobrenatural, con numerosos e increíbles efectos especiales. La película cuenta con algunas de las escenas más famosas del género de terror y además se vio envuelta de acontecimientos extraños como la muerte de un cámara.

Debido al éxito de *Poltergeist* se preparó su secuela en 1985 en los estudios Boss de Los Angeles. Giger hubiera preferido trabajar en *Aliens*, la continuación de *Alien* que estaba realizando James Cameron en esas fechas, pero

el director Brian Gibson para quien Giger ya realizara diseños dentro del proyecto *The tourist*, insistió en contratarle. Los guionistas habían perfilado una historia sobre fantasmas en la que Giger podría usar su talento. Giger fue enviando los bocetos a Los Angeles y enseñando cuadros al aerógrafo al director que le visitaba con frecuencia en Zurich. Pero los bocetos presentaron dificultades de comprensión para los especialistas y el resultado final no fue el esperado por Giger. Finalmente en 1986 Giger viajó a Los Angeles pero era ya demasiado tarde para realizar cambios y tuvo que dar su beneplácito a todos los que trabajaban en el proyecto pese a no estar de acuerdo con lo que habían hecho. La película, pese a que tuvo buena respuesta del público, no alcanzó las pretensiones artísticas esperadas por Giger.

#### **1.4.7. Proyectos en Japón. Trabajos al final de la década.**

En 1987 se celebró una gran exposición en el Seibu Museum of Art de Tokio, en la que se exhibieron diseños para las películas *Alien* y *Poltergeist II*, una silla *Harkonnen* y abundante obra gráfica original. Para esta exposición Giger pintó las obras que llevan el título de *Japanese excursion* (1986). Se estudiaron varios proyectos en ese país, fruto del “fenómeno Giger”, de una auténtica *Gigermania*. Se creó un club de fans, se publicaron sus libros en japonés y se imprimieron carteles con seis motivos de Giger.

Giger recibiría el encargo de crear el monstruo Goho Doji para la película *Tokio, the last megalopolis* (1987), del realizador nipón Akio Jitsuosji. Realizó dos cuadros al aerógrafo. Tal vez el proyecto más importante realizado en Japón fue el diseño y posterior construcción de un bar en Tokio, el primer *Giger Bar*. Debido a la rígida normativa en construcción japonesa, todos los diseños originales no se pudieron hacer realidad, pero se construyó un llamativo y atrevido bar de diseño futurista que años después tuvo que cerrarse por problemas con los Yakuzza. Este Bar en Tokio refleja sólo de manera parcial las ideas de Giger.

En 1986 había recibido un nuevo encargo del grupo de rock Emerson, Lake and Palmer para diseñar la portada de su nuevo disco. Pintó para la ocasión



12 cuadros al aerógrafo. En estas fechas recibió además el encargo de una televisión suiza para diseñar un premio, el *Prix Tell*, para el que realizó una pequeña escultura metálica que representa una ballesta.

Durante estos años seguía pintando series sobre *Paisajes biomecánicos*, buscando nuevas soluciones formales, en las que las figuras desaparecen para dar lugar a composiciones que tienden hacia la abstracción.

### Dibujos expandidos

En 1988 se celebró una exposición en la galería zuriquesa Art-Magazin, que mostraba dibujos de sus diarios, como bocetos fotocopiados y pintados nuevamente con ceras, óleo, neocolor grafito y tiza litográfica.

La temática de estos dibujos la constituían cuerpos femeninos guillotizados, embriones, un futbolín con penes y vaginas, representaciones de la falocracia y de las obsesiones sexuales. Esta serie la titula *Dibujos expandidos*. Los llama así por estar en relación con anteriores ideas y obras. Esta técnica de sobredibujar otras obras o fotografías fue ya empleada en los años cincuenta por el artista austriaco Arnulf Rainer, a quien Giger admira.

En estas fechas se editaron trabajos de A. Crowley, Lovecraft y T. Leary con ilustraciones de Giger. Se editó el libro *Biomechanics* (Edition C de Zurich), el tercer libro de gran formato que constituye una trilogía bibliográfica junto al *Necronomicon I y II*. Ese mismo año se celebró una exposición en la galería Petersen de Berlín, utilizándose una pintura suya para el cartel, concretamente *La novia de Satán* (1988).

Sus actividades a finales de los años 80 consistían en realizar cómics como los que hizo en 1989 para la revista Strapazin en la que ilustró la historia surreal *Robofok* de Pier Geering editándose en color. Además realizó un cartel para el X Encuentro Internacional de los Hell's Angels en Suiza y mantuvo conversaciones con Ridley Scott sobre un nuevo proyecto cinematográfico que se titularía *The Train* y que no se llegaría a realizar. En 1990 cumplió 50 años, que marcarán según nuestro criterio el final y el inicio de una nueva etapa, en la que seguirá compaginando sus proyectos personales con encargos.

## **1.5. Tercera etapa artística: nuevas ideas, otras facetas (1990-2004)**

### **1.5.1. El abandono del aerógrafo**

Después de casi dos décadas pintando al aerógrafo, Giger va a abandonar esta práctica, una vez agotadas todas sus posibilidades expresivas y estilísticas, para centrarse más en otras facetas artísticas como la escultura y el diseño arquitectónico, campos que ya había cultivado a lo largo de su carrera pero en los que ahora profundizará. Hasta este momento, la pintura había sido la faceta en la que más había trabajado desarrollando en ella el estilo biomecánico en toda su plenitud. Finaliza aquí su producción pictórica pese a que en 1991 realizaría sus últimas creaciones al aerógrafo, una vez más para un proyecto cinematográfico. A partir de esta década se centrará más en la solución de problemas espaciales, bien a través de la arquitectura, bien de la escultura, adaptando sus figuras a las tres dimensiones, problema que siempre había tenido en mente a la hora de crear sus pinturas aerográficas.

Proseguirá su carrera como diseñador para el medio cinematográfico debido a la llegada de nuevos encargos de diseños para películas como *Alien 3* y *Species*, así como en proyectos arquitectónicos como el bar en Chur o la sala VIP de la discoteca Limelight en Nueva York. De manera paralela a los encargos trabajará también en obras personales realizando nuevas series de dibujos como la dedicada al aniversario de la Confederación helvética titulada *700 años esperando a...*, y esculturas para su *Fuente del Zodiaco*. Por otra parte ha desarrollado también su faceta como escritor. Ha manifestado que está interesado en contar historias, basando sus relatos en ideas utópicas que le permiten elaborar discursos como la historia de biomecanoides del *Misterio de San Gottardo*, a caballo entre la utopía y la ciencia ficción, que ha tratado de adaptar al cine, hasta ahora de manera infructuosa. Al menos consiguió presentar el proyecto en forma de cómic-novela ilustrada, con buena aceptación en la feria del libro de Frankfurt. También desarrolló sus visiones surrealistas en la irreverente muestra de relojes imaginarios

y fantásticos exhibida en Suiza y Nueva York durante la celebración de la exposición *Watch Abart*, en la que reflexionaba en textos del correspondiente catálogo.

Sin duda el proyecto más importante en los últimos años ha sido el diseño e instalación de su propio museo en Gruyères, ciudad de la suiza francesa, idea que de momento y debido a problemas de financiación ha venido desarrollando siguiendo varias fases desde 1998 hasta la actualidad. En 2003 inauguró una cafetería adyacente al museo y tiene en mente la construcción de un sistema de vagoneta con raíles para realizar una visita guiada a través de las diferentes plantas del museo. La falta de interés de las instituciones públicas por este proyecto cultural demuestra la poca consideración que tiene Giger actualmente en su país por parte de la cultura oficial, que sigue ignorando el trabajo de este artista suizo reconocido a nivel internacional, y su trayectoria desarrollada a lo largo de las últimas cuatro décadas. Sin embargo, la labor de Giger si que ha sido reconocida y valorada en varios continentes y en países como Estados Unidos, Japón, Alemania, Francia o Italia, lugares en los que en los círculos más vanguardistas de la cultura underground es venerado como artista de culto<sup>91</sup>.

Los numerosos encargos ofrecidos por el mundo del cine, no albergan duda alguna de la importancia y peso que ostenta en este ámbito, de tal manera que sus otros trabajos son en ocasiones eclipsados por las contribuciones que ha realizado en el apartado de diseño para películas del género fantástico, debido a su repercusión en los medios de comunicación<sup>92</sup>. El trabajo más importante que realizó en esta década fue el de *Species*, al cual le dedicó un año y numerosos bocetos, dibujos y maquetas.

Otro hecho que llama nuestra atención respecto a Giger es que a lo largo de esta década ha fomentado notablemente su faceta comercial, como se puede observar tras visitar su museo y su página Web oficial. En estos lugares se puede adquirir, además de obra original del artista, toda suerte de artículos basados en las creaciones de Giger y sus motivos aplicados a relojes, pins o monopatines.

---

<sup>91</sup> Veremos en detalle la repercusión de su obra en el capítulo 3.

<sup>92</sup> En este sentido su trabajo para *Species* ha tenido mayor repercusión que por ejemplo sus esculturas biomecanoides para la *Fuente del Zodiaco*.

En 1990 realizó importantes exposiciones como la celebrada en la Galería Carré Blanc de Nyon que mostraba los monstruos de Giger, la que le dedicó el Museo de arte de Chur con motivo del 50 aniversario del artista, para la que mostró las piezas de su colección y la que tendría mayor trascendencia, *Alien dans ses meubles*, en el castillo de Gruyères, ya que desde entonces pensó en establecer allí su futuro museo. Ese mismo año se separó del que había sido durante más de una década su manager Uli Steinle. Poco después su amigo Leslie Barany de Nueva York se ocuparía de estas tareas de promoción del artista. El año concluiría con la inauguración de la *Biblioteca Giger*, un espacio con obra del artista y estanterías con libros emplazado en el Museo de la ciencia ficción en Yverdon-les-Bains (Suiza).

Una de las noticias que aparece con más frecuencia en la prensa suiza de estos años fue la censura que sufrieron unos dibujos de Giger expuestos permanentemente en un restaurante de Saint Gallen, Haus zur letzten Laterne. Numerosas noticias y textos a favor de la libertad de expresión y de las creaciones de Giger se publicaron a principios de los noventa.

### **1.5.2 Nuevos proyectos cinematográficos**

En los primeros años de la década participó en tres proyectos cinematográficos importantes aunque con escasa fortuna. Como ya se ha dicho, trabajó en un film que se titularía *The train (El tren)* que tenía que ser dirigido por Ridley Scott, pero que finalmente no se realizó. En segundo lugar la tercera parte de *Alien*, que acabaría titulándose *Alien III*, en la que pese a su entusiasmo y dedicación, sus ideas y diseños no trascendieron a la pantalla y un año después en *Dead Star*, proyecto del guionista y director William Malone, que finalmente no hallaría financiación para llevar a cabo la película.

### *Alien III* (1990)

Después del éxito que supuso la segunda parte de *Alien*, *Aliens*, llevada a cabo en 1986 por el director James Cameron, era de esperar una nueva entrega. El tercer capítulo de la saga creada por O'Bannon, Giger y Ridley Scott en 1979 supone la continuación de las aventuras de Ripley y de la raza alienígena.

En julio de 1990, el director David Fincher y los productores de la que iba a ser la nueva película de la saga, *Alien III*, visitaron a Giger en su casa de Zurich. El encargo consistiría en el desarrollo de las formas alienígenas que Giger creara para la primera película de *Alien*. La idea de Giger era desarrollar sus diseños en la misma línea de colaboración e intercambio de ideas que la relación mantenida con Ridley Scott en la primera película. Después del éxito de *Aliens* en 1986 se pretendía extender el mundo de *Alien* en esta nueva película, contando con las ideas del que fue creador del personaje central de la saga, es decir, la criatura extraterrestre.

En *Alien III* la fase de preproducción atravesó por diferentes problemas como la tardanza en la escritura de un guión satisfactorio que llevó a la confección de hasta ocho borradores (con la participación de escritores como William Gibson) o la contratación de un director adecuado después de la negativa de Ridley Scott (debido a la acumulación de trabajo y la falta de un guión definido). Finalmente se eligió a David Fincher para dirigir la película. Fincher se había formado en la compañía de efectos especiales *Industrial Light and Magic* como pintor de pinturas sobre vidrio (*matte paintings*) y había trabajado en el mundo de la publicidad y del videoclip desarrollando un peculiar y siniestro estilo visual<sup>93</sup>.

El desfase presupuestario era otro problema añadido a una complicada producción, pero a pesar de ello se pretendía que el film guardara relación con los diseños de la primera película por lo que se pensó en Giger.

---

<sup>93</sup> Películas como *Seven* (1995) y *El club de la lucha* (1999) han consolidado a este realizador como uno de los más innovadores de la imagen en el cine de los 90, con un personal estilo visual muy oscuro y sofisticado.

La tarea de Giger sería rediseñar su creación de 1978, aportando nuevas morfologías alienígenas. Giger se involucró con entusiasmo en el proyecto realizando multitud de bocetos y desarrollando nuevos conceptos con el fin de mejorar su anterior criatura.

Finalmente se dejaron de lado las ideas de Giger, que tenían menor peso que las de los propios creadores de los efectos especiales Alec Gillis y Tom Woodruff que fueron los que dieron vida al monstruo. Giger observó asombrado como su nombre no aparecía en los créditos de la película ignorando todo el trabajo que había realizado, emprendiendo una batalla legal por sus derechos de autor, que continuaron en la cuarta película de la saga, *Alien Resurrection* (1997), en la que no contaron con él y en la que tampoco aparecería en los créditos. Desde entonces se entabla una batalla jurídica llevada a cabo por Giger y su agente Leslie Barany contra la Fox que tendría una repercusión destacada entre la crítica cinematográfica especializada.

#### *Dead Star* (1991)

Después de las frustraciones y la no participación en *Alien III*, Giger recibió la visita de Bill Malone, uno de los pocos directores de cine que admite abiertamente haber estado inspirado en el trabajo de Giger. En 1985 ya habían planeado realizar un film basado en las pinturas del *Necronomicon de Giger*, *The mirror*, que pese al interés que suscitó en su momento no se concretó como película. En esta ocasión Malone tenía en mente un nuevo film *Dead Star*, que se trataba de una ambiciosa producción de ciencia ficción. Él mismo había escrito el guión que giraba en torno al descubrimiento del *Thanatron*, una enorme máquina capaz de abrir una puerta al infierno. Un grupo de astronautas ponían en marcha la máquina liberando a Satán a bordo de la nave. La historia tenía influencias del *Hellraiser* de Clive Barker. Giger generó dos carpetas de dibujos y bocetos y a petición de Malone pintó dos obras al aerógrafo mostrando detalles del *Thanatron* y de la figura del Príncipe de las Tinieblas. Finalmente el proyecto no se llevó a cabo. El cuadro al aerógrafo que realizó para esta película es uno de las últimas obras que pinta con esta técnica y apareció reproducido como reclamo publicitario

anunciando la inminente producción de un film titulado *Supernova*, que ya no guardaba demasiada relación con el primer proyecto en el que participó Giger.

Paralelamente con sus diseños escultóricos y arquitectónicos, las colaboraciones con el cine proseguirán con nuevos encargos para participar en proyectos cinematográficos, en parte originados por su fama y prestigio en el campo del diseño de criaturas y objetos para películas fantásticas. Una vez más Hollywood reclama al diseñador para asegurar en cierto modo el éxito de sus nuevas producciones. En los próximos cuatro años Giger se verá involucrado en cuatro proyectos importantes: la tercera entrega de la saga de *Batman*, el nuevo film fantástico de la Metro Goldwyn Mayer, *Species* y su continuación *Species II* y por primera vez la participación en un proyecto europeo, *El condón asesino* de producción alemana.

#### *Batman Forever* (1994)

En marzo de 1994 recibió la llamada del director Joel Schumacher que estaba interesado en que Giger diseñara el *Batmobile* para la nueva película de *Batman*. Giger no había estado nunca demasiado interesado en el diseño de coches o vehículos y además se hallaba inmerso en el trabajo para el film *Species*, pero aceptó el reto. Sólo disponía de una semana para concebir un vehículo, más orgánico y de un aspecto más parecido al del murciélago que en las encarnaciones anteriores. Giger envió varios bocetos con un diseño nuevo y radical con respecto a los batmobiles que se habían visto antes. Pero debido a la escasez de tiempo y a que Giger no estaba dispuesto a hacer modificaciones se desestimó la idea.

#### *Species* (1994)

Giger recibió la visita del director Roger Donaldson y del productor Frank Mancuso Jr. para obtener sus servicios en el diseño de la criatura alienígena protagonista de este film, para crear su aspecto visual. *Species* narra la historia de un ser femenino llamado Sil, desarrollado genéticamente a partir de una fórmula extraterrestre, que escapa del laboratorio en donde es creada en busca de varones

con los que aparearse y procrear su especie. Los científicos que crearon la especie trataran de encontrar a Sil y destruirla antes de que cunda el pánico entre la población. Donaldson conocía el trabajo de Giger a partir del libro *Giger's Necronomicon*, reconociendo que en sus pinturas hay elementos y formas similares a las que adoptaría Sil. Le presentaron el guión de la película que según Giger ofrecía muchas similitudes con la saga *Alien*, hecho que Giger quería evitar a toda costa, como el final entre llamas igual que en *Alien III*. Giger no quería trabajar en un remake de *Alien* y pretendía aportar sus propias ideas para enriquecer la historia, dada su amplia experiencia en el campo. Tras leer el guión desarrolló diversos conceptos para el diseño y fue insertando sus propias opiniones, aún sabiendo que en Hollywood no se suelen aceptar este tipo de sugerencias. Su idea era eliminar las similitudes entre *Species* y la trilogía *Alien*. Tales apreciaciones no fueron aceptadas, ni siquiera por la lógica de los propios diseños. El film supuso un inesperado éxito y pronto se empezó a pensar en su continuación. Los resultados artísticos fueron cuestionados por Giger que se sintió utilizado por su nombre y por su vinculación con el mundo de *Alien* como reclamo para esta nueva película. De hecho en la carátula de la película en su versión en video en España se resalta la figura de Giger en lugar de hacerlo con el director o los actores que es lo más normal. Se lee “Efectos especiales de H.R. Giger”, lo cual es falso, ya que él sólo se encargó de los diseños.





23-Giger trabajando en *Species* (1994)



24-Sil, Giger y la actriz Natasha Henstridge (1995)

### *El condón asesino (1996)*

Es la historia de unos condones creados en un laboratorio que se mueven por los bajos fondos de la ciudad en busca de víctimas. Es la única película europea en la que ha colaborado Giger hasta la fecha, como asesor creativo. Empezó con dedicación y gran interés su trabajo como suele ser habitual en él. Finalmente quedó descontento y señala que sus sugerencias no fueron tenidas en cuenta. El film estaba inspirado en el cómic del mismo título del alemán Ralf König lleno de historias macabras detectivescas en ambientes de gays. En la producción también trabajaba Juerg Buttgereit, conocido director de cine gore. Giger diseñó condones y el laboratorio donde eran producidos.

### *Species II (1997)*

Debido al éxito comercial de *Species*, los productores prepararon la segunda entrega tratando de explotar comercialmente el fenómeno. Giger había aceptado el encargo de participar en la película para mejorar los diseños originales de la primera entrega y ya había realizado multitud de dibujos y bocetos para la película, como el nuevo alienígena masculino, retomando los diseños no empleados en *Alien III*.

Giger disponía de muchas ideas para la película, como reconoce el director de la misma Peter Medak. Mandó montones de bocetos y sketches con diseños y dibujos (unos 150), con ideas sobre el aspecto de la criatura y sobre la transformación que tiene lugar cuando se encuentran las dos criaturas extraterrestres y copulan. También sobre las crisálidas que se forman en el techo, formando el decorado con capullos. Giger también pensó, para la escena de amor, en la transformación del pelo en tentáculos.

El especialista encargado de llevar a la práctica los diseños de Giger fue, al igual que sucediera en *Species*, Steve Johnson, uno de los más prestigiosos del mundo de los efectos especiales en Hollywood. De hecho fue contratado antes de que Giger entrase en juego, por lo que aportó sus propias ideas. De este modo,

Giger debió ajustarse a diseños “gigerescos” de Johnson para desarrollar sus propias ideas lo que limitó la labor de éste. Para Giger su ideal a la hora de diseñar es empezar con una hoja en blanco y desarrollar así sus propias ideas, según los requisitos del guión. La idea de los productores era mantener una línea en el diseño similar a la ofrecida en *Species*, por lo que se pensó que Giger ayudaría en esta tarea por haber sido el creador de Sil. Pese a que las ideas de Giger no prevalecieron para *Species II*, se creó una dinámica para resolver las cuestiones visuales referentes a las escenas fantásticas y con los aliens. De todos modos muchos aspectos de *Species II* siguen las ideas genuinas del estilo de Giger y sus diseños cinematográficos.

Giger sugirió que la nueva forma de Sil, Eve, tuviera las extremidades más alargadas. Diseñó bocetos para el nuevo alien masculino, Patrick, derivando de diseños del monstruo de *Alien III* que no fueron aprovechados en aquella película. Básicamente es la adaptación masculina del diseño de Sil. La atmósfera gigeresca se percibe en algunas escenas del film, pero su aspecto final es de más baja calidad que lo visto en *Species*, es más gore y menos poético. Sin duda el diseño del extraterrestre de Giger con leves modificaciones es lo más atractivo de este proyecto. Después de visionar alguna toma Giger decidió no tomar parte en los créditos de este film, ya que sentía que sus ideas habían sido ignoradas.

### **1.5.3. Diseños en tres dimensiones: esculturas y arquitecturas**

Después de estos dos proyectos fallidos en el cine, Giger se involucró en nuevas empresas. Compaginaría sus trabajos creativos en el campo del diseño arquitectónico y de la decoración que culminarían con la construcción de un bar en Chur en el que desarrollaría su programa mobiliario con el que ya venía trabajando desde 1980, con los escritos y plasmación de pensamientos utópicos, como es el caso de la exposición de relojes y otras piezas titulada *Watch Abart* o el proyecto para las comunicaciones suizas del futuro. También realizó en 1993 diseños para pins que vienen a reproducir sus biomecanoides, así como otros motivos de su imaginario. Prosiguió con su faceta de diseñador multidisciplinar y

se embarcó en la creación de la *Fuente del Zodiaco*, un proyecto culminado por esculturas que reinterpretan nuevamente a sus biomecanoides.

### Bar de Chur (1992)

Tras la experiencia en el diseño del bar de Tokio, vuelve a diseñar un bar en esta ocasión en Chur, su propia ciudad natal. El bar estaba inicialmente planteado como un café bar que se iba a ubicar en Nueva York. En esta ocasión va a aprovechar anteriores diseños de elementos mobiliarios como las puertas de armario que utilizará para la entrada principal o las *sillas Harkonnen*, para combinarlos y desarrollarlos espacial y estéticamente creando un nuevo espacio o *ambiente giger*. Entre los nuevos diseños que creará se encuentran un espejo oval, lámparas de pared, sillas y un guardarropa especial para abrigos. La barra también es un diseño especial para este bar. Trabaja con diversos materiales entre los que se encuentran una vez más el poliéster, el aluminio y el vidrio. Las influencias del diseño modernista son palpables en la mayoría de objetos que conforman el espacio del bar [25].

Giger convierte sus muebles en objetos estéticos y los agrupa y combina para conformar un espacio único en el que el espectador se ve inmerso pudiendo contemplar las piezas como si estuviese en un museo. Los muebles tienen una función y Giger como diseñador pensó siempre en su funcionalidad por lo que el bar sería el marco idóneo para interrelacionar sus muebles convertidos en obras escultóricas. Este bar se configura como el prototipo de espacio giger en sentido arquitectónico, del mismo modo que sus series al aerógrafo de los templos creaban un espacio pictórico bidimensional en el que la atmósfera de lo gigeriano estaba presente.

Este espacio se puede considerar como una mezcla de bar en el que la gente se encuentra para tomar algo e intercambiar ideas, con un templo de fantasía, creándose un espacio futurista fascinante que se visita como lugar de culto para los seguidores de la ciencia ficción y de lo fantástico.

## Giger's Watch Abart (1993)

Giger exhibe en esta exposición celebrada en la Galería Bertram en Burgdorf (Suiza) y en la Galería Alexander en Nueva York su fascinación por los aparatos de relojería y por el surrealismo daliniano. Los relojes son un producto típico suizo, y Giger ironiza con sus relaciones con el transcurrir del tiempo y con la vida como hiciera Dalí con los cuadros de relojes fundiéndose como el queso. Los relojes de Giger son objetos sin función real puesto que tienen doble correa y cuentan con diferentes peculiaridades como el llamado reloj despertador, el reloj orgásmico o el reloj suicida.

Con motivo de la exposición realiza también bustos con rostros humanos atrapados por máscaras metálicas recubiertas de relojes que aluden al miedo a la corrosión del ser y de forma poética a la muerte, sugiriendo un tono dramático mediante un aire medieval. Una de estas esculturas realizada en aluminio titulada *Watch Guardian V* sirvió como motivo iconográfico principal para el videoclip del cantante de rock japonés Hide que lleva por título *Hide your face (Esconde tu cara)*. A partir de la escultura de Giger se creó una máscara de goma que la estrella de rock utilizó en su videoclip y en su gira por Japón, por lo que el diseño de Giger apareció en numerosos pósters y en vallas publicitarias.

La compañía suiza Swatch encargó unos diseños de unos relojes a Giger pero finalmente desestimaron sus ideas por que no encajaban con la filosofía de la empresa. Giger prosiguió con sus ideas y diseños realizando esculturas de relojes a modo de provocaciones al estilo dadaísta, arrojando al espectador objetos inservibles e inauditos.

En este proyecto Giger exhibe de nuevo el humor negro que está presente desde los inicios de su obra, con su visión satírica de las cosas, en este caso tomando como referente un objeto muy familiar y presente en nuestras vidas como es el reloj. Aborda así el tema del transcurrir del tiempo y su profunda relación con la vida y la muerte. Produce deformaciones de los relojes creando objetos insólitos. Su galería de productos absurdos va desde el *reloj contra el estreñimiento* al *reloj bofetada, con correa larga para darse mamporros*, que fascinan al artista por su variabilidad. Su peculiar visión del reloj es que “es una

metáfora de la vida en el espacio cibernético”.<sup>94</sup> Piensa que en el futuro será un producto que se implantará en la muñeca.

#### Swiss Transit Tunnel (1993)

En este proyecto plasma una idea utópica e imaginaria para solucionar los futuros problemas de Suiza. Inventa un sistema de túneles subterráneos que forman una estrella de cinco puntas conectando así los cinco nudos más importantes de comunicación en Suiza. Giger, afectado por los problemas de comunicación en Suiza, propone una original solución que pretende a su vez acabar con el problema del depósito y eliminación de basuras en el interior del país y en las inmediaciones de los países fronterizos. Para ello cree que la construcción de cinco pirámides como acceso a los túneles podría servir para el reciclaje de las basuras y también como lugar de residencia a los inmigrantes que llegarán a Suiza en los próximos años. El proyecto supone un nuevo ejercicio de humor e ironía.

La comunicación se realiza mediante trenes de carga que recorren el subsuelo suizo a 600 kilómetros por hora, que circulan por los 5 túneles de igual longitud, cada uno formado por dos túneles paralelos que permiten circular en doble dirección. En estos trenes magnéticos de 3 pisos, se pueden transportar columnas de vehículos.

Giger envió el proyecto al presidente suizo junto a una carta. El presidente Adolf Ogi le respondió agradeciendo sus bocetos e ideas, alabando en cierto modo la inventiva de Giger y el humor respecto al futuro.

#### Fuente del Zodiaco (1992-95)

Diseña este conjunto para representar los signos zodiacales mediante 12 esculturas que aluden simbólicamente al ciclo. Se trata de biomecanoides (también protagonistas en el *Misterio de San Gottardo*). Son organismos sin cabeza reducidos a un brazo y una pierna, unidos sin sutura alguna. En su unión

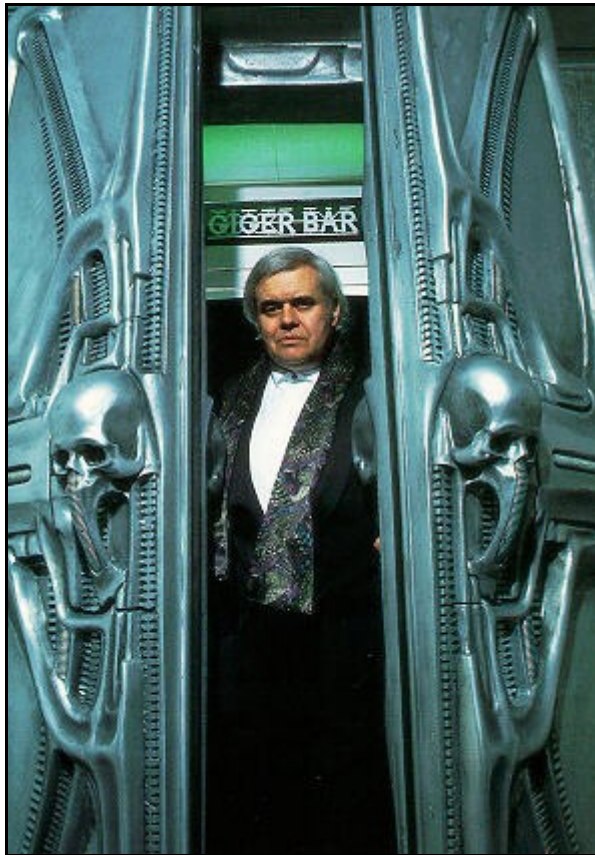
---

<sup>94</sup> [www.HrGiger.com](http://www.HrGiger.com), *Op. cit.*, p.152.

albergan internamente un cerebro basado en ordenadores alimentados por electricidad y soluciones nutritivas. Se comunican entre sí a través de corrientes de pensamientos y con los hombres con gestos y señas como los sordomudos. Anteriormente fueron hombres normales que se desmembraron en tres seres, quedando el tronco como peor parado, puesto que ha de vivir amputado a una silla de ruedas. Las extremidades son felices porque se sienten libres y no esclavos del cerebro.

Para el centro de la fuente pensó en un torso femenino de aluminio con la nuca alargada. La fuente funciona con un sistema hidráulico de ruedas que hacen girar las figuras en torno al torso central.

En un principio la fuente se iba a situar frente al bar de Chur, pero por problemas de financiación no se instaló allí. Actualmente hay algunos ayuntamientos suizos interesados en la adquisición de la fuente pero no se ha concretado nada. Muchas de estas figuras zodiacales las ha plasmado en litografías y dibujos.



26-Logotipo para la sala VIP de la discoteca *Limelight* de Nueva York (1998)

25-Giger en la entrada del *Giger Bar* de Chur (1992)



27- Vista aérea de Gruyères y situación del museo HR. Giger (1996)





28- Fachada del museo HR. Giger (2000)



29- Giger y la escultura *Birth machine* (2000)



30- Giger y Carmen durante la inauguración del Giger Bar del museo (2003)

#### 1.5.4 El museo H.R. Giger

Desde mediados de los noventa el proyecto más importante en el que ha trabajado Giger ha sido en la instalación de su propio museo. Éste surgió con la necesidad que Giger tenía de mostrar su obra al público por dos motivos: la escasez de espacio en su casa-taller para almacenar su obra y por la demanda de sus fans para contemplar sus obras en vivo que Giger recibió tras inaugurar su página Web en 1996 y recibir multitud de correos electrónicos con este fin. Lo cierto es que esta idea conecta con la labor realizada por otros artistas surrealistas al edificar sus museos como Dalí, pionero en este sentido, y Fuchs.

El Museo H. R. Giger fue inaugurado el 20 de junio de 1998. Emplazado dentro del castillo medieval de Saint-Germain en la ciudad de Gruyères, reúne las obras más importantes del artista compuestas por pinturas, esculturas y diseños. A su vez exhibe parte de su colección privada centrada en arte fantástico y acoge exposiciones de otros artistas como es el caso de la reciente exposición dedicada a Ernst Fuchs y anteriormente a François Burland, Claude Sandoz y Gunter Brus.

El museo concebido por el artista ha atravesado diferentes fases desde su apertura, modificando su estructura e incorporando nuevos espacios. Actualmente cuenta con tres pisos que albergan diferentes salas entre las que destacan la sala dedicada a sus diseños y pinturas para la película *Alien* y la que reúne la serie *The Spell*, una de las más importantes de su producción artística. Los diseños del artista se pueden apreciar en la entrada, en la taquilla, en el mobiliario y sobre todo en el bar del museo, fruto de un original diseño que adapta el estilo biomecánico en un espacio gótico. Sus diseños se acoplan con las estructuras del castillo, se integran. El museo se halla en su última fase constructiva, que concluyó en 2003 con la apertura del bar diseñado por Giger. Este bar sigue los esquemas de sus anteriores construcciones arquitectónicas. En ellas aplica su concepto de la biomecánica, logrando una sugestiva estética futurista, en la que la expresividad de los huesos y la línea ornamental modernista juegan un destacado papel. El museo combina la estética surreal del artista con una atmósfera siniestra

e impactante que junto al bello emplazamiento medieval rodeado por colinas y montañas adquieren un tono romántico.

El museo no ha estado exento de polémica puesto que algunos vecinos de Gruyères se opusieron en un principio a su instalación. Además la financiación ha sido complicada, ya que el respaldo de las instituciones suizas ha sido escaso. Por ello uno de sus proyectos, el colocar un raíl para realizar la visita en vagoneta por las tres plantas del edificio, aún no ha cristalizado.

#### **1.5.5 Últimas creaciones. Esculturas, diseños espaciales y escritos (1998-2004).**

Durante los últimos cuatro años Giger ha venido compaginando la decoración y las modificaciones de su museo en Gruyeres con la realización de encargos y proyectos personales y con la celebración de exposiciones en galerías o museos que actualmente están recuperando la importancia de este artista.

##### *El misterio de San Gottardo (1998)*

Este año publicó en forma de novela-cómic-storyborad la historia que viene trabajando en los últimos 10 años para su posterior filmación. El libro relata en diferentes capítulos la historia de unos biomecanoides que habitan en una Suiza del futuro. Se trata de una comedia fantástica con mucho humor negro y con influencias de Kafka, en la que Giger mezcla diferentes proyectos trabajados a lo largo de la década como el *Túnel de tránsito suizo* o la *Fuente del Zodiaco*. La obra fue presentada en la Feria del libro de Frankfurt con una crítica muy favorable.

Desde 1994 venía dibujando seres con mutilación de miembros corporales y realizaba una unión al estilo *frankenstein*, cosiendo brazos y pies. Muchos dibujos presentan además un formato de cómic, un campo poco frecuentado por Giger hasta entonces.

### Sala VIP del Limelight (1998)

Giger concibió un espacio o environment para la sala VIP de la discoteca Limelight de Nueva York, que se ha llamado *Salón H.R. Giger (HR Giger Room)*. La atmósfera oscura de este lugar (antiguamente una iglesia gótica) le pareció idónea para redecorar el lugar con sus litografías y esculturas. Giger había celebrado aquí varias exposiciones con anterioridad, una de ellas en 1984, titulada *The Dune you will never see*, sobre sus diseños para el proyecto *Dune*.

El lugar constituye un refugio para visitantes nocturnos y un espacio para celebrar exposiciones y actos especiales como fue la pasada *Convención de tatuadores de Nueva York* de 1999 o la fiesta de la revista *Scream*.

### Esculturas en aluminio: *Birthmachine Baby* y los *Niños-bala* (1999)

Su interés por las figuras tridimensionales y por los problemas del espacio le ha llevado a realizar esculturas de obras con las que ya trabajara en los 60, en sus primeros años como artista. Concretamente una de sus primeras obras importantes, *La máquina paridora* (1967), en la que abordó una de las problemáticas que más le obsesionan, la superpoblación, que él observa como uno de los grandes problemas de nuestro mundo. Dibujó una pistola, que porta niños armados como balas a punto de ser disparadas y que alude metafóricamente a la continua destrucción que provocan los nacimientos que traen al mundo potenciales contrariedades como pueden ser la muerte y la violencia, personificadas aquí en la figura de los niños y del ejército que podrían formar.

Para esta ocasión tomará aquella obra para realizarla como escultura eligiendo el aluminio como material. La calidad escultórica de muchas de sus obras, particularmente algunas de las pintadas al aerógrafo, la observó como una posibilidad de que sus figuras se movieran en el espacio. Posteriormente lo comprobó cuando trascendieron al medio cinematográfico y a través de la animación digital y del cine consiguieron cobrar vida.

La escultura se instaló en su presentación en la puerta del Museo Giger [29] y ha viajado a otros lugares para exposiciones (Nueva York y Suiza). El

motivo del niño bala también ha sido trasladado a la escultura, quizá por motivos más bien comerciales.

*Cyborg frictions* fueron unas jornadas celebradas en Berna (Berner Dampfzentrale) entre noviembre y diciembre de 1999, en la que realizó una performance el artista cibernético Stelarc titulada *Exoskeleton*. Esta exhibición se centró en la temática de la relación hombre-máquina. Se pretendía organizar y representar un mundo *cyborg*, para lo que se solicitaron piezas de Giger (concretamente la escultura en aluminio de la *Máquina paridora* se hallaba en la entrada al recinto). Además había un simposio sobre el tema y los últimos avances en informática.

Escultura *Virus* y pie de micro para Korn (2000)

Giger continúa realizando trabajos escultóricos por encargo como *Virus*, para la feria de informática Orbit de Basilea (Suiza) en el 2000 y el pie de micro para el grupo de rock, Korn. El líder de esta formación confiesa ser un gran admirador del arte de Giger y le encargó el diseño de una estilizada mujer biomecánica para llevarlo en su gira de conciertos.

Trabajos en el siglo XXI

Durante los últimos cuatro años, Giger ha continuado produciendo obras y no parece que vaya a parar. Sus últimos trabajos giran alrededor de nuevos dibujos basados en viejas ideas con las que vuelve a jugar, sugiriendo nuevas interpretaciones y lecturas. Su actividad creativa no decae, más bien al contrario y seguramente le continuarán llegando encargos solicitando sus diseños y sus ideas

En el 2000 realiza nuevas series de dibujos, algunos de temática erótica relacionados con Sade, otros con Kafka en pequeño formato, y una nueva serie titulada *the Professionals* en 2001 con figuras biomecanoides en actitudes laborales que se mezclan con el toque surrealista de Giger y trazadas con mucho humor negro.

Entre 2001 y 2002 se muestran en su Web tablas de nieve y monopatines que llevan impresas algunas de sus imágenes pintadas al aerógrafo, como *Li II* y *Lilith*. Giger vuelve a exhibir su obra en Nueva York, 8 años después (desde la *Watch Abart* de 1994). En esta ocasión inaugura la Galería Fuse, con una muestra de sus esculturas y litografías recientes (del 17 de marzo al 28 de abril), como el pie de micro diseñado y creado por encargo del grupo Korn y diversas litografías en plata que ha realizado sobre dibujos del periodo 1967-1969, como *Alpha*, *Bajo tierra* y la serie *Biomecanoides*.

Durante el 2002 realiza las esculturas *Guardian Angel*, *Biomechanoid 2002* y la *Reina Nubia*, trabajando de nuevo con el aluminio. Además continúa con el desarrollo de la *Fuente del Zodíaco* a la que ha añadido una nueva escultura, la del signo que corresponde a Géminis, construida a base de entrelazar dos biomecanoides. En abril del mismo año publicaba su libro *Icons*, en el que presenta sus últimas creaciones e inquietudes artísticas con un texto muy interesante de Stanislav Grof, así como escritos propios sobre motivos y desarrollo de algunas creaciones.

Su mayor proyecto en los últimos ha sido el diseño e instalación del *Giger bar* en el museo de Gruyères, que inauguraba finalmente el 12 de abril de 2003. Para él realizó bocetos, supervisó la obra y buscó financiación. Ha sido un trabajo complicado que le ha mantenido muy ocupado. Este bar tiene un toque más gótico que los anteriores, pues se instala frente al antiguo castillo de Gruyeres, para el que Giger ha adaptado sus nervaduras y formas biomecánicas. El bar es de dimensiones reducidas, de 7 x 10 metros y 4 de altura, con capacidad para unas 70 personas. La estructura del techo se ha fabricado con fibra de vidrio; el suelo está cubierto por las placas diseñadas para sus anteriores bares, pero hechas ahora de cemento. Giger culmina así sus diseños de bares, tarea que inició con el bar de Tokio, y espera que sirva de prototipo para futuros *bares-Giger* en el mundo. Con motivo de la inauguración del bar realizó dos dibujos que mediante un procedimiento de impresión se grabaron durante el día 12 de abril. Uno de ellos representaba una escena erótica; el otro a dos aliens tomando una *fondue* (plato típico de Gruyères) con mucho sentido del humor. Paralelamente ha desarrollado

elementos decorativos como esculturas y nuevo mobiliario. La escultura en bronce *Kondor*, y la cabeza de mujer biomecanoide, repitiendo un modelo escultórico de los 60. También ha hecho un dibujo en homenaje a Ernst Fuchs y otro a la banda de rock duro alemana Rammstein.

El año 2003 fue intenso para Giger: desde el 21 de marzo al 6 de abril de 2003 exhibió su obra en el club de rock Black Dog en París, donde también estuvo firmando libros. Trabajó también en dos proyectos filmicos: una película de producción suiza y el concepto de un spot televisivo para la firma de pantalones Levis. En el anuncio aparece una joven amazona montada a caballo en un desierto rocoso, cabalgando sobre un tren. Giger trabajó en diversos elementos que configuran la escena como el diseño del tren, de la silla de montar y de un túnel por el que pasa el tren.

La última información que hemos procesado tiene que ver con su participación como diseñador de producción en la película suiza *Gloria*, dirigida por el realizador suizo Marco Lutz y que contará con un reparto de alemanes, suizos y austriacos.

Actualmente tiene importantes proyectos expositivos en marcha. El 15 de septiembre se inauguró una importante retrospectiva en el museo parisino de Le Halle de Saint Pierre, en el corazón del barrio de Montmartre. La muestra ha recibido una excelente acogida entre el público que ha abarrotado la sala en los primeros días de exhibición<sup>95</sup>.

Posteriormente la exposición viajará a Praga a mediados del próximo año. Estas exposiciones podrían contribuir junto a otros homenajes a su obra, a relanzar su figura en el mundo del arte, del que ha estado apartado desde que inició sus colaboraciones con el mundo del cine.

---

<sup>95</sup> Dado el éxito que está obteniendo, la exposición se prolongará hasta febrero de 2005.

## **Capítulo 2**

### **ESTUDIO DE LA OBRA**





## 2.1. Fuentes

### 2.1.1. Fuentes literarias

Una de las principales fuentes de inspiración para Giger es sin duda la literaria. Las novelas, relatos y ensayos que ha leído a lo largo de su vida le han influido mucho y han marcado claramente sus gustos y orientación artística. La reacción de Giger ante estas lecturas ha provocado la creación de imágenes y obras, expresando así su fascinación.

Giger va a utilizar diferentes recursos combinándolos: vivencias personales (recuerdos, sueños y sensaciones ante situaciones o acontecimientos) y libros y literatura que le van a estimular y desarrollar su imaginación. Utilizará el arte como vehículo para expresar sus inquietudes y exteriorizar sus pensamientos.

El uso del referente literario es destacado en la obra de Giger. Desde su infancia ha sido muy aficionado a la lectura por lo que la influencia de la literatura le ha marcado tanto o más que los referentes artísticos. Sus gustos literarios nos permitirán trazar una personalidad intelectual que utilizaremos como herramienta de trabajo. Comenta que: “los libros siempre me han aportado mucho. El regalo de un libro siempre me ha alegrado, lo mismo si se trataba de un libro de arte o de una novela. Siempre me ha interesado la persona que se esconde tras un libro y comparo la vida de autores de libros o películas con la mía propia”<sup>96</sup>. Giger cuenta con una gran biblioteca y con una vasta cultura literaria de la que echa mano cuando trabaja para inspirarse o para desarrollar alguna idea. En muchas de sus obras se puede rastrear a un autor que le ha influido en un momento determinado o un libro que estaba leyendo mientras estaba trabajando. Su formación fue más literaria que artística, entre otras cosas porque en su ciudad natal, Chur, no tuvo acceso a grandes museos ni a exposiciones de arte y compaginaba su tiempo entre juegos y lecturas. Más tarde en los sesenta estudiará a diversos artistas y movimientos.

Hay autores y libros que Giger cita textualmente que son los que destacaremos en nuestro estudio. En otras ocasiones deja caer algún nombre

---

<sup>96</sup> [www.hrgiger.com](http://www.hrgiger.com). *Op. cit.*, p.4.

durante entrevistas o en sus libros. También incluiremos escritores que le pueden haber influido debido a los paralelismos que se observan con su obra.

Las lecturas que siempre han interesado más a Giger son aquellas relacionadas con la literatura fantástica, que es su género predilecto, acorde además con su arte. En su niñez y adolescencia era muy aficionado a la novela negra y a la literatura de terror. Entre sus autores favoritos cabe citar a Franz Kafka, Edgar Allan Poe y H.P. Lovecraft entre otros. La obra gigeriana se asocia frecuentemente con los relatos de Lovecraft. Los dos libros más importantes que Giger ha publicado llevan por título el *Necronomicon de Giger*, siendo notoria la conexión entre ambos autores. En muchas obras de los 70 al aerógrafo se observan semejanzas con las descripciones lovecraftianas. Debido a Lovecraft y a su interés por la temática ocultista su obra adquiere un tono temático siniestro característico, dominado por lo claustrofóbico, la angustia existencial y el terror en su estado puro.

Es significativo que junto a Lovecraft, Giger cite en el *Necronomicon de Giger* a tres escritores muy vinculados con lo esotérico como Aleister Crowley, Eliphas Levi y Gustav Meyrink, incluyendo fotografías y extractos de algún texto suyo. Estos autores le influyeron en su fase de plenitud artística hacia 1974, cuando su obra desarrolla un marcado acento ocultista y satánico, por lo que su influjo puede ser más importante que otros que le han influido en momentos puntuales.

Además de la fantasía, las pinturas de Giger parecen provocar en ocasiones interpretaciones de carácter científico y comentar de manera personal ideas de Charles Darwin<sup>97</sup>, Marshall McLuhan, Timothy Leary o el psicoanálisis de Sigmund Freud y Carl Jung, autores que Giger ha leído en determinados momentos y que también le han influido.

Además del ocultismo y el relato de terror, un género que ha interesado siempre a Giger, ha sido la ciencia ficción en la que ha destacado a Philip K. Dick y a William Gibson entre sus predilectos. Además Giger consulta con frecuencia numerosas obras de carácter científico, como libros de medicina, principalmente de anatomía y genética, y libros de ingeniería industrial en los que aparecen

---

<sup>97</sup> En el documental *Passagen*, su novia Li lee en voz alta un fragmento de *El origen de las especies* de Darwin, mientras Giger trabaja.

máquinas, robótica y ortopedia, lo que le ha permitido estar al tanto de los avances científicos y tecnológicos<sup>98</sup>.

El número de escritores que le pueden haber influido es abundante, como recogen nuestras fuentes y trataremos de ver en cierto modo que tipo de influencia han ejercido las obras que ha leído, en cuanto a conceptos, iconografía y creación de atmósferas. Además de los citados géneros, Giger ha leído principalmente literatura del área germana y francesa. Ha comentado en varias ocasiones que le gusta leer a escritores vinculados con el surrealismo como el conde de Lautreamont (Isidore Ducasse), autor de los *Cantos de Maldoror*, los relatos del marqués de Sade y también al poeta francés Alfred Jarry, autor de *Ubu roi* en 1896. En realidad todo lo relacionado con el surrealismo le fascina, como los escritos de André Breton y sobre todo de Dalí, así como biografías de artistas (Dalí y Buñuel).

A lo largo de su carrera, Giger acostumbra a rendir tributo a sus autores favoritos, bien homenajeándoles con una creación, bien incluyendo retratos suyos en la composición de sus obras, como ha hecho con Lovecraft, Timothy Leary y con Crowley.

La literatura juega un papel fundamental en su proceso creativo, ya que la elaboración estética de formas y las escenografías de sus obras, parten del referente literario que Giger utiliza a la hora de plasmar sus ideas e inquietudes. La literatura es por tanto una de sus principales fuentes de inspiración. A través de sus lecturas desarrollará imágenes mentales que de un modo u otro volcará en sus obras.

---

<sup>98</sup> En sus videos se le observa consultando con asiduidad este tipo de libros.

### 2.1.1.1. Novelas de la infancia

En su infancia había leído novelas de aventuras y acción. Aproximadamente con 13 años, empezó a leer libros de Karl May y de Edgar Wallace. Posteriormente se introdujo en la novela policíaca mediante lecturas como *El gabinete de figuras de cera* y *El fantasma de la ópera* de Gastón Leroux.

Karl May es un conocido autor en el ámbito germánico, principalmente por sus novelas de viajes y aventuras orientadas hacia un público juvenil. La acción suele situarse por lo general en dos ámbitos geográficos: el Oeste americano y el próximo Oriente. Uno de sus personajes más conocidos es el indio apache Winnetou. Giger leería con interés las novelas de May dada su fascinación por los indios y su lucha por la libertad. Durante muchos años, en su juventud estaba preocupado por la idea de la lucha entre el hombre blanco y los indios. El indio era para él un ejemplo, un símbolo de libertad. El hombre blanco representaba la escuela, los padres, la realidad y el aburrimiento<sup>99</sup>. En su etapa juvenil un libro titulado *The Brave in deerskin trousers* le influyó y se convirtió en una de sus principales fuentes de inspiración.

Edgar Wallace se hizo famoso como escritor de novelas policíacas, de misterio y de relatos cortos. Entre sus títulos más conocidos figuran *La casa misteriosa* (1917) y *El ángel del terror* (1922). Las novelas de Wallace han tenido una difusión extraordinaria, tanto a través de sus ediciones como de sus adaptaciones al cine y a la televisión. Los surrealistas consideraron la adivinanza y el enigma como trampolín hacia una nueva visión de la realidad y entre ellos Magritte y Dalí sentían predilección por las novelas de Wallace, a quien consideraban como el creador del thriller moderno. Giger compartía esa pasión por los misterios, acertijos, enigmas, desapariciones, transformaciones y la creación de mundos inquietantes por encima de la realidad.

---

<sup>99</sup> Jane y Michael Stern en su estudio sobre la cultura popular de los 60, *Sixties people* escriben “...a los hippies les gustaba verse como nuevos pieles rojas, viviendo en armonía con el universo, luchando contra la perversa sociedad del hombre blanco basada en la contaminación, la guerra y la avaricia.” *H.R. Giger's Necronomicon, Op. cit.*

En 1957 la obra de John Knittel *Blue basalt* y una novela de detectives titulada *El museo de cera (Waxworks)* le llevaron a transformar su escondrijo de un tren fantasma en una tumba egipcia (*cuarto oscuro*).

Giger realizó en 1966 dos dibujos basados en el personaje de *El fantasma de la ópera* [31-32], una de las obras más conocidas del escritor francés Gaston Leroux. La influencia de este personaje es patente en sus primeros dibujos, en los que desarrolla la creación de figuras espectrales y fantasmas. A Giger le atraía la novela detectivesca y la de terror. Esto se traducirá por una obsesión por representar máscaras, rostros deformados, personajes trágicos y atormentados y seres monstruosos, como Erik el protagonista de la novela de Leroux que oculta su rostro deformado bajo una inexpresiva máscara, atormentado por su fealdad. Los personajes malditos serán trabajados con frecuencia por Giger. Otro apartado de la novela interesante para Giger es la descripción del subsuelo, de los pasadizos subterráneos y laberínticos, muy relacionado con la serie de dibujos *Pozos*. El Fantasma de la Ópera sigue la estela de otros personajes míticos de la literatura fantástica como Drácula o Frankenstein.



31-El fantasma de la ópera- Homenaje a Gaston Leroux (1966)



32-El fantasma de la ópera- Homenaje a Gaston Leroux II (1966)

### 2.1.1.2. Terror

Un autor que Giger cita con frecuencia es Edgar Allan Poe. La fascinación que Giger sentía por lo macabro y por la muerte, le llevó a un género, el gótico, en el que destaca Poe.

Edgar Allan Poe está considerado como el primer maestro del relato corto de terror y misterio, así como precursor de la novela policíaca moderna. La muerte y lo macabro son motivos recurrentes en su producción narrativa, en la que explora el lado oscuro y tenebroso del alma y sondea así los límites del dolor y el sufrimiento humano. Entre su abundante producción, destacamos su angustioso relato *El pozo y el péndulo* y *La caída de la casa Usher*.

En *El pozo y el péndulo* Poe realiza un brillante ejercicio sobre la angustia y la claustrofobia, ayudado por el empleo del simbolismo infernal (figuras de demonios amenazantes y esqueletos pintados en sus muros) y de la tortura (el pozo compuesto por planchas de metal, las ratas, la cuchilla). Giger utilizará con frecuencia todos estos elementos y este relato bien podría haber inspirado la pintura *Scythe* (1980) [33], con unas formas biomecánicas que se están moviendo y tienen afiladas hojas como la de esta historia. Giger representará también al cuerpo humano como víctima.

*La caída de la casa Usher*, constituye uno de los ejemplos más claros en los que Poe utiliza toda la iconografía gótica para crear una atmósfera lúgubre y siniestra (mansión melancólica, troncos espectrales, pasadizos oscuros, trofeos fantasmagóricos) a la que Giger recurrirá con frecuencia, especialmente a la hora de desarrollar sus ilustraciones y dibujos de los años 60. También es interesante la descripción de Roderick Usher (tez cadavérica, cabellos de tela de araña, palidez espectral) que Giger aplicará en algunas de sus figuras.

Los temas más recurrentes en Poe son el colapso espiritual y emotivo las historias de personajes obsesionados con la muerte y la morbidez. En este sentido es interesante como describe el aspecto de la muerte, como sucede en *Los crímenes de la calle Morgue*: “El rostro se había vuelto horriblemente amarillento y los ojos se salían de las órbitas. La lengua estaba mordida y cortada en parte...El



cuerpo de la madre se hallaba horriblemente mutilado. Todos los huesos de la pierna y el brazo derecho estaban, en mayor o menor medida, fracturados...Todo el cuerpo se encontraba espantosamente magullado y amarillento”<sup>100</sup>. Este tipo de análisis forense será utilizado por Giger para crear sus criaturas cadavéricas, documentadas con libros médicos e inspiradas en este tipo de descripciones literarias. En las obras de Poe suceden en ocasiones asesinatos misteriosos y desconcertantes, atroces, y sin explicación aparente. Poco a poco se irá descifrando el enigma. Con Poe lo gótico se vuelve hacia dentro del ser e inicia una exploración sistemática de los estados extremos de la alteración psicológica. Del mismo modo algunos de sus personajes mostrarán una fascinación obsesiva por la necrofilia. Giger realizará en este sentido estudios de formas y cuerpos en descomposición.

En *La máscara de la Muerte Roja*, se producen interesantes descripciones sobre la enfermedad, la *muerte roja*, en este caso la peste. Al inicio del relato encontramos su descripción, que presidirá ya toda la narración: “La sangre era su encarnación y su sello: el rojo y el horror de la sangre. Comenzaba con agudos dolores, un vértigo repentino, y luego los poros sangraban y sobrevenía la muerte. Las manchas escarlata en el cuerpo y la cara de la víctima eran el bando de la peste, que la aislaba de toda ayuda y de toda simpatía”<sup>101</sup>. Al final del cuento hace acto de presencia una figura que llevara al desenlace: “Los concurrentes parecían sentir en lo más hondo que el traje y la apariencia del desconocido no revelaban ni ingenio ni decoro. Su figura alta y flaca, estaba envuelta de la cabeza a los pies en una mortaja. La máscara que ocultaba el rostro se parecía de tal manera al semblante de un cadáver ya rígido, que el escrutinio más detallado se habría visto en dificultades para descubrir el engaño...pero el enmascarado se había atrevido a asumir las apariencias de la Muerte Roja. Su mortaja estaba salpicada de sangre, y su amplia frente, así como el rostro, aparecían manchados por el horror escarlata”<sup>102</sup>.

En sus obras se detecta su interés por la muerte, lo oculto, lo diabólico, la crueldad y la tortura; es creador de atmósferas escalofriantes y melancólicas. Es

---

<sup>100</sup> POE, Edgar Allan, *Los crímenes de la calle morgue y otras historias de misterio*. Valdemar, Madrid, 1996.

<sup>101</sup> *Ibid.*

<sup>102</sup> *Ibid.*

sin duda uno de los autores más influyentes en la literatura y arte de los dos últimos siglos. Sería uno de los escritores favoritos de Giger en su fase juvenil y de aprendizaje que incluiría muchas figuras propias de sus obras. El goticismo de algunos relatos de Poe fue un referente utilizado para crear atmósferas de desasosiego. Giger incorporará la iconografía gótica a su estilo y este tipo de novelas serán un referente constante. A nivel iconográfico el empleo de la calavera y los huesos, interesan en general tanto a Poe como a Giger.

### **El vampirismo**

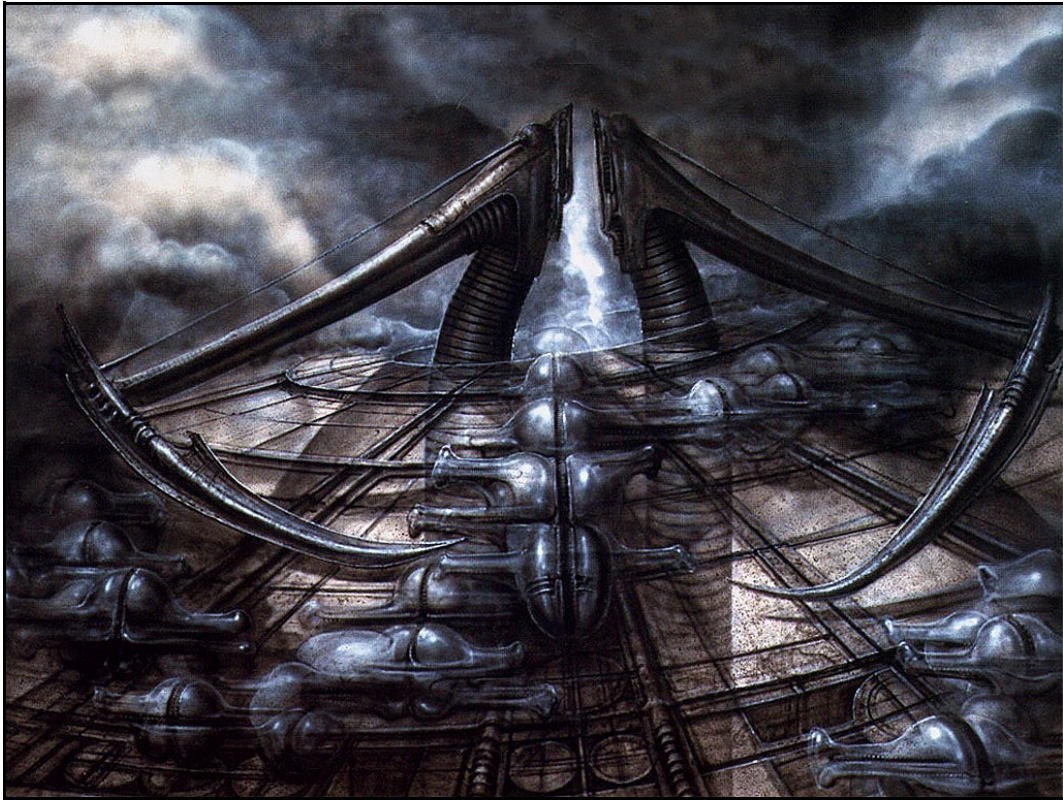
En mayo de 2003 se editaba un libro por la editorial alemana Festa Verlag titulado *H.R. Giger's Vampiric*, que consiste en una selección de 23 historias de vampiros escogidas por Giger. En ellas encontramos clásicos del género de terror y de la literatura fantástica que Giger se conoce muy bien, como *El Horla* de Guy de Maupassant<sup>103</sup> y relatos de Leohard Stein, Mary Wilkins-Freeman y Lafcadio Hearn junto a autores modernos como Nancy Kilpatrick y Basil Copper.

En el prólogo Giger escribe: “Nunca había sido consciente de ello, pero ahora salta a la vista: en mis cuadros hay muchos vampiros, en realidad abundan. Y frecuentemente se ve sangre”<sup>104</sup>. Al final del prólogo hace una reflexión muy interesante pues propone que en el fondo, todos somos vampiros ya que siempre aprovechamos cosas de los demás para nuestros propósitos, especialmente cuando existen relaciones entre personas. Giger continúa leyendo mucho en la actualidad, especialmente prosa.

---

<sup>103</sup>Además, las historias macabras de Maupassant como *La mano*, pueden haber interesado a Giger.

<sup>104</sup> *H.R. Giger's Vampiric*. Festa Verlag, Almersbach, 2003, p.7.



33-Paisaje biomecánico- *Scythe* (1980)



34-Vampire (1967-68)

## H.P. Lovecraft

La obra de Howard Philips Lovecraft ha inspirado a muchos artistas, que han creado sus propias interpretaciones sobre los relatos del autor. Lovecraft es sin duda alguna uno de los escritores que más ha influido en Giger. Este autor de relatos fantásticos y cuentos de terror continúa la tradición de Edgar Allan Poe en el siglo XX. En su obra se dan cita lo sobrenatural, el saber esotérico y el mundo de los sueños y uno de sus aspectos más interesantes es la creación de una mitología personal que se expresa en los mitos de Cthulhu. Su influencia en escritores y autores de ciencia ficción y del género fantástico ha sido notable. Algunas de sus obras más conocidas son *El caso de Charles Ward*, *En las montañas de la locura* y *El horror de Dunwich*, pero en este estudio resaltaremos sus alusiones al famoso libro del *Necronomicon*, libro imaginario inventado por Lovecraft en el que se describen antiguos poderes y entidades sobrenaturales propias de otras dimensiones.

La literatura de Lovecraft ha influido de manera considerable en la obra de Giger, especialmente en el período de sus pinturas al aerógrafo y particularmente en la formulación de algunos de sus monstruos, cuyas imágenes podrían servir para ilustrar algún libro de Lovecraft<sup>105</sup>. Ejemplos elocuentes son la serie *Necronom*, y su trabajo para la película *Alien*. Giger asimilará el imaginario de Lovecraft y de sus mitos de Cthulhu, incorporándolos a su repertorio iconográfico.

Conoció la obra de Lovecraft hacia 1967, tras interesarse por el autor que había escrito el *Necronomicon*. En esta época se hallaba ilustrando una revista titulada *Ctulu News* [35]. Le atrajo el valor descriptivo y preciso de sus narraciones en las que se estimula el terror psicológico. Su fascinación por el escritor era tal que decidió titular su primer libro de gran formato *El Necronomicon de Giger*, argumentando que era un libro que existía de manera fragmentaria y fantásica y que ahora era palpable: “Cuando andaba buscando un título para mi libro de ilustraciones tenebrosas, mi maestro Sergius Golowin,

---

<sup>105</sup> Así ha ocurrido, las conexiones son evidentes y no han pasado desapercibidas para las editoriales, como la madrileña EDAF. Véase el capítulo *Repercusiones*.

conocido mitólogo suizo, hizo referencia a Lovecraft y opinó: ¿por qué no llamarlo simplemente *Giger's Necronomicon*, si del original sólo existen fragmentos?"<sup>106</sup>. El libro de Giger presenta en su primera página un texto del propio artista en el que comenta: "El Necronomicon es uno de los libros mágicos más esotéricos (...) se supone que cuenta eventos que sucedieron en la gris niebla de la prehistoria y contiene ilustraciones de siniestras formas de vida que están escondidas en las profundidades de la tierra y del mar, esperando el día en el que destruirán la humanidad y asumirán el dominio sobre el mundo"<sup>107</sup>.

De este modo el contenido del libro de Giger se asocia de manera directa con el mundo de Lovecraft y con la figuración de estas formas de vida inhumanas. Giger prosigue: "Necronomicon, traducido literalmente significa los tipos o máscaras de la muerte, un museo de las más fabulosas abominaciones y perversiones. El famoso escritor H.P. Lovecraft fue el primero en mencionar este trabajo en su mitología de Cthulhu. Muchos escritores de ciencia ficción y fantasía han mencionado repetidamente esta obra, pero es sólo ahora, en el *Necronomicon de Giger*, cuando se ha convertido en realidad por primera vez"<sup>108</sup>.

Giger se presenta como un pintor del terror y horror, calificativo que se recoge con frecuencia en la prensa escrita. De hecho el libro de grandes dimensiones y de color negro se puede contemplar como camino iniciático en el universo del pintor.

Las creaciones de Lovecraft suponen una clara inspiración de carácter literario para que Giger desarrolle su mundo. Sirvan de ejemplo estas notas reveladoras de uno de los relatos de Lovecraft y Derleth, que Giger parece adoptar como dogma puesto que desarrollará todas esas figuras en sus pinturas:

H.P. Lovecraft y August Derleth. *La hermandad negra*.

"Por la noche, las calles de cualquiera de las ciudades de la Costa Este proporcionan al paseante nocturno visiones de lo extraño y lo terrible, de lo macabro y de lo insólito: al amparo de la oscuridad, salen de las rendijas y

---

<sup>106</sup> ARh+. *Op. cit.*, p. 40.

<sup>107</sup> H.R.. *Giger's Necronomicon. Op. cit.*, p. 1.

<sup>108</sup> *Ibid.*

grietas, de las buhardillas y callejones de la ciudad aquellos seres humanos que, por razones tenebrosas y remotas, se guarecen durante el día en sus grises nichos. Ellos son los deformes, los solitarios, los enfermos, los ancianos, los perseguidos, y esas almas perdidas que están siempre buscándose a sí mismas bajo el manto de la noche, que les es más beneficioso de lo que jamás puede serlo para ellos la fría luz del día. Son los heridos por la vida, los mutilados, hombres y mujeres que nunca se han recuperado de los traumas de la niñez, o que han buscado experiencias no permitidas al hombre. En cualquier lugar en que la sociedad humana se ha concentrado por un período de tiempo considerable, allí están ellos, aunque sólo se les ve surgir en las horas de oscuridad, como mariposas nocturnas que se mueven en los alrededores de sus guaridas por breves horas antes de huir de nuevo cuando surge la luz del sol<sup>109</sup>.

Las referencias a la Lovecraft son constantes, especialmente en su obra aerográfica. En su pintura *Iluminatus I* de 1978 recoge un retrato de Lovecraft como homenaje al escritor. Uno de los aspectos en los que más influyen las narraciones lovecraftianas en Giger es sin duda en las creaciones de monstruos y en la elaboración de culturas alienígenas.

Veamos otra cita sobre descripciones de seres de otros mundos:

“Era como si temiese la pérdida del conocimiento en un lugar extraño, sin medios para volver a la tierra, pues lo que presenciaba era una escena extraterrestre, de unas proporciones de grandeza y magnificencia incomprensibles para mí.

Vastas panorámicas del espacio se arremolinaban ante mí en una dimensión desconocida, y en el centro veía una colección de cubos gigantes, esparcidos en una ensenada de agitada radiación violeta. Entre ellos se movían otras figuras enormes, cambiantes, unos conos rugosos cuya talla alcanzaba los diez pies de altura y que reposaban sobre su base compuesta de un material semielástico, con escamas y bultos. De sus ápices salían cuatro miembros flexibles, cilíndricos, cada uno por lo menos de un pie de ancho, y de una sustancia similar, aunque más parecida a la carne, a la de los conos. Estos eran los

---

<sup>109</sup>LOVECRAFT, H.P. y DERLETH, August. *La Habitación Cerrada y otros Cuentos de Terror*. Alianza, Madrid, 2001.

supuestos cuerpos de los miembros que los coronaban. Según pude observar, tenían la capacidad de contraerse y dilatarse algunas veces hasta alcanzar una medida de largo similar a la altura del cono al que estaban adheridos. Dos de estos miembros tenían unas enormes garras en el extremo, mientras que un tercero llevaba una cresta de cuatro apéndices rojos con forma de trompeta, y el cuarto acababa en un globo amarillo de dos pies de diámetro, en medio del cual había tres enormes ojos, de un ópalo oscuro, que, dada su posición en el miembro elástico, podían volverse en cualquier dirección. Fue una escena que me causó gran fascinación, pero al mismo tiempo me inspiraba una repelencia atroz, dada la absoluta extrañeza y el aura de temibles descubrimientos que se desprendía de ella. Con mayor claridad y distinción, pude ver las figuras moverse: parecían atender a los grandes cubos; logré ver que sus extrañas cabezas estaban coronadas por cuatro grandes tallos grises con apéndices similares a unas flores y que, en su parte inferior, ostentaban ocho tentáculos sinuosos y elásticos, del color verde alga, constantemente agitados en un movimiento de serpentina. Esos tentáculos se dilataban y se contraían, se alargaban y se acortaban; azotaban de un lado a otro como si tuviesen una vida independiente de aquella que animaba a los conos, que parecían más perezosos. La escena estaba bañada en un descolorido resplandor rojo, como el de un sol moribundo que, habiendo perdido a su planeta, hubiese ocupado ahora el lugar de la radiación violeta de la enseada<sup>110</sup>.

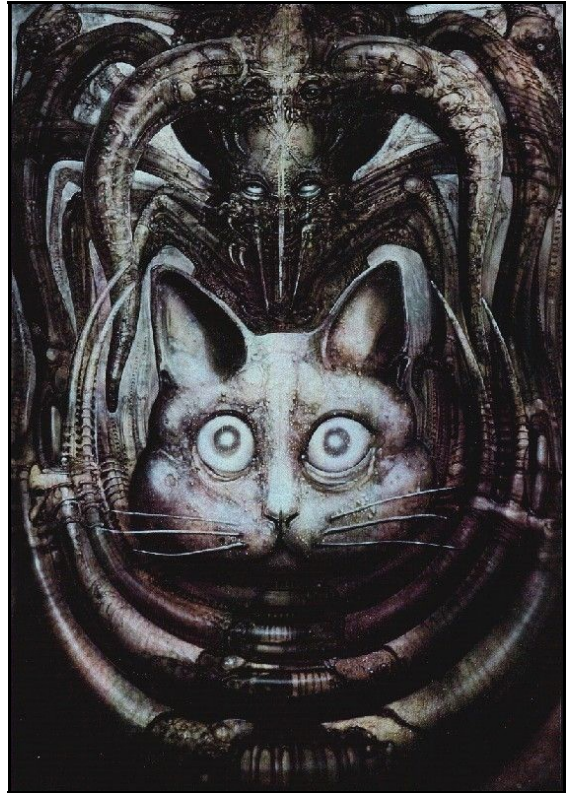
---

<sup>110</sup> *Ibid.*





35-Cthulhu Genius (1967)



36-Behemoth (1975)

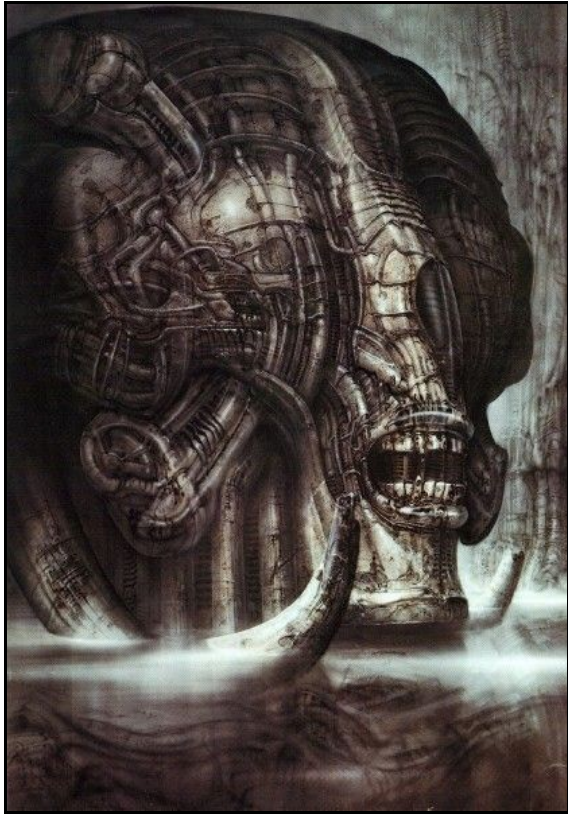


37-Mordor VI (1975)



38-Mordor VII (1975)

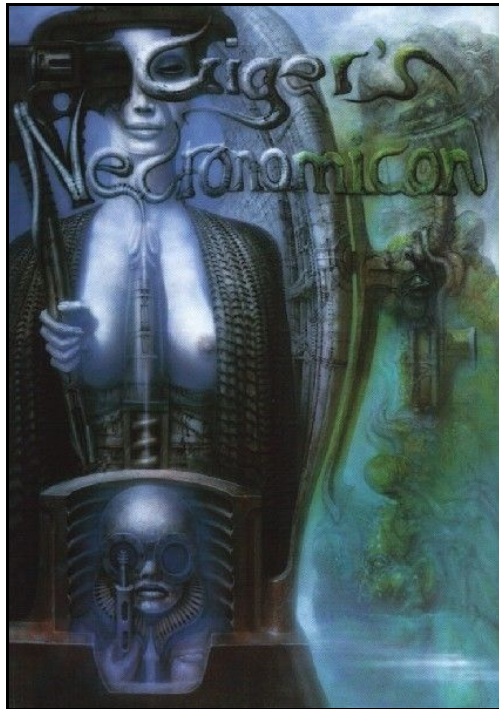




39- *Necronom III* (1976)



40- *Necronom VII* (1976)



41- *Giger's Necronomicon* (1977)

### 2.1.1.3. Existencialismo

El existencialismo se ha convertido a lo largo del siglo XX en uno de los más influyentes sistemas filosóficos y culturales, que tiene por objetivo el análisis y la descripción del sentido y contradicción de la vida humana. Pone énfasis en la existencia individual, en la libertad y en los conflictos de la elección. El existencialismo ha sido un movimiento ampliamente representado en literatura. Esta filosofía ha influido en Giger, especialmente durante sus primeros pasos como artista. Hay tres escritores existencialistas que han influido: Franz Kafka, Samuel Beckett y Thomas Bernhard. Kafka ha supuesto una influencia constante en su obra, mientras que Beckett y Bernhard le interesaron especialmente alrededor de 1968, pues eran dos autores que recibieron un reconocimiento internacional en aquellos años<sup>111</sup>.

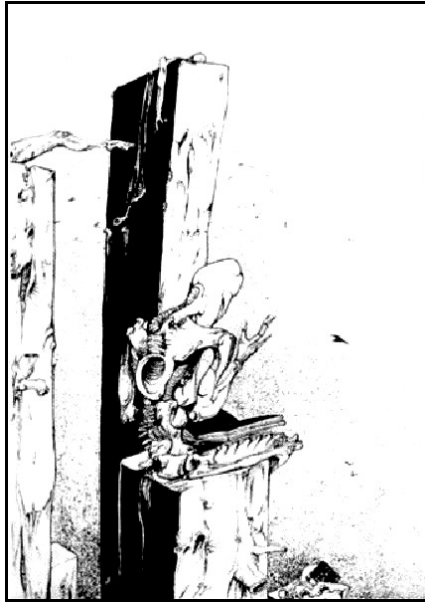
#### Beckett

Desde sus estudios en Zurich, Giger empezó a interrogarse por el misterio humano y a buscar claves en relación a su existencia. Samuel Beckett, novelista, poeta y dramaturgo irlandés destacó por su ilustración desoladora de la condición humana y de lo absurdo de la existencia. Su obra *Esperando a Godot*, es una de las más importantes del siglo XX. En sus escritos habla del destino desesperado de la raza humana, utilizando una visión afligida y pesimista del hombre y de su mundo. Giger le dedicó 3 pinturas al óleo y su influencia desde mediados de los 60 se puede rastrear en su obra, ya en una de sus primeras series, *Una comilona para el psiquiatra*, en la que dibuja dos obras que llevan por título *Esperando a Godot* [42] y en la serie *Biomecanoides*.

Los cuadros al óleo dedicados a Beckett [43] se pueden situar por su cualidad junto a la obra de Munch *El grito*, puesto que reflejan la condición angustiada y desesperada del hombre y junto a las figuras de Francis Bacon.

---

<sup>111</sup> Beckett recibía en 1969 el Premio Nobel de Literatura y en 1970 Bernhard obtenía el máximo galardón que otorga la Academia Alemana de Lengua y Poesía, el premio Georg Büchner.



*42-Esperando a Godot (1966)*



*43-Homenaje a Samuel Beckett II (1968)*

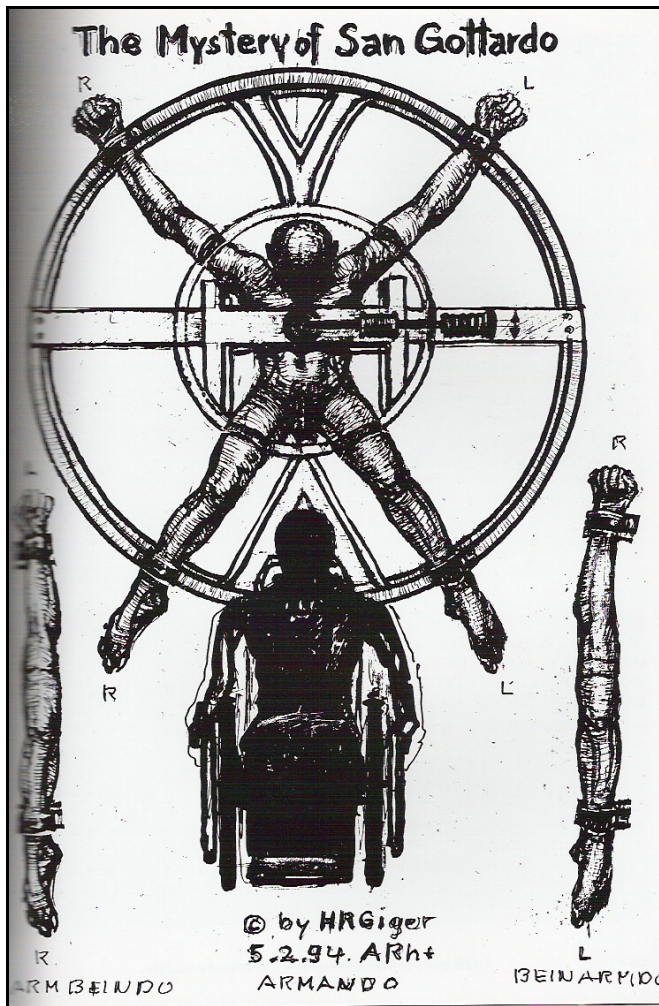
## Kafka

Franz Kafka refleja en sus escritos la angustia y la opresión del hombre del siglo XX, a través de una narrativa expresionista, simbólica y desasosegada, faceta que ha interesado mucho a Giger. La temática de sus obras se centra en la soledad, la frustración y la angustiosa sensación de culpabilidad que experimenta el individuo al verse amenazado por unas fuerzas desconocidas que no alcanza a comprender y se hallan fuera de su control. *En la colonia penitenciaria* (1919), es una de las obras que influyó a Giger en la que se habla del escalofrío de la tortura. En las pinturas de Giger veremos figuras atadas con correas y oprimidas por mecanismos perversos como en *Biomecanoide* o en *Stillbirth machine*.

En algunos artículos de prensa se ha utilizado el término kafkiano para describir obras de Giger. En el relato de Giger *El Misterio de san Gottardo*, existen influencias de los relatos kafkianos, en lo referente a situaciones grotescas y macabras; se da la amputación de miembros en un dibujo con un mecanismo circular que sirve para mutilar de un hombre brazos y piernas para crear a los biomecanoides que pululan por la novela [44].

En un dibujo reciente Giger homenajea a *La metamorfosis* de Kafka [45]. Gregorio Samsa, el protagonista, descubre al despertar una mañana que se ha convertido en un enorme insecto; su familia lo rechaza y deja que muera solo. Es una obra pesadillesca y de angustia, de transformación corporal que influirá en la apariencia insectoide de los monstruos de Giger.





44-El misterio de San Gottardo (1994)



45-La metamorfosis de Kafka (2002)

## Bernhard

La novela de Thomas Bernhard *La Calera* (*Das Kalkwerk*, 1970) aparece unida en varias ocasiones a la obra de Giger. Albert Glaser la citaba al comienzo de su extenso texto sobre Giger en el catálogo de la exposición en la galería Sydow-Zirkwitz. También aparece citada en el documental *Passagen* (Li aparece leyendo en voz alta un fragmento mientras Giger dibuja).

En sus poemas y novelas, Bernhard ha explorado el tema del absurdo en la vida y los sentimientos humanos, así como las presiones que llevan a las personas al borde de la locura. El de Bernhard es un humor negro, cruel, a veces buñuelesco. Un humor que participa de la muy alemana *schadenfreude* (alegría por el mal ajeno) y del no menos alemán *galgenhumor* (humor amargo en una situación desesperada). Bernhard cree que el hombre no se ríe más que del prójimo, de su desgracia. Giger va a utilizar constantemente en su obra la ironía y el humor negro.

En *La calera* se manifiesta la madurez de su estilo, alcanza su plenitud. La novela está compuesta por un solo párrafo y “constituye una profunda reflexión sobre el hombre contemporáneo, animada por una visión negativa de la sociedad y de la cultura actuales, centrada en los problemas de la soledad, de la incomunicación, la autodestrucción y el fracaso”<sup>112</sup>. El escenario de la acción se sitúa en una fábrica de cal abandonada en la que se encierra su protagonista, Konrad, con su mujer paralítica para concluir un estudio supuestamente definitivo sobre el oído. Cinco años de aislamiento total y voluntario, culminan con el asesinato de su esposa. Se trata de un relato angustioso, opresivo con ideas demenciales y de una crueldad despiadada.

Konrad tiene la idea de cerrar todo al exterior de poner rejas y aislarse del mundo exterior, puesto que odia a las criaturas y se quiere enclaustrar: “puertas bien cerradas, bien acerrojadas, ventanas bien enrejadas, todo bien cerrado y bien acerrojado (...) si se acerca uno a una construcción como la calera, se tiene siempre la sensación de ser observado, de ser observado por todas partes..todo se

---

<sup>112</sup> BERNHARD, Thomas. *La calera*. Alianza, Madrid, 1984.

convertía poco a poco, después de una lucidez inicial inaudita, de una tensión de todos los órganos sensoriales, en algo sin fuerzas, una gran postración se apodera de todos los que entran en los dominios de la Calera, de repente...el interior de la Calera sólo permitía una reducidísima libertad de movimientos (...). La construcción del conjunto, decía, se orientaba a una ilusión total, el crítico superficial caía en todo caso en la trampa (...) la calera tenía para él, Konrad, todas las ventajas de un, así llamado, presidio de trabajo voluntario”<sup>113</sup>. Como vemos se respira claustrofobia a lo largo del relato. Giger ha representado con frecuencia esta sensación, relacionándola con el momento del parto.

Los espacios muy reducidos producen de inmediato la sensación de asfixia y son espacios que aumentan la tendencia a la desesperación, a la angustia de vivir oprimidos sin libertad de movimientos. Una frase resume este aspecto decadente, “la oscuridad reina en las bodegas de la calera”. Las cosas que rodean a la calera están oxidadas y podridas. Esta idea la utiliza Giger muy a menudo para representar el paso del tiempo y la putrefacción.

Se prodiga en la repetición de la rutina, de lo horrible y de lo absurdo día a día; su espacio existencial es angustioso. Dice “casi me vuelve loco”; le inquieta la tranquilidad siniestra que reina en la calera, le invaden sentimientos de desesperación pues no sucede nada (llama a alguien y no contesta) poco a poco cobra conciencia de lo absurdo de su existencia, de su deplorable vida.

Konrad relata su diaria tortura mental, sus pensamientos humillantes, las paranoias constantes y su riguroso autoanálisis. Cree que el hombre vive en un mundo de embrutecimiento, en el que se dan situaciones catastróficas, escenas caóticas y las personas le parecen mediocres y superficiales: “habría que ceder y renunciar y desesperar de la forma más fundamental, desaparecer de la forma más vergonzosa, aniquilarse. Muchos creían que, por el hecho de poblar su cabeza de fantasías, podían salvarse, pero ningún hombre y, por consiguiente, ninguna cabeza podía salvarse, ahí había una cabeza y, por el hecho de que esa cabeza estaba ahí, estaba perdida irremisiblemente, sólo cabezas perdidas poblaban sólo cuerpos perdidos en sólo continentes perdidos”<sup>114</sup>.

---

<sup>113</sup> *Ibid.*

<sup>114</sup> *Ibid.* p.145

Bernhard critica también la hipocresía y realiza una fuerte crítica social. Para él el país es un “cementerio de ideas” y un “desierto perverso de vuelos de altura abortados”, con continuos fracasos, humillaciones y desconocimiento. También relata muertes extrañas e historias macabras como la del aserrador, el carnicero y la del estanquero que “se había rociado de gasolina, prendido fuego y, de ese modo, convertido en cenizas”. Giger también recuerda estas anécdotas macabras en sus textos.

Intenta ver lo que tiene dentro de la cabeza, como hará Giger para pintar sus cuadros fantasmagóricos: “no quisiera ver lo que tienes dentro de la cabeza, si se pudiera volver tu cabeza, caería de ella algo espantoso, basura, algo podrido, indefinido, borroso, totalmente sin valor”<sup>115</sup>. La iconografía de la putrefacción, cuerpos y calaveras perforados por los gusanos también es utilizada frecuentemente por Giger.

El trabajo sobre el oído se vuelve siniestro y desembocará en la locura, al final le aniquilará el carácter y destruirá su vida, se convertirá en un monstruo, acorralado, sin escrúpulos. También critica a la arquitectura: “La cuestión de la arquitectura, también, sin embargo, apenas distinta ya, desempeñaba el papel más subordinado, al espectador se le ofrecía una atmósfera uniformemente impregnada de la locura del progreso y, por consiguiente, de la locura de las máquinas, en la que, adondequiera que fuese, en el campo o en la ciudad, encontraba siempre las mismas condiciones”<sup>116</sup>.

Con el tiempo el mundo se desgasta, uno se enfrenta a su sordidez, el hombre se convierte en monstruo (idea que Giger desarrolla en sus pinturas). El objetivo último será la muerte, la calera le conducirá “primero a la desesperación, luego al desierto intelectual y sentimental, y luego a la enfermedad y a la muerte”<sup>117</sup>. La angustia es total y constante ante la calera y el mundo, más aún con el conocimiento del propio desamparo y miseria de Konrad, que terminará pintando el interior de la calera con una laca negra, todo pintado de negro (sentimiento que Giger también realiza, renunciar al color y pintar todo oscuro,

---

<sup>115</sup> *Ibid.* p. 156

<sup>116</sup> *Ibid.* p. 184

<sup>117</sup> *Ibid.* p. 188



sin apenas luz). Konrad acaba agotado, pasando los cerrojos y cerrando las cerraduras.

La calera es una metáfora del mundo; los sentimientos que se describen son los del hombre moderno, al borde de la locura y la desesperación (porque no ocurre nada). Giger trabajará todas estas ideas en sus creaciones, en ocasiones respondiendo a sus propios interrogantes y planteando inquietudes existenciales.

#### **2.1.1.4. Literatura francesa**

Los surrealistas, fascinados por los destellos de lo maravilloso y por las pasiones humanas, reivindicaron la obra de Baudelaire, Mallarmé, Sade, Lautréamont y Jarry, que hasta entonces se habían considerado como escritores malditos. Giger ha manifestado en entrevistas su atracción por Sade, Lautréamont y Jarry, especialmente entre los autores literarios franceses que revisitaron los artistas del surrealismo. Además Giger ha leído mucha literatura francesa como los escritos ocultistas de Alfonse Costant, alias *Eliphas Levi* y los cuentos de terror de Guy de Maupassant. Por la tanto la literatura francesa es una de las que más le han influido junto con la germánica (Bernhard, Kafka, Meyrink).

#### **Alfred Jarry**

La creación más conocida de Jarry, el personaje de Ubu de su primera obra *Ubu rey* (1896), se ha convertido en un mito contemporáneo que encontramos no sólo en los escenarios teatrales, sino también en las pantallas de televisión y cine, y cuya influencia en el arte ha sido amplia, en pinturas, esculturas, ilustraciones de libros e incluso como símbolo literario de la brutalidad, la ambición y la codicia<sup>118</sup>.

Desde su estreno se convirtió en una referencia clave para el surrealismo francés. En ella Jarry arremete contra la visión tradicional de la autoridad a través de la llegada al poder de un grotesco y pomposo rey, Ubu, y su esposa, Madre Ubu, que simbolizan la codicia, la ignorancia y las actitudes burguesas. Esta farsa,

---

<sup>118</sup> Véase *Alfred Jarry: de los nabis a la la patafísica* [Catálogo]. IVAM, Valencia, 2000.

cuya presentación provocó un auténtico escándalo, está considerada como la primera obra del teatro del absurdo.

Los surrealistas mantuvieron una relación profunda y ambiciosa con el personaje de Ubu y le asignaron un lugar privilegiado en su iconografía. En 1923, Max Ernst pintó Ubú emperador transformado en una especie de alto horno construido con ladrillos. Giger también le ha dedicado dibujos a esta figura. La caricatura del profesor de física y el humor e ironía constantes en la obra es lo que más le ha interesado a Giger, que ha trabajado mucho la caricatura y la temática de lo grotesco en sus composiciones. Para Jarry el humor es la cuarta dimensión, sin la que la vida es un vacío. Giger creará como Jarry, atmósferas grotescas y absurdas en las que se mueven sus personajes.

### **Lautréamont**

El conde de Lautréamont, seudónimo de Isidore Ducasse, fue un escritor francés, que murió a los 24 años de edad (1870) en circunstancias misteriosas, que en realidad envolvieron toda su vida (nació en Montevideo). Aún hoy permanece indescifrable y se conoce muy poco de su biografía. Su obra más conocida *Los cantos de Maldoror*, es citada por Giger. El libro, que es un poema recorrido por gemidos de dolor y lamentos de locura, es un breviario satánico impregnado de melancolía y de tristeza. Discurso de una esquizofrenia y locura genial, servirá de inspiración a la literatura surrealista. El onirismo de sus imágenes raya con lo pesadillesco. Lo maldito en Lautréamont no sólo está en el tema, está en la forma de escribir. Tiene ciertas conexiones con Poe y con Blake así como con el goticismo morboso de Sade.

Esta "poética del mal"<sup>119</sup> propia del discurso lautréamontiano, pretende conducir al bien a través del delirio y del horror, de la delectación en lo horrible y llevar a un grado poético de retorcimiento y acumulación retórica las imágenes y

---

<sup>119</sup>Este concepto aparece en COLLAZO RAMOS, Leticia. Isidore Ducasse Conde de Lautréamont: la poética del mal como antecedente del simbolismo. [en línea] *Espéculo* 2001 [Fecha de consulta: 18-3-2002]. Disponible en: <<http://www.ucm.es/info/especulo/numero18/maldoror.html>>  
Lautréamont, Conde de. *Cantos de Maldoror*, Visor libros, Madrid, 1997, p.64

los símbolos del espanto. La poética del mal consiste en trabajar artísticamente el vicio y el aspecto satánico del universo y el hombre, en darles valor artístico. En los cantos proliferan monstruosas imágenes con un denso valor simbólico. Al asociar lo inasociable, Lautréamont crea la poética de lo fortuito y lo inconsciente que los surrealistas trabajarán como "cadáveres exquisitos".

Maldoror siente repugnancia ante los héroes, soledad y alejamiento. Por eso pretende crear al antihéroe para lo que forja el arquetipo del decadente, de lo infernal e inhumano, del depravado y demente, del maldito, de la imagen romántica de Satán, de la otredad. Maldoror es el ángel del mal; y el mal se da con el reconocimiento de la condición humana. Los cantos describen un universo fantasmagórico sin apenas puntos de anclaje ante tanto espanto. André Breton y los surrealistas sacaron a la luz esta obra, como modelo de ruptura de las vanguardias, de la poesía convulsiva, y lo convirtieron en su profeta junto a Sade, ambos escritores proscritos y malditos. Lautréamont es una figura enigmática y misteriosa, del que apenas se sabe nada de su biografía. En un artista como Giger, los Cantos pudieron estimular sus creaciones fantásticas e imaginarias.

El libro es muy rico en descripciones, que conectan con las figuras monstruosas de Giger, con sus estudios de la enfermedad y de lo enfermizo. El objetivo de la poesía de Lautréamont es explícito, atacar al hombre al que compara con un parásito: "Mi poesía no consistirá sino en atacar, por todos los medios, al hombre, esa bestia fiera, y al Creador, que no debiera haber engendrado semejante parásito"<sup>120</sup>.

El narrador es un ser endemoniado, de demacrado rostro con "arrugas verdes en su frente... con huesos protuberantes" Él mismo es la abyección en persona pues había hecho voto de convivir con la enfermedad. Su propia descripción es enfermiza: "estoy sucio. Los piojos me roen. Los cerdos, cuando me ven, vomitan. Las costras y las escaras de la lepra han descamado mi piel, cubierta de pus amarillento.. sobre mi nuca crece un enorme champiñón" se ve repleto de vegetación vivaz que crece en él, que se halla repleta de parásitos..que ya no es carne..una víbora malvada ha devorado mi verga y ha ocupado su lugar, las medusas salidas del reino de la viscosidad se han alojado en su trasero..."

---

<sup>120</sup> *Ibid.*

Esta descripción se asemeja a del Space Jockey de *Alien*, de aspecto enfermizo, en el que Giger mezcla diversos recursos y fuentes como esta para recrear la imagen de un cadáver extraterrestre, petrificado y con protuberancias.

Hace descripciones y poemas de la abyección que hablan de los repugnantes monstruos que bullen en los abismos, del desgarramiento, el sufrimiento, la crueldad y el dolor. Compara las profundidades del océano con las del corazón humano. Estimula la imaginación y la creación.

En su primer Canto hace una descripción que nos recuerda a pinturas de la serie de Giger *Necronom* [46-47]: "Nadie ha visto todavía las verdes arrugas de mi frente; ni los huesos protuberantes de mi cara delgada, semejantes a las espinas de algún gran pez"<sup>121</sup>.

Lautréamont envuelve su prosa con un halo macabro, con el que describe de manera enfermiza, angustiada. Para componer *Los cantos*, acoge materiales sádicos, lúgubres, sangrientos, misteriosos y los elabora con un lenguaje poético que multiplica extraordinariamente las imágenes con una prodigiosa violencia imaginativa.

Las conexiones con Giger, que son abundantes, se pueden recopilar en cuatro apartados: el simbolismo animal, la enfermedad, lo abyecto y las escenas de violencia y tortura, que constituyen un catálogo de aberraciones.

Lautréamont utiliza muchos recursos simbólicos, como las citas y descripciones de los animales de las tinieblas, como ranas y sapos, serpientes, perros, panteras, buhos, arañas, cuervos. Describe toda la fauna satánica, la parte oscura de la creación. Además Maldoror se metamorfosea en criaturas monstruosas como el pulpo, los dragones, y otros monstruos marinos. Sus descripciones pueden evocar la creación de seres imaginarios.

También realiza una apología de la enfermedad en sus aspectos gráficos más desagradables: habla de enfermedades corrosivas, de pus blenorragico con coágulos, de parafimosis, quistes, tumores malignos, de pústulas envenenadas, de cuerpos despellejados, torturados y desprovistos de epidermis; cuenta los infortunios y acciones de un ser depravado, con un rostro oculto bajo capas de

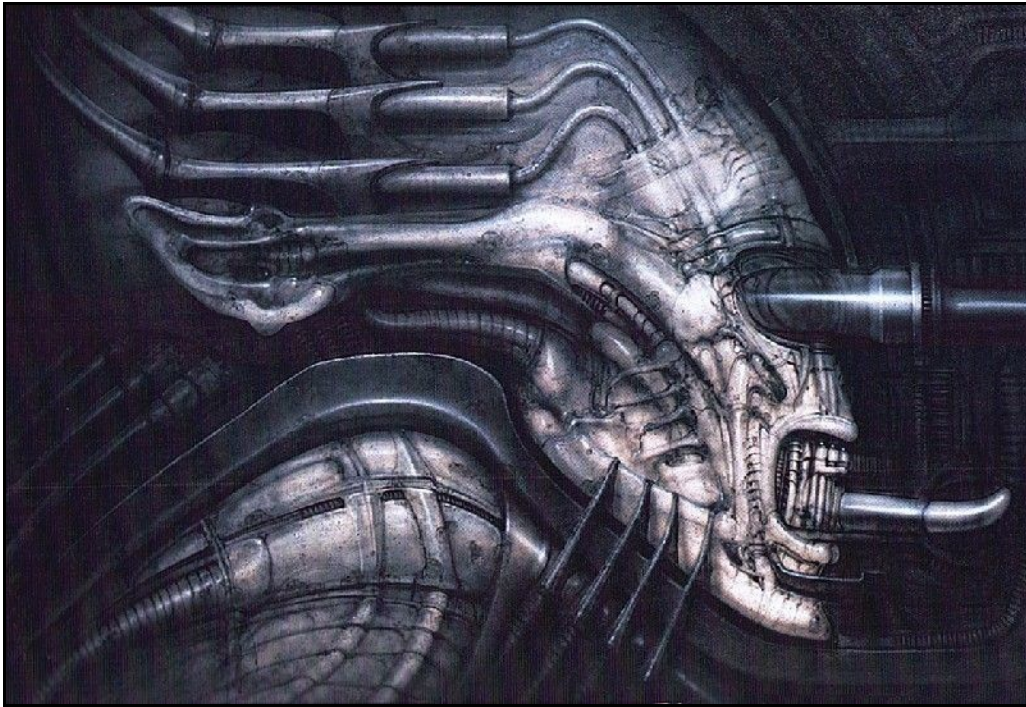
---

<sup>121</sup> *Ibid.*, p. 25-26.

sangre y esperma debido a los numerosos crímenes cometidos; de carnicerías y escenas perversas como cuando destripa a una niña y le retira los órganos interiores, en medio de abundante sangre derramada.

Utiliza con mucha frecuencia el recurso de la metamorfosis. El protagonista está corroído por la enfermedad del mal. Abundan las descripciones monstruosas (tentáculos de insecto, órganos mutilados, líquido putrescible), el martirio (cuerpos desollados, salpicaduras de sesos, sangre, cadáveres en putrefacción).

Utiliza también abundante iconografía lúgubre: sangre, cementerios, hambre, muerte, fosas que se abren. Muchos de estos elementos han sido desarrollados por Giger y empleados en sus obras. Los cantos suponen una gran inspiración poética para la creación de imágenes. Los surrealistas verían una mina en esta obra para desarrollar sus teorías y Bretón adoptaría de aquí una de las frases paradigmáticas del surrealismo que se formula en los Cantos: “bello... como el encuentro fortuito, sobre una mesa de disección, de una máquina de coser y de un paraguas”, máxima a la que Giger también se adscribe.



*46-Necronom I (1976)*



*47-Necronom VIII (1976)*

## Sade

La figura del marqués de Sade fue ensalzada por los surrealistas y ha inspirado la producción de casi todos los artistas ligados a esta tendencia como Hans Bellmer, Max Ernst, Salvador Dalí y el propio Giger. Sus relatos suponen una gran inspiración para la visualización de fantasías sexuales. Entre sus obras más interesantes se hallan *Justine o los infortunios de la virtud*, *La filosofía en el tocador* y *Las 120 jornadas de Sodoma*. Precisamente Giger realizó un dibujo ya en 1966 de formato pequeño (21 x 24 cm) que tituló *Después de los 120 días de Sodoma* [48] inspirado en la novela de Sade *Las 120 jornadas de Sodoma*. Esta fue una de las obras maestras y más conocidas del marqués, en la que abundan las aberraciones, las perversiones y el horror. Los surrealistas le apreciaban por su búsqueda incesante del placer absoluto bajo todas sus formas, especialmente en relación con el sexo y por su desprecio de los valores tradicionales.

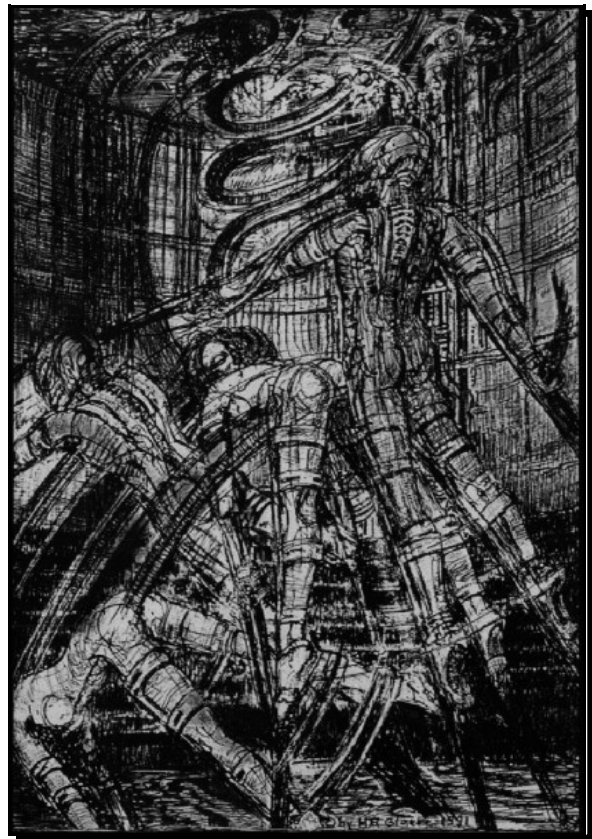
Sade es autor de una de las obras más escandalosas y excesivas de la literatura universal. En las obras de Sade se solapan dos niveles: las descripciones detalladas de las orgías y la justificación ideológica de la depravación. Sade construye una filosofía para justificar sus fantasías sexuales, describiendo actos aberrantes y perversos. Introduce así un giro radical en la concepción del mal que ha estado vigente durante todo el cristianismo: desde San Agustín el Mal nunca había sido concebido como una categoría positiva, simplemente era la excepción a un bien hipostatizado. Sade, siguiendo las teorías de Hobbes, concluye que el Mal es consustancial a la naturaleza. Por tanto el sentido de la vida para él es que nos dirigimos hacia el caos y a la autodestrucción. Los surrealistas como Apollinaire, Dalí y Buñuel llevaron a cabo una recuperación de la obra de Sade. Buñuel estaba fascinado por los escritos de Sade especialmente en lo referente a la imaginación como instrumento de liberación del hombre. Imaginación sin límites, sin cadenas que la coarten. Imaginación como fuente infinita de placer, de placer extremo. Las imágenes de tortura, sexo y muerte son comunes en la obra de Giger, que les dedicó numerosos dibujos de temática erótica [49-50]. En ellos se observa toda serie de excesos, violaciones y penetraciones. La serie al aerógrafo *Erotomechanics*, también puede estar inspirada en parte por Sade, ya que se centra en la temática erótico/pornográfica.



48-*Después de los 120 días de Sodoma* (1966)



49-*Relación interpersonal II* (1991)



50-*Ilustración para el Marqués de Sade VIII* (1991)



### 2.1.1.5. La psicodelia

Entre los sesenta y los setenta Giger completó su formación intelectual que estaría marcada fundamentalmente por la literatura. Esta época coincidiría con la eclosión de la cultura psicodélica.

Golowin recuerda como trabaja Giger, que en ocasiones dibuja escuchando las lecturas en voz alta que hacía Li, citando a Lovecraft, Bulgakow y a Leary<sup>122</sup>. Giger examina, al igual que Bulgakow en su novela más famosa, *El maestro y Margarita*, a los humanos y sus vidas llenas de miedos y terror, que se desenvuelven en situaciones extremas, llenas de horrores, guerras, enfermedades y lo que es más grave, todo ello ante la total pasividad humana, que está cegada. Tiene una obra al aerógrafo, *El maestro y margarita* (1976) [51], en la que se mezclan por una parte las evocaciones literarias que se desprenden de la novela, con la dualidad gigeriana expresada por el contraste belleza-horror, representados aquí por el sexo femenino y el monstruo con el pene erecto.

Un grupo de escritores que también ha influido a Giger es el que conforma la llamada Generación Beat, conjunto de escritores estadounidenses caracterizados por su literatura subversiva y por sus ideas visionarias formado principalmente por Jack Kerouac, Allen Ginsberg y William S. Burroughs que tuvieron un impacto considerable en los movimientos contraculturales de la época, especialmente en el arte y en la música.

La figura de Timothy Leary, escritor y filósofo norteamericano preocupado por la comunicación humana y la comprensión de la mente, también caló hondo en Giger a finales de los sesenta. Leary fue llamado el gurú del LSD por sus experimentos con las drogas erigiéndose en figura relevante de la contracultura. Más tarde descubrió el potencial de la nueva tecnología de las computadoras e intentó promover la revolución de los ordenadores, convirtiéndose en una de las figuras más destacadas de la cibercultura, defendiendo de forma acérrima la informática, la cibernética y la realidad virtual. Leary fue expulsado de Estados Unidos y se refugió en 1971 en Suiza donde trabó amistad con Giger que se implicó recogiendo firmas y participando en un manifiesto pidiendo asilo político para Leary. Esta deuda moral fue saldada por

---

<sup>122</sup> H. R. Giger *Passagen*. Bündner Kunstmuseum, Chur, 1974.

Leary a finales de esa década escribiendo la introducción para los libros *Giger's Alien* y *New York City*, en los que alaba el arte visionario del suizo.

Otro autor que le ha influido es Herman Hesse (*El lobo estepario*). Los escritores de ciencia ficción Philip K. Dick e Isaac Asimov, se hallan entre sus favoritos. William Gibson también le ha impactado, pero su influencia es menor puesto que Giger tenía su estilo muy definido cuando le leyó. En cambio las novelas de Dick y los escritos de Asimov sobre robots, sí que contribuyeron a su fascinación por las máquinas y artificios inteligentes.

En 1968 se publicaba el primer libro del escritor Erich von Däniken, *Los Carruajes de los Dioses*, en el que se planteaba la posibilidad de que los antiguos misterios de la humanidad se podían entender mejor si se explicaban por la intervención de seres de otros planetas, incluso que el hombre hubiera sido creado por algún tipo de experimento alienígena proveniente del espacio exterior. En sus obras von Däniken revolucionó la concepción tradicional de la creación del hombre y creó el interrogante del contacto con otras civilizaciones intergalácticas. En aquellos años, con la carrera espacial en su apogeo, las obras de ciencia ficción y tesis como esta, abrirían enormemente el campo de la experimentación para artistas como Giger, propenso a llevar más allá las ideas y teorías de algunos escritores. Otra obra que fue muy famosa durante los 70 fue la trilogía *Iluminatus* de Robert A. Wilson y Robert Shea, un clásico entre la contracultura del momento. En la obra se planteaban teorías de la conspiración, expedientes secretos, existencia de sociedades ocultas, mezclados con los viajes de LSD y las lecturas insanas en una obra de corte surrealista y ocultista que se convirtió en objeto de culto. Giger realizó dos pinturas en 1978 con el título *Iluminatus*, que tienen una conexión clara con la novela.

A partir de todas estas referencias, Giger ha forjado su propio universo mitológico e iconográfico creando nuevos mundos, con mitos de gran impacto visual como es el caso del *alien*. Sus imágenes son modelo a estudiar para comprender la complejidad y significado de su universo particular.



51-El maestro y Margarita (1976)

### 2.1.1.6. Literatura esotérica

A partir de 1970, Giger se interesó de manera especial por la literatura ocultista, por textos esotéricos, sobre magia, alquimia y otras ciencias misteriosas relacionadas con las mitologías de la muerte y del más allá, con su simbolismo cosmológico y con los ritos funerarios (como los de Egipto). Este interés se traducirá en una etapa oscura, tenebrosa y ocultista que constituye una de las que mejor configuran su estilo, que lo hacen más oscuro y que conecta con lo oculto. En estos años creará algunas de sus obras más emblemáticas.

La alquimia es otra pseudociencia que interesó a Giger desde niño cuando hacía experimentos con metales en la farmacia de su padre. Asimismo la cultura egipcia, origen de saberes remotos y ocultos, atrajo a Giger desde niño, sobre todo por el carácter místico y misterioso de su civilización. La cultura funeraria egipcia y su fuerte simbolismo son muy empleados como fuente de recursos expresivos.

La temática de sus pinturas a mediados de esta década se verá claramente influenciada por estas lecturas. Como comenta Mircea Eliade en la década de 1970 se produjo una “explosión ocultista”, estas antiguas disciplinas alcanzaron una popularidad sorprendente<sup>123</sup>. La astrología y el horóscopo tuvieron un éxito fantástico y se dió el desarrollo de movimientos contemporáneos ocultistas, de logias satánicas, de grupos neopaganos y destacó su enorme influencia en las artes, el cine y la música rock.

Giger tiene un amplio conocimiento sobre la literatura esotérica. Ha leído desde las obras de Agripa von Nettesheim hasta los maestros modernos como Madame Blatavsky y Georges Gurdjieff. Un asunto que le ha interesado mucho ha sido el Tarot y sus connotaciones mágicas, así como sus posibilidades creativas.

La afición de Giger por estas ciencias es libresca y de atracción estética. Ha manifestado en varias ocasiones no practicar estas artes ni estar relacionado con ninguno de estos grupos. Así, observamos en muchas obras de este periodo un gran contenido iconográfico y figurativo, en particular en las pinturas al aerógrafo. Las obras ofrecen diversos niveles de lectura según nuestros conocimientos sobre magia y esoterismo y guardan mensajes herméticos y ocultos. Debemos indagar en análisis profundos de las pinturas para describir

---

<sup>123</sup> ELIADE, Mircea. *Ocultismo, brujería y modas culturales*. Paidós, Barcelona, 1997.

estas influencias. Sus cuadros se van a llenar de magos, brujas, seres demoníacos, representaciones de Satanás y de toda una iconografía ocultista asimilada en su arte.

Los introductores a este tipo de literatura serían por una parte Fuchs, que estudiaba en profundidad los textos de la cábala, y su novia Li. Pero quien probablemente inició a Giger en estas lecturas fue su amigo, el mitólogo suizo Sergius Golowin.

En el sistema filosófico y místico de la cábala, las letras y los números cobran un significado fundamental. De este modo Giger se impregnará de estos textos, lo que desembocará en unas obras de profundo simbolismo y misticismo, en las que plasmará sus ideas y conocimientos esotéricos. También maneja la idea del macrocosmos o universo y su correspondencia con el microcosmos, el hombre, y el equilibrio entre ambas fuerzas.

## **Eliphas Levi**

Eliphas Lévi es el nombre hermético de Alphonse Louis Constant, uno de los maestros esotéricos más significativos de la época moderna. Una de sus obras más conocidas es *La llave de los grandes misterios*. Lévi, que es referencia obligada para cualquier cabalista, fue el creador del término “ocultismo”<sup>124</sup> en 1856 en su obra *Dogme et rituel de haute magie*. Giger sigue su descripción de Baphomet para incorporarlo como motivo iconográfico a sus pinturas. Realizó en 1975 un boceto preparatorio de la figura de Baphomet: una figura con aspecto de macho cabrío, cuya cabeza se halla inscrita en un pentagrama. La geometría viene determinada por los cuernos de la bestia y las partes extremas de una figura femenina. Posteriormente hizo una pintura mucho más elaborada, al aerógrafo, añadiendo el tema de las drogas, con las seis agujas en el cuerpo de la mujer [84]. Para Giger es uno de los mayores eruditos ocultistas de todos los tiempos y está considerado como el más grande mago del siglo XIX.

---

<sup>124</sup> *occultisme*, término francés que procede del adjetivo latino *occultus* (escondido, secreto, misterioso) y con el que se designan un conjunto de creencias y dogmas relacionados con la magia y la alquimia y con creencias que identifican un mundo invisible en el interior del mundo visible.

## **Aleister Crowley**

A Crowley le gustaba nombrarse *la Bestia*, fue escritor, poeta y estudioso de la cábala mágica y profundo conocedor del esoterismo y de la magia. Ya en su época fue una figura controvertida y polémica y un personaje enigmático y criticado hasta la saciedad. Se le adjudicó el sobrenombre del “Hombre más perverso del Mundo”, y en nuestros días su nombre evoca un halo de malignidad y perversión, que lo emplaza en la posición de un Mago Negro o de un Satanista. Practicó la magia sexual elaborando un tratado global al respecto titulado *De arte magica*. Es autor de numerosos artículos y libros sobre magia y ocultismo. Giger estaba fascinado por la figura de Crowley y la afición por el Tarot le vendría al leer sus escritos.

La obra literaria de Aleister Crowley, como también sus pinturas y, en general, la mayor parte de los testimonios gráficos o escritos que conocemos de su vida y actividades transmiten algo muy diferente a lo que la leyenda se ha empeñado en conservar en torno a su persona: una sensación de arbitrariedad y de confusión.

## **Gustav Meyrink**

Meyrink se inscribe en el mundo de lo esotérico. En sus obras lo real y lo fantástico se combinan constituyendo toda una progresión iniciática, divididas en etapas, pruebas e iluminación final. Una interesante característica de su obra es la conciencia de la dualidad esencial de los principios femenino y masculino que existen en todo ser humano integrando los dos polos antagónicos y complementarios<sup>125</sup>. Su obra más conocida *El Golem (Der Golem, 1915)*, constituye un mito de la época moderna y un clásico de la literatura fantástica. En sus obras trabaja el simbolismo de los números y las entidades benéficas y maléficas. Giger lo considera como el gran maestro de la novela ocultista<sup>126</sup>. Su pintura *Chidher Grün (1975)* [52] esta inspirada en el relato homónimo de

<sup>125</sup> VÁZQUEZ ALONSO, Mariano José, *Maestros esotéricos*, Robinbook, Barcelona, 1999, p. 233

<sup>126</sup> H.R. Giger's *Necronomicon. Op. cit.*, p. 48.

Meyrink, *El rostro verde* (*Das grüne Gesicht*, 1916). En esta pintura que representa a la serpiente crucificada, la inspiración literaria queda patente en la cita de la novela de Meyrink. Publicada originalmente en 1916, consiste en una visión apocalíptica, situada en un Amsterdam decadente posterior a la guerra, donde aparece un ser llamado *Chidher green*, relacionado con el mito del “judío errante”, un ser destinado a vagar por la tierra hasta el final de los tiempos. El mito se convierte en una imagen, una especie de totem. Trata sobre los caminos de la iniciación y la iluminación. Se centra en el ocultismo místico, la moral europea de fin de siglo. Giger trasladó la descripción literaria de Meyrink a esta pintura: “Su cara...se parecía a la de una momia; la piel de los labios, delgada y seca como el pergamino estaba estirada sobre los decadentes dientes amarillos...”. Giger compone un tétrico rostro basado en el relato, con una serpiente enroscada sobre una cruz de metal.





52-Chidher Grün (1975)



## **2.1.2 Fuentes artísticas**

El interés de Giger por el arte es más bien tardío, pues en Chur donde residió los primeros 20 años de su vida, vivía aislado del mundo del arte, no se celebraban exposiciones importantes, era una pequeña ciudad. Empezará a tener mayores conocimientos cuando se traslade a Zurich. Sin embargo en el instituto a través de ilustraciones y reproducciones fue conociendo a algunos artistas y comenta que con veinte años estaba influido por Dalí, Bellmer y Oelze<sup>127</sup>. Ya de joven su interés artístico gravita en torno al surrealismo y al arte fantástico y esto va a ser constante a lo largo de toda su vida, pues como veremos los artistas y movimientos que le han influido se agrupan bajo estas tendencias. De todos modos hay artistas imprescindibles, sin los que nos sería más difícil comprender la evolución de su obra, como sucede con Dalí y con Bellmer, pues descubrió a ambos muy pronto y su arte afectará ya a sus primeros dibujos y creaciones, momento en el que sus figuras cobran ya cierto carácter estético. Desde entonces su obra se orientará hacia lo fantástico y lo erótico (marcado por estos artistas). Otros artistas le han influido en momentos puntuales, o bien les ha dedicado homenajes con alguna pintura o dibujo.

### **2.1.2.1. Arte fantástico.**

El arte de Giger conecta con muchas de las manifestaciones del arte fantástico. Se pueden establecer diversas relaciones con los artistas que han desarrollado esta tradición a lo largo de la historia, pero nos centraremos en aquellos que de manera evidente, bien por análisis morfológico y de contenido, bien por citas textuales del propio Giger, han servido de estudio e inspiración para la creación de su mundo plástico.

---

<sup>127</sup> Richard Oelze (1900-1980) está considerado como uno de los surrealistas alemanes más importantes. Alumno en la Bauhaus con Klee y Kandinsky está relacionado también con Otto Dix y la Neue Sachlichkeit.

## **El Bosco**

El primer artista que fascinó a Giger fue El Bosco, considerado como el gran precursor del arte fantástico. El desarrollo de la iconografía de lo monstruoso en su obra constituye una de las características más interesantes, cuya influencia se extiende a la mayor parte de la obra de Giger dominada por el desarrollo de mundos y elementos fantásticos, así como la creación de formas monstruosas.

Podemos extraer características de la obra del Bosco, aplicables a la de Giger:

a-En sus cuadros realiza alusiones simbólicas tomadas de la cultura popular de su época.

b-Demuestra un gran conocimiento de leyendas populares en torno al diablo y las fuerzas del mal, así como de la literatura hermética, mágica y alquimista.

c-Characterizaciones fisonómicas esperpénticas con carácter grotesco.

d-Sus cuadros reflejan visiones infernales, oníricas y fantásticas. Realiza una representación realista de las fuerzas demoníacas que rodean al hombre.

f-Sentido del humor y carácter burlesco.

Giger comparte con El Bosco una fascinación por lo grotesco y lo antinatural. Ambos crean particulares imágenes del infierno y de pesadilla en el que las escenas de tortura tienen una presencia importante. El Bosco refleja las prácticas esotéricas de la Edad Media como la alquimia, la astrología y la brujería, utilizando constantemente esta iconografía en sus obras. Giger hará lo mismo pero actualizando los significados y símbolos ocultos de estas imágenes. La temática demoníaca es una de las más importantes en las que Giger ha trabajado. La etapa del aerógrafo, será la más *bosquiana* en la obra de Giger, en la que se produce la proliferación de formas y criaturas fantásticas y el desarrollo de lo monstruoso de un modo más explícito. Las pinturas del Bosco muestran la preocupación por la inclinación del hombre hacia el pecado, en desafío a Dios, así como la condena eterna a las almas perdidas en el Infierno, como consecuencia fatal de la locura humana. Sus fuentes principales fueron los manuscritos iluminados holandeses, grabados extranjeros, bestiarios medievales y leyendas y textos de la época. Como hemos visto Giger también utiliza un amplio aparato literario como inspiración y documentación en sus procesos creativos.

El Bosco representó con frecuencia imágenes de mendigos e inválidos. Asimismo Giger dibujó ya en 1963 *Mendigo* y posteriormente desarrollará figuras mutiladas, en silla de ruedas o con otras deficiencias y deformaciones. Para el Bosco los principales enemigos de la humanidad son el propio mundo, la carne y el diablo. Esto establece más puntos de conexión entre ambos artistas.

## **Goya**

Goya es uno de los artistas que más ha influido en el arte moderno y que también ha dejado huella en Giger. Especialmente sus pinturas negras y los temas satánicos de su última época y sus famosas series de grabados, como los *Desastres de la guerra* (1810) y los *Disparates* (1820-1823), en los que presenta comentarios cáusticos sobre los males y locuras de la humanidad. Los horrores de la guerra dejaron una profunda huella en Goya, que contempló personalmente las batallas entre soldados franceses y ciudadanos españoles durante los años de la ocupación napoleónica. Giger, al igual que Goya, también ha trabajado con el tema de la guerra y del horror que provoca. Giger utiliza la iconografía bélica para muchas de sus obras, en las que vemos niños armados, metralletas, pistolas, bombas y granadas que no aluden directamente a ninguna contienda bélica pero que reflejan el drama y terror que causan las armas y las guerras y su capacidad destructora.

Pero las obras más influyentes de Goya sobre nuestro artista son las célebres *Pinturas negras* (c. 1820) que reciben su nombre por su espantoso contenido. Predominan los tonos negros, marrones y grises y demuestran que el carácter del artista era cada vez más sombrío. Además le fascinan los grabados relacionados con la brujería y las figuras demoníacas que reflejan el interés de Goya por estas disciplinas arraigadas en la cultura popular de su época. La pintura *Danza de brujas* (1977) de Giger recuerda al *Aquelarre* (1821-23) de Goya. Estas influencias goyescas se observan en las obras satánicas de Giger y en algunas creaciones demoníacas para el cine como sus pinturas de *Poltergeist II*.

## Francis Bacon

Posiblemente para Giger, Bacon sea el artista británico contemporáneo más importante. Fue un artista que se centró en la figura humana como núcleo de su pintura realizando mediante un estilo expresionista distorsiones del cuerpo humano. Al igual que Giger, Bacon se obsesiona por las formas físicas y por las representaciones interiores. Ambos ofrecen visiones desoladoras y violentas de la condición humana. Crean imágenes oscuras y tétricas que sugieren visiones a través de los rayos X. En Giger el no color refuerza la tensión expresiva y la negación del ser, lo que enseguida provoca la sensación de angustia y repulsión. La claustrofobia es compartida por las figuras de Bacon y por las de Giger. Las figuras de Bacon se retuercen de una manera angustiosa, provocando el desasosiego que puede ser interpretado como la tragedia del mundo, de las guerras que él vivió, como fue la II Guerra Mundial. En sus estudios del *Retrato del Papa Inocencio X* de Velázquez (1953) [54], representa una figura salpicada de sangre encerrada en una construcción tubular y atrapada en una especie de silla eléctrica. Nos interesa la expresión de dolor y angustia de su rostro, que recuerda a la pintura de Giger *El rostro verde* (Chidher Grün, 1975) [52] con una serpenteante figura monstruosa con corona de espinas. El grito primordial sería el tema de estas imágenes en las que el centro expresivo reside en la boca. Usa la iconografía religiosa para subvertirla (crucifixiones, el Papa). En *Figura yacente con una aguja hipodérmica* (1963) se insinúa la idea de muerte y tortura, como también veremos en las obras de Giger que emplean agujas o jeringuillas. Una obra de la serie *Necronom*, la número II está inspirada, según el propio Giger en una pintura de Bacon, en la que aparece un paraguas. Esta obra se titula *Figure Study* (1946) [53] y está presidida por una imagen cuyo cráneo tiene la forma de un paraguas abierto, rodeada de formas corporales de carnicería, que componen una suerte de exploración del cuerpo humano. En otra obra, *Tres estudios junto a una crucifixión* (1944) [55], se alude de nuevo a la temática corporal relacionada con lo fálico y monstruoso, con el cuerpo mutilado y con la anatomía animal. Sirve como inspiración a Giger para crear la iconografía de Alien y concretamente del *revientapechos*.

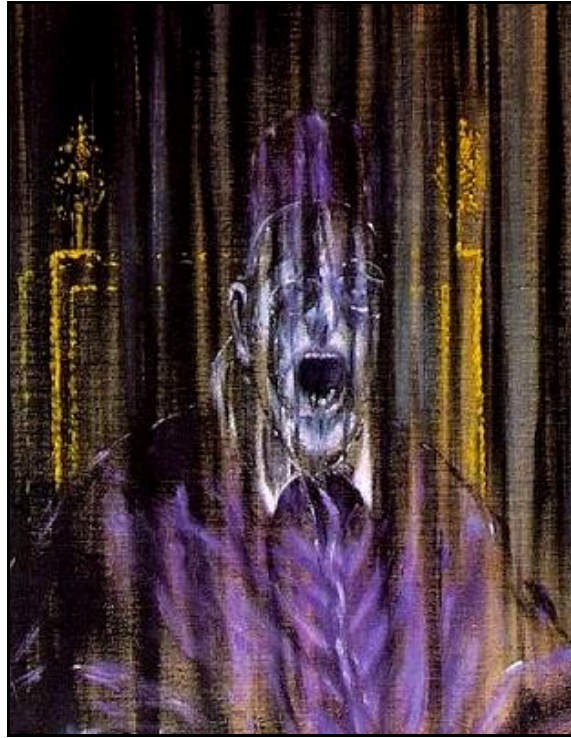
Bacon utiliza la iconografía de la carne, la del matadero y por tanto puede ser considerado como un precedente de la sensibilidad de la *Nueva Carne*. Bacon y Giger crean ilustraciones médicas deformadas, producto de enfermedades cutáneas y bucales, en las que aflora lo más desagradable de nuestro ser.

Otra conexión interesante entre Bacon y Giger es el empleo que hacen del tríptico para algunas de sus composiciones. El retablo ha servido como vehículo para los cuadros de devoción desde el siglo IV y guarda relación con el culto cristiano. Su escenografía enaltece el sentimiento religioso de adoración. El tríptico ha sido reinterpretado por artistas modernos como Munch, Bacon, Beckmann y el propio Giger. En la serie *The Spell*, se produce la negación de lo cristiano, proponiendo un anticristianismo, por lo que Giger sitúa en el centro al Anticristo en la figura de Baphomet. La simetría compositiva del tríptico subraya la solemnidad de la escena.



53-Francis Bacon. *Figure Study* (1946)





54-Francis Bacon. Fragmento de *Retrato del papa Inocencio X, según el estudio de Velázquez* (1953)



55-Francis Bacon. *Tres estudios de figuras junto a una Crucifixión* (1944)

### 2.1.2.2 Surrealismo

El arte de Giger se ha relacionado desde sus comienzos con el surrealismo y algunos críticos le han señalado como claro exponente de las corrientes del neosurrealismo en los sesenta y setenta<sup>128</sup>. Lo cierto es que la presencia de lo surreal en Giger es innegable. Giger guarda una estrecha relación con este movimiento. Él se declara surrealista y gran parte de la crítica lo ha ubicado como tal. Empezando por Dalí y Bellmer, la lista de artistas surrealistas que han influido en Giger sería larga, por lo que comentaremos el influjo de algunos creadores emblemáticos, además de estos dos, como Max Ernst, Jean Benoit y Austin Osman Spare. El surrealismo se ha manifestado bajo diversas formas según las épocas y los autores. El arte de la vanguardia surrealista partía de las investigaciones realizadas por Sigmund Freud, que ponían al descubierto la zona oscura del ser humano. Las técnicas más habituales empleadas por los pintores surrealistas eran la interpretación de los sueños y la asociación incontrolada de ideas, que se fundamentan en los procedimientos automáticos que permiten liberar el inconsciente del control que habitualmente ejercen sobre él la razón, la moral o las buenas costumbres<sup>129</sup>. Por tanto se centraron en explorar el subconsciente, el azar y los estados alucinatorios. Además reivindicaron a autores como Lautreamont, Sade y Jarri, y se mostraron fascinados por la novela gótica. Todos estos rasgos encajan perfectamente con Giger. Ha leído a todos estos autores como hemos comprobado, influyéndole notoriamente en su formación intelectual. En su etapa aerográfica va a utilizar en muchas ocasiones la escritura automática como documentaremos, enlazando ideas y formas, cual hilo de Ariadna, y mezclando diferentes conceptos para desarrollar así su iconografía personal y su estilo biomecánico. Giger rechaza los usos y normas estéticas de su momento para elaborar una obra personal, con la que profundizará en la interioridad del ser humano. En su plástica en ocasiones prevalece el caos y el desconcierto, una maraña de elementos e ideas. Giger empleará diferentes recursos para lograr

---

<sup>128</sup> En el catálogo *Passagen* editado por el Museo de Arte de Chur (1974) Billeter señalaba a Giger como un artista surrealista genuino capacitado para formular las pesadillas de la burguesía contemporánea con gran precisión, debido a su técnica y a la representación de visiones fantasmagóricas que persiguen al espectador una y otra vez.

<sup>129</sup> GARCÍA DE CARPI, Lucía. *Las claves del arte surrealista*, Planeta, Barcelona, 1990, p.8



soluciones satisfactorias al realizar sus obras de arte, como el uso de la escritura automática, el humor negro y sobre todo la imaginación.

Un punto interesante es la conexión entre el surrealismo y el esoterismo a través de la poesía y de la magia que se hace patente en el título que Breton dio a la segunda parte del primer manifiesto, *Secretos del Arte Mágico del Surrealismo*. G. Durozoi y B. Lecherbonnier han esclarecido este vínculo: “Los surrealistas no cesarán de explorar en todas esas direcciones, lo que confiere un aspecto esotérico y gnóstico a su enfoque del mundo. En la medida en que tienden hacia un saber absoluto que permita descifrar las misteriosas relaciones del hombre y del universo, en la medida en que sitúan el conocimiento intuitivo mucho más allá del razonamiento discursivo y en que persiguen sumidos en una especie de iluminación una *videncia* en el otro mundo, es decir, el deseo de superar este mundo actual, limitado y mediocre, para percibir en esta violencia el estado original del hombre, los surrealistas serán unos *gnósticos*, tanto más que acudirán por igual a los símbolos, a los mitos, a las analogías, al conocimiento subjetivo y a la experiencia vivida”<sup>130</sup>. De este modo el esoterismo será utilizado en la iconografía surrealista como una fuente de nuevas emociones. La seducción que manifiestan los movimientos de vanguardia surrealista por el esoterismo de épocas pasadas será compartida por Giger, que sobre todo en los setenta, basará su arte en esta relación. Sus biomecanoides y sus paisajes biomecánicos se identifican plenamente con los postulados surrealistas. Una de las conexiones más importantes de Giger con el surrealismo se establece con el trabajo de la representación humana. Josep Renau comenta: “Con el surrealismo, la representación humana aparece. Pero el espectáculo que ofrece tal intento de humanizar el arte, es sumamente deprimente: el surrealismo no resucita al hombre, lo desentierra simplemente. El hombre surrealista es el cadáver que pasea cínicamente las lacras horribles de su corrupción, con la insistencia frenética de un mundo que se resiste a seguir el destino implacable de su desaparición histórica”<sup>131</sup>. La representación que Giger realizará del hombre está muy próxima al cadáver, así como al monstruo.

---

<sup>130</sup> DUROZOI, G. y LECHERBONNIER, B. *André Breton: la escritura surrealista*. Guadarrama, Madrid, 1974, p. 11.

<sup>131</sup> RENAU, Josep. *Función social del cartel*, Fernando Torres-Editor, Valencia, 1976, p. 54

## Dalí

A los 14 años Giger vio una obra de Dalí que le impactó y desde entonces será el artista que más le ha influido y por el que ha sentido mayor fascinación, como comenta el propio Giger. No sólo por sus cualidades como artista, sino también por su personalidad y sus locas ideas. Giger recuerda su visita a Cadaqués en 1975: “Dalí se mostró muy cortés e interesado en mi trabajo y me presentó a su esposa Gala como una especialista en monstruos y pesadillas, cuya apariencia externa no concordaba en absoluto con su mundo interior. Al respecto, Gala opinó que mi caso era diferente, yo llevaba sólo una máscara, puesto que mi mundo pictórico encajaba perfectamente conmigo mismo y con mi personalidad interna. Acto seguido empezó a contarme de su vida. Renegaba de la maldad del mundo. De verdad, Gala fue una de las mujeres más impresionantes que he conocido en mi vida”<sup>132</sup>.

La intención de Giger al visitar a Dalí, era que le escribiera una introducción para su libro *Necronomicon*: “Dalí puso las hojas de prueba al revés, señalando algunas criaturas fantásticas por descubrir. Haciendo esto recordó la armadura de perro que había visto en mis catálogos. Dalí quería esa pieza para su museo. Concluimos acordando la armadura por su prefacio (...). Dalí es una de las pocas personas que podrían hacerme perder la serenidad”<sup>133</sup>. Giger comenta la visita que le hizo cuando se hallaba en un hotel de París. Dalí estaba sentado en una especie de trono con Amanda Lear y otras personas.

En el arte de Giger se observa la influencia daliniana, especialmente en sus dibujos y en las creaciones como los relojes y en las formas curvadas. También influye su técnica realista de representación. Dalí es una figura de culto para Giger. Le visitó en dos ocasiones en Cadaqués, donde le mostró sus obras. Es indudable la influencia de Dalí, entre otras cosas porque fue él quien le introdujo en el mundo del cine. Le favoreció para su entrada en el proyecto *Dune* que supondría el inicio del camino hacia su mayor encargo, los diseños para *Alien*. Las figuras derretidas del homenaje pictórico de Giger a Beckett recuerdan a los

---

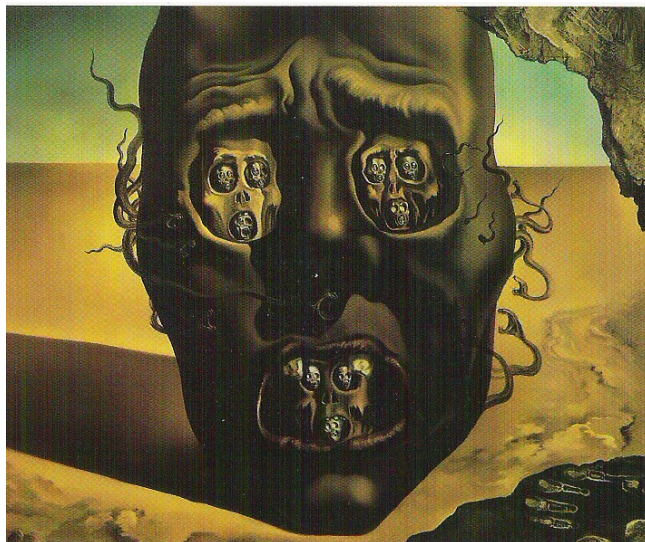
<sup>132</sup> ARh+, *Op. cit.*, p. 52.

<sup>133</sup> H. R. Giger's *Necronomicon 2*. Zurich: Edition C, 1985, p.38.

famosos relojes de Dalí y son muchas las figuras de Giger que guardan alguna conexión con el arte daliniano.



56- Fotografía de Philippe Halsman según un dibujo de Dalí. *Cráneo humano compuesto de siete cuerpos femeninos desnudos* (1951)



57-Salvador Dalí. *Rostro de la guerra* (1940-1941)

## Hans Bellmer

La obra artística de Hans Bellmer, plantea una visión extrema del erotismo. Su arte combina la mutilación y fragmentación corporal, así como el exceso. Usa material sexual para volcarse hacia un ideal personal de belleza. La fotografía de Hans Bellmer muestra directamente la realidad centrándose en la representación del sexo, producto de sus investigaciones sobre las pulsiones.

Bellmer desarrollaría la mayor parte de su carrera artística en París, formando parte de la vanguardia surrealista. Sus primeras obras girarán en torno al montaje de muñecas, provocado en un principio por el hallazgo de juguetes rotos encontrados en una caja de su infancia; estas muñecas corresponden a una visión sádica, representando a la mujer como víctima de los peores excesos. Posiblemente su objetivo era lograr, mediante la imaginación, la eliminación de las fronteras del erotismo.

Con las fotografías de muñecas, que constituyen su obra más conocida, Bellmer visualiza sus teorías, que se conectan directamente con los escritos de Freud y de Georges Bataille. Pero su faceta de dibujante es la que más valora Giger en éste artista alemán, no en vano Giger le considera como uno de los mejores dibujantes del siglo.

El recurso que más emplea en sus creaciones es el de la fragmentación corporal, al igual que hará Giger. En sus dibujos, Bellmer utiliza visiones radiográficas del cuerpo humano, logrando transparencias de la epidermis que muestran estructuras amorfas que avanzan y se agolpan hacia el exterior del cuerpo [58]. En ocasiones reduce el cuerpo a sus estructuras básicas, como la cabeza que es un elemento también destacado para Giger [59]. Utiliza la escritura automática que le lleva a crear estructuras híbridas. Giger emplea todos estos recursos, desarrollando organismos con estructuras manipulables, construcciones artificiales, que transgreden la naturaleza del cuerpo.

En uno de los dibujos de Bellmer titulado *Homenaje a Antonin Artaud* (1942) [60] apreciamos un embrión de lo que serán los biomecanoides de Giger: se produce una unión de las extremidades, brazos y piernas; los huesos salen al exterior conformando combinaciones anatómicas fantásticas. Alrededor de 1963, Giger ya realizaba dibujos con características similares.

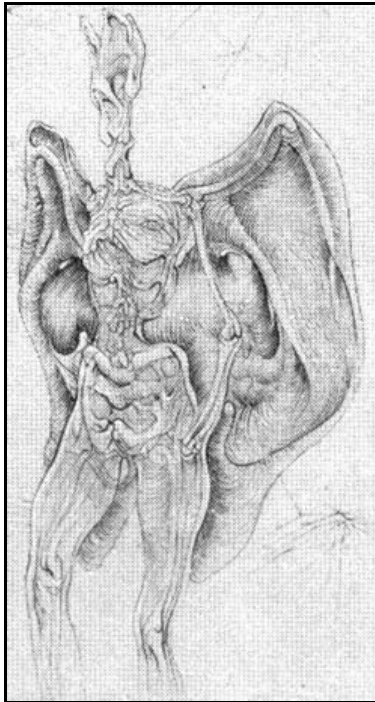
Los surrealistas exaltaron el tema de la crueldad y del sadismo, así como el deseo insatisfecho. Giger explorará estas temáticas en su arte, en el que la obra de Bellmer juega un papel destacado. La fascinación fetichista de Bellmer será fundamental como influencia para la representación del maniquí y las muñecas en el arte y cine moderno<sup>134</sup>.

“La belleza será convulsiva o nada”, escribió André Breton, el poeta considerado padre espiritual del movimiento. Para los surrealistas, como Hans Bellmer la fantasía no era una parte del arte: toda experiencia humana debía ser fantástica. Su punto de vista del papel del subconsciente en la vida y el arte se derivaba de las teorías de Sigmund Freud. Las muñecas de Bellmer son atractivas y repulsivas a la vez. Sus construcciones se asocian a menudo con juegos perversos, prohibidos y permitidos, relacionados con los juegos inocentes infantiles y curiosidades de esta edad. Bellmer es una artista con una amplia obra, muy interesante para Giger, pues ambos han explorado los lugares recónditos del erotismo y del cuerpo.

Al igual que las propuestas artísticas de Bellmer, las de Giger provocan horror y crueldad debido a la expresividad de sus obras. De las perversas operaciones que ejecutan sobre el cuerpo, consiguen sacar a la luz las invisibles estructuras orgánicas de la carne. Ellos modelan y manipulan la carne. Giger la metamorfosea y le añade el componente industrial para crear un monstruo moderno, el *cyborg*.

---

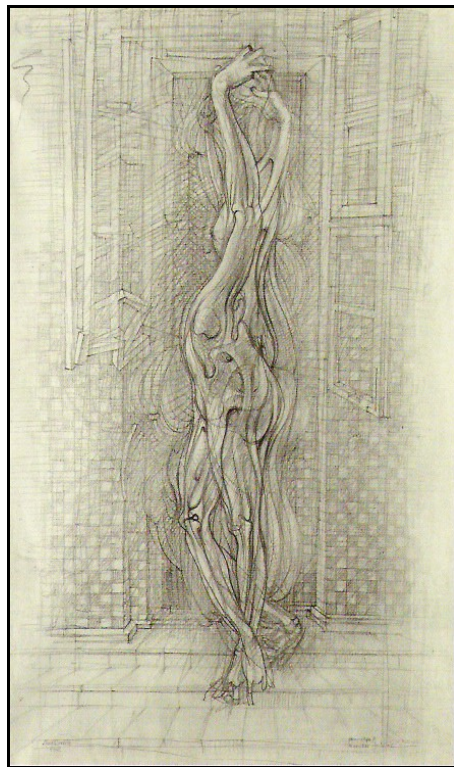
<sup>134</sup> Véase Pilar PEDRAZA, *Máquinas de amar*. Valdemar, Madrid, 1998, p.119.



58-Hans Bellmer. *Cosecha de murciélagos* (1935-50)



59-Hans Bellmer. *Vanidad* (1935-50)



60-Hans Bellmer. *Homenaje a Antonin Artaud* (1942)



## Max Ernst

Dentro del surrealismo pictórico, Max Ernst es una figura clave. Creó imágenes cercanas a la alucinación, llenas de arbitrariedad e incongruencias. A lo largo de su variada carrera artística, Ernst se caracterizó por ser un experimentador infatigable. En todas sus obras buscaba los medios ideales para expresar, en dos o tres dimensiones, el mundo extradimensional de los sueños y la imaginación. Fue el creador del collage surrealista y fruto de sus investigaciones inventó la técnica del *frottage*, que consiste básicamente en frotar un lápiz sobre un papel colocado encima de una superficie con irregularidades como la madera o el tejido. Posteriormente empleó la técnica en el óleo con la que crearía sus famosas pinturas de paisajes, bosques y rocas. Se obtienen así formas fantásticas de gran fuerza plástica. Ernst crea sugerencias diversas, de apariencia inquietante. Las formas naturales se transforman y metamorfosean. Estas simbiosis serán desarrolladas por Giger en sus naturalezas biomecánicas, en las que trabajará las texturas y las asociaciones naturales y mecánicas. Giger dedica una pintura de la serie *Victory* a Ernst. Las superficies no aparecen lisas sino que presentan un gran decorativismo, como si fueran estampaciones (como vemos en las serpientes de *Spell IV*). Quizá el introductor de Ernst sería Fuchs, que también ha trabajado mucho las texturas y superficies en sus cuadros.



61-Max Ernst. *El ojo del silencio* (1943- 44)



62-Max Ernst. *Europa después de la lluvia II* (1940-42)



63-Max Ernst. *La tentación de San Antonio* (1945)

## Man Ray

Giger ha señalado que Man Ray fue el primero en utilizar el aerógrafo con fines artísticos<sup>135</sup>. Ray, artista multifacético, es conocido sobre todo por su faceta como fotógrafo, campo en el que investigaba aplicando novedosos procedimientos técnicos. La relación de la obra pictórica de Giger con la fotografía es destacada. La manipulación de la realidad a través del arte y la construcción de mundos alternativos con acabados hiperrealistas son facetas que Giger ha explorado en su pintura. Ray experimentó constantemente con las técnicas fotográficas (como los

<sup>135</sup> ARh+, *Op. cit.*, p. 44.



rayogramas) y sus posibilidades expresivas y estuvo muy implicado con el movimiento surrealista. Además de la fotografía trabajó los *ready-mades*, fabricando objetos cotidianos como una plancha con tachas que salen de su base.

### **Austin Osman Spare**

Un artista muy poco conocido pero significativo para Giger es Austin Osman Spare, sobre todo por su faceta dibujística y por su saber esotérico. Spare es un artista y escritor ligado al surrealismo y a la tradición ocultista que realizó una interesante serie de dibujos a principios de siglo, con creaciones demoníacas y representaciones de Satán. Esta serie la publicó en 1924 en el libro titulado *Libro del éxtasis feo (Book of Ugly Ecstasy)*. El concepto del éxtasis feo será básico dentro de su idea de Gnosis sexual en la que comparte, al igual que Aleister Crowley, que el deseo sexual debe liberarse de rasgos superficiales. Spare fue un iniciado en los misterios sabáticos y en el culto brujeril de Salem y un estudioso de las antiguas culturas, en especial la de Egipto y Asiria. Realizó interesantes apreciaciones sobre el simbolismo hermético alquímico, sobre los elementos y grafismos que intervienen en la gran obra. Con todos sus conocimientos creó una cosmogonía ocultista refinada, utilizando la técnica de los dibujos automáticos y estados de trance. La influencia en Giger es por partida doble, por sus escritos y por sus dibujos. En su ensayo *Dibujo automático* (1916) anticipaba algunas de las ideas que difundiría Breton con el Manifiesto del surrealismo<sup>136</sup>.

En sus series representa a sátiros, seres andróginos y demonios. Las figuras femeninas son presentadas con el brazo extendido hacia detrás de la cabeza, postura de la muerte típica de Spare. En el dibujo nº 1 del *Libro del éxtasis feo*, se representa a un sátiro con pecho masculino y femenino sentado sobre una protuberancia en la que se adivina un rostro con cuernos [64]. La composición puede representar la eyaculación (fluidos que salen por la nariz del

---

<sup>136</sup>“Un esbozo *automático* de líneas que se entrelazan permite que el germen de una idea que se encuentra en la mente subconsciente se exprese, o al menos que se sugiera a la mente consciente. De esta masa de formas procreativas, llenas de falacia, el débil embrión de una idea puede ser escogido por el artista y entrenado para crecer y adquirir poder. De esta manera, pueden emerger las profundidades de la memoria y la primavera del instinto es llamada”. SPARE, Austin O. y CARTER, Frederick. *Dibujo automático* [en línea]. 1916. [fecha de consulta: 22-8-2002]. Disponible en: <<http://www.topy.net/kiaosfera/aos/auto/Auto.htm>>.

sátiro) de niños astrales nacidos del semen que alcanza a la diosa. En sus dibujos Spare hace alusiones a la energía sexual. Estos dibujos y también sus pinturas [65] dan una idea acerca del simbolismo y el modo de representación que utilizaba Spare.



64-Austin Osman Spare. *Dibujo n° 1 del Libro del Éxtasis feo* (1924)



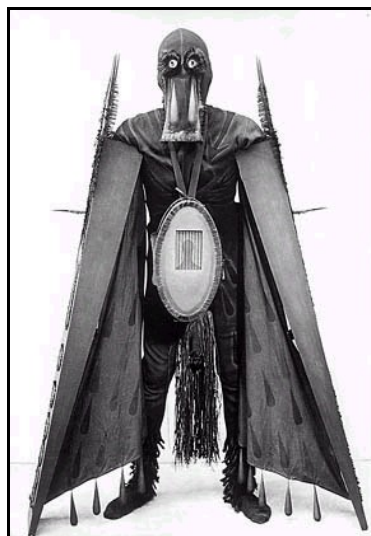
65-Austin Osman Spare. *Los vampiros están llegando* (1947)

## Jean Benoit

Giger comenta en una entrevista que le realizamos, su atracción por este artista y recuerda la creación del perro de Maldoror y de su vestuario fantástico para *La ejecución del Testamento de Sade*. Benoit se trasladó a París en 1947 y se convirtió en uno de los surrealistas más activos durante la década de los 40 y los 50. Empezó a crear trajes y vestuarios. Su obra más importante fue la representación en 1959 de *La ejecución del Testamento de Sade* en una galería de París, inspirado en una ceremonia masoquista. Basó sus *Trajes necrofilicos* (1964) en las películas de terror clásicas. Benoit es un artista muy imaginativo y obsesionado con el fetichismo y las fantasías sexuales, así como con la obra de Sade y de Lautreamont. Realizó dibujos extraños y esculturas macabras, trabajando con máscaras, esqueletos, falos y figuras mitológicas.



66-Jean Benoit. *El perro de Maldoror* (1959-64)



67-Jean Benoit. Vestuario para la *Ejecución del Testamento del Marqués de Sade* (1959)

### 2.1.2.3 Simbolismo.

Giger comparte muchísimos puntos en común con los pintores simbolistas del XIX, como Moreau, Kubin y Böcklin, como la temática, la técnica y la utilización iconográfica y simbólica de muchos elementos, como la representación de la mujer fatal. La figura de la mujer y de la belleza femenina gravita en el arte de Giger; la representará como una belleza escultórica, como bruja, maga, vampira, siempre muy estilizadas y bellas, como diosas futuristas, llenas de atributos simbólicos. A veces como chicas pin-up, expuestas a la mirada y al deseo (con abundantes elementos eróticos como ligueros y collares; también con alas). En ocasiones aparecerán violadas y atacadas por monstruos y robots en actitudes violentas y por mecanismos maléficos y siniestros, que existen en su imaginación.

Se han dado una serie de coincidencias entre el final del siglo XIX y el del siglo XX, uno marcado por la revolución industrial otro por la informática. El resultado final fue una transmutación de valores. El símbolo, núcleo del simbolismo, se opone a lo real; se crean símbolos, categorías emblemáticas, que tratan temas del inconsciente. Esta tradición artística permite dar forma a ideas que escapan a los sentidos. El simbolismo es romántico, alegórico y onírico. Esta idea de romanticismo tiene en Giger conexión con la relación mística con la Naturaleza. También está latente en su arte la idea de decadencia frente a progreso.

### **Arnold Böcklin**

Böcklin es el pintor suizo que más le ha influido. Su primera época se caracterizó por los paisajes clásicos idealizados, pero en la década de 1870 imprimió un giro a su obra, dedicándose a las escenas fantásticas tomadas de viejas leyendas germánicas. Sus últimas obras fueron adquiriendo un carácter de ensueño y de pesadilla, que son las que más conectan con Giger. La pintura más conocida y enigmática de Böcklin es *La isla de los muertos* (de la que existen cinco versiones) [68]. Giger realizó en 1977 un homenaje a esta pintura en versión

biomecánica, cobrando un nuevo aire misterioso y siniestro [69]. Al igual que Böcklin pintó un cuadro sobre la peste, *La peste* (1898), Giger ha realizado varias pinturas que simbolizan la amenaza del SIDA, lo que establece ciertos paralelismos entre ambos autores, interesados en la temática de la muerte y con gran conocimiento de los arquetipos mitológicos.

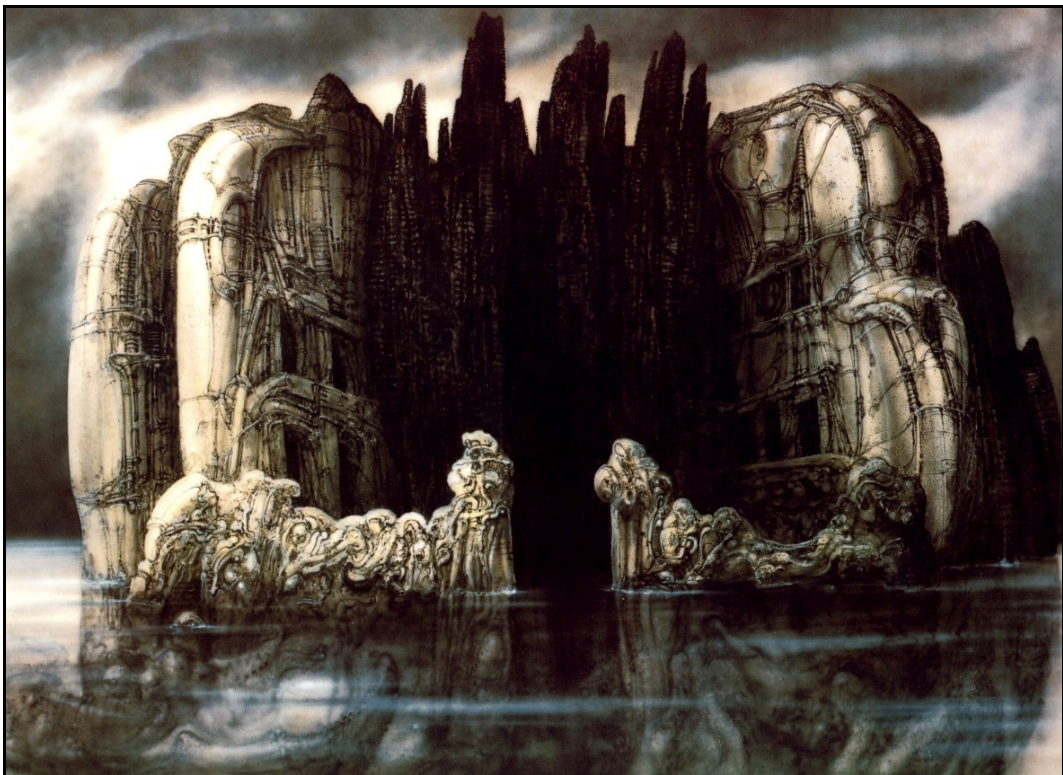
### **Felicien Rops**

Otro artista simbolista que atrae a Giger es el belga Felicien Rops, autor de una obra turbulenta que escandalizó a finales del XIX. En su temática representa rituales fálicos de cultos fantásticos, el fetichismo, la magia negra y la atracción erótica de la muerte. Rops reinterpretó los clichés de su época, representando constantemente en su obra a la muerte, la mujer y el diablo, tratados con una ironía muy provocadora. Simultaneaba temáticas prescritas junto a otras que salían de su imaginación. Giger ha utilizado también estos tres elementos en múltiples ocasiones, combinándolos. La muerte como fin último y símbolo de decadencia, la mujer como objeto perverso sexual y el diablo como la antítesis de lo humano, representado en diversas formas monstruosas (especialmente como macho cabrío). En este sentido Giger reinterpreta la iconografía medieval y la goyesca, utilizando la imagen satánica de éstos en sus obras y añadiéndoles los clásicos elementos de la iconografía gigeriana.





68-Arnold Böcklin. *La isla de los muertos* (1886)



69-H.R. Giger. *La isla de los muertos* (1977)

#### 2.1.2.4 Arte austriaco.

Entre 1968 y 1972 Giger entró en contacto con el arte austriaco, que en ese momento se hallaba en una fase muy creativa con grupos artísticos renovadores como los accionistas y virtuosos de la pintura como los miembros de la *Escuela de Viena del realismo fantástico*. El líder de esta escuela, Ernst Fuchs, ejercerá una enorme influencia en Giger, que se observa en la evolución pictórica de sus cuadros y en diversos conceptos artísticos. Desde entonces seguirá y estudiará a diversos artistas surgidos en este país, que tienen una sensibilidad especial, compartida por Giger, y que se extiende por las zonas de influencia germana: Austria (Kubin, Fuchs), República Checa (Kafka), Alemania (Murnau, Lang y Poelzig) y como no, Zurich.

Tanto la obra de Gustav Klimt como la de Egon Schiele atraen a Giger por sus figuras eróticas. Klimt realizó retratos que pueden interpretarse surgidos de la fatalidad y trató temas como el sueño y la muerte. Para Schiele la figura humana fue su principal motivo temático, enfatizando a menudo las expresiones de sus personajes con configuraciones retorcidas y atormentadas y con cuerpos deformados y demacrados. Ambos parecen haber influido en la concepción del erotismo gigeresco.

Pero sin duda el influjo de Alfred Kubin es aún mayor. Kubin trató el tema de los terrores irracionales más intensos y posee una iconografía propia en la que utiliza la figura del vampiro, la araña, la serpiente, el diablo y el monstruo. Sus dibujos grotescos, macabros y terroríficos, así como la novela fantástica que escribió en 1908, *El otro lado*, han influido mucho en Giger, particularmente en su concepto de lo siniestro. Su universo creativo está superpoblado de figuras siniestras, cuerpos mutilados y deformes, personajes terribles y seres amenazadores, y con escenas imposibles de un universo onírico, inconsciente, estrictamente interior. Kubin será en este sentido un modelo a seguir para Giger que también convierte en imágenes el infierno del alma, a partir de elementos reconocibles extraídos de la realidad consciente. El recurso de la extensión de la

cabeza, empleado por Kubin y Dalí, así como en el arte egipcio de la época de Tell Amarna, será muy utilizado por Giger.

Entre 1965 y 1970 irrumpió en el panorama artístico un grupo austríaco que con sus obras conmocionaron la escena artística, los accionistas vieneses. Formado por un grupo de artistas como Günter Brus, Otto Mühl, Rudolf Schwarzkogler y Hermann Nitsch, pretendían una ruptura con el arte como contemplación. Para ello exploraron los límites de la obra, del soporte, del propio cuerpo, de la mente, del instinto, de la razón, del dolor, y de la sexualidad. Trataron de asaltar los límites sumergiéndose en las zonas excéntricas de lo prohibido para hacerlas propias.

Su arte se centra en la temática corporal, por lo que Giger prestaría mucha atención a este movimiento, sobre todo a la obra de Brus y de Rainer. Uno de los procedimientos pictóricos usados por Arnulf Rainer consiste en trabajar sobre pinturas y fotografías ya existentes, frecuentemente reproducciones de obras de otros artistas que él cubre con *sobre-ilustraciones* o *sobre-pinturas* que cambian el significado de éstas y revelan en ellas otros significados inesperados. Giger utilizó este recurso entre 1987 y 1994 en algunos de sus dibujos.

El arte de Giger nunca ha llegado a alcanzar los tintes nihilistas de los accionistas pero si que ha sido muy sincero y ha sacado todo al exterior sin autocensura alguna, por lo que en ocasiones ha provocado el escándalo y la censura. El cuerpo se convierte en soporte, en medio de expresión, se le ataca y se le agrade. Giger lo fracciona y lo atraviesa, lo desmenuza, representa fragmentos. Además ha realizado alguna incursión en el terreno del body art, probablemente influido por estos artistas.

### **Fuchs y la Escuela del Realismo fantástico**

La relación entre Giger y Fuchs es importante. Según comenta Giger, conoció a Fuchs y a la Escuela de Viena del Realismo Fantástico hacia finales de los años sesenta. Esta escuela pictórica comprende un grupo de unos treinta artistas, de los cuales cinco son sus máximos representantes: Arik Brauer, Ernst Fuchs, Rudolf Hausner, Wolfgang Hutter y Anton Lehmden. Todos ellos



comparten su fascinación por los antiguos maestros, por la pintura gótica y cuatrocentista y por pintores como El Bosco, Brueghel y Altdorfer. Destaca su minuciosa técnica realista, con un tipo de representación objetiva de la realidad a la que añaden elementos alegórico-simbólicos y fantásticos.

A partir de 1971 se produce un cambio destacable en la concepción teórica de Giger y en su manera de entender la pintura, fruto de las teorías y enseñanzas de Fuchs. El austriaco influyó profundamente a Giger, especialmente en lo referente a la resolución formal de sus obras, en su detallismo y realismo. Además la obra teórica de Fuchs reflejada en *Architectura Caelestis* fue seguida por Giger como cita en un texto: “Estos dibujos (al aerógrafo) son importantes para mí, ya que a través de ellos descubrí nuevas estructuras y establecí ciertas conexiones con la arquitectura del cuerpo humano por una parte, y con el mundo tecnológico por otra. A través de ellos aprendí a valorar mayormente las teorías defendidas por Ernst Fuchs en su *Architectura Caelestis*, y a menospreciar aún más la penosa arquitectura de estudio producida por nuestros arquitectos profesionales”<sup>137</sup>.

Además se inclinaría por temas místicos y mágicos y crecería su interés por la literatura esotérica, por autores como Levi y Crowley. El acabado hiperrealista que adoptarán las obras al aerógrafo de Giger también refleja la influencia de Fuchs y de la Escuela de Viena.

Fuchs representa con su abundante obra gráfica y pictórica un mundo mitológico propio, con aparentes connotaciones religiosas. Su obra más interesante para nuestro estudio va desde 1945 hasta 1972. El análisis de su obra refleja conexiones evidentes con el arte fantástico universal, con el surrealismo y con la literatura. Utiliza un lenguaje pictórico personal influenciado por los antiguos maestros como Miguel Ángel, Rafael, Durero, Grünewald y lo fusiona con artistas contemporáneos como Dalí y Picasso, logrando así un eclecticismo que desembocará en la creación de su propio estilo expresivo.

Es un artista que mira constantemente al pasado, al arte antiguo y a las escrituras bíblicas pero que se halla profundamente influido por los acontecimientos contemporáneos, ya sea la muerte de Ghandi o la bomba de

---

<sup>137</sup> H.R. Giger's *Necronomicon*. *Op. cit.*

Hiroshima. Dedicó una de sus primeras series a los cataclismos, y a la autodestrucción humana. A los 15 años ingresó en la Academia de Bellas Artes de Viena para cursar estudios. Con esta edad ya era talentoso en el dibujo. Tenía predilección por el arte de los maestros del Renacimiento, por los temas germánicos (caballescicos), cristianos (Crucifixión), y por el desnudo.

La serie *Die Stadt (La ciudad)* es muy interesante en cuanto que desarrolla desde aquí su interés por las arquitecturas y sus fantasías constructivas, las metrópolis modernas [70]. A partir de 1948 empieza a experimentar las técnicas pictóricas de los antiguos maestros, óleo, técnicas mixtas, grabado. Desarrolla un expresionismo fantástico sintetizando experiencias del teatro, la ópera y el cine.

Las influencias que recoge Giger se pueden resumir en:

a- La iconografía demoníaca, lo escatológico, algunas figuras de sus cuadros pueden haber fascinado a Giger debido al desarrollo de figuras grotescas. Sirvan como ejemplo *Detrás de la Verónica*, (1953) [71] y *El ángel de la muerte sobre la puerta del purgatorio* (1951-56) [72], en los que se aprecian prototipos del alien.

b- La técnica realista que emplea.

c- La fusión de formas, como sucede en la serie de *Querubines*, que se muestran como piedras solidificadas, mezcla de materia orgánica e inorgánica y su relación con la arquitectura celestial y el tema del cosmos. Estos conceptos pueden haber sido decisivos a la hora de desarrollar su concepto de la biomecánica, especialmente desde que trabajó con aerógrafo. También la recreación en la ornamentación y el abigarramiento, así como la idea de que en los detalles pequeños está la esencia de la pintura (como en la escuela flamenca).

d- Formas serpenteantes y dinámicas, mezcla de materia orgánica e inorgánica (como en *Job and the Judgement of Paris* (1965-66) y *El antilaokonte* (1965) [73].

e- los recursos manieristas que utiliza como provocar la intranquilidad y extrañeza en el espectador, los alargamientos de las figuras y distorsiones geometrizaras, el abigarramiento y los colores fríos y metálicos y los recursos de perspectiva para crear espacios ambiguos.

La admiración de Giger por Fuchs es mutua. Fuchs aborda en un texto introductorio al libro de Giger, *H.R. Giger Retrospectiva 1964-1984*<sup>138</sup>, titulado *La arqueología del ahora y del mañana*, una dimensión filosófica y simbólica en el trabajo de Giger. Para Fuchs, Giger es un arqueólogo y reportero gráfico de nuestro tiempo, que trata de desenterrar las huellas y estratos que subyacen en la metrópolis moderna para hablar del espíritu y del alma de nuestro tiempo. Camina así por los desechos de nuestra sociedad industrial tratando de mostrar la belleza que reside en lo grotesco y lo horrible a través de su particular estética. Esta belleza de lo monstruoso, brilla en las capas del underground y Giger describe así el amenazante futuro que se cierne sobre la humanidad.

En este mismo libro Fuchs le dedica un poema a Giger, *Poem for H.R. Giger*. Escrito en Venecia, el 15 de enero de 1984, extraemos un fragmento:

“En la oscuridad se hunden todas las imágenes;  
Dios pinta sobre el lienzo de la vida una vez más.  
Armado para luchar con penacho y escudo,  
Mientras el enemigo ennegrece el campo....

En el ardiente abismo en el que buceas,  
Donde, temblando, descubres que los muertos están vivos.  
En un infierno donde ellos cambian y se arremolinan horriblemente...”

---

<sup>138</sup> *H. R. Giger. Retrospektive 1964-1984*. ABC-Verlag, Zurich, 1984.



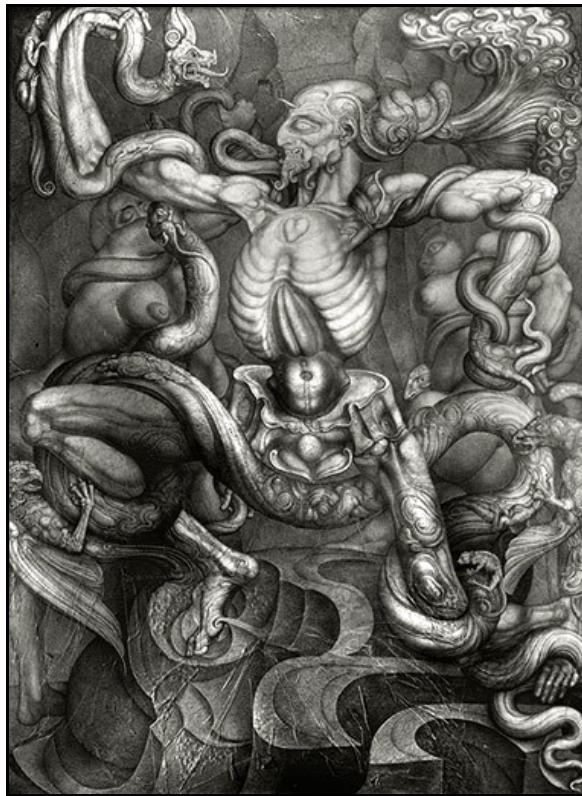
70-Ernst Fuchs. *Mujer reflejada en una hilera de casas* (1946)



71-Ernst Fuchs. *Fragmento de Detrás de la Verónica* (1953)



72-Ernst Fuchs. *El ángel de la muerte sobre la puerta del purgatorio* (1951-



56)73-Ernst Fuchs. *El antilaokonte* (1965)

### 2.1.3. Otras fuentes

Giger es un artista muy documentado que consulta habitualmente diferentes medios de comunicación, tanto los magazines de cultura general, como las revistas especializadas. Las noticias que lee en los periódicos o que ve por televisión le estimulan el espíritu creativo y es frecuente que desarrolle obras a partir de sucesos, especialmente macabros.

#### 2.1.3.1. Cine

Ya hemos dicho que Giger se vio muy influenciado por la película *La bella y la bestia* de Jean Cocteau, por el cine surrealista y expresionista, y por el género de terror. La película de Jean Cocteau, *La bella y la bestia* (*La belle et la bête*, 1946)<sup>139</sup> [74], le impresionó desde su infancia. Se trata de una película que ya en su introducción menciona diversos recuerdos mágicos como la frase del ábrete sésamo y la firma de Cocteau con el símbolo del pentagrama. En las escenas del castillo llaman la atención los portacandelabros del pasillo: son unos orificios en las paredes de los que salen brazos que portan candelabros, que se mueven y hacen indicaciones. Estos brazos se pueden relacionar con las primeras obras de Giger, los *biomecanoides*, en los que une brazos y piernas proporcionándoles autonomía propia y omitiendo el resto del cuerpo. Estos brazos portacandelabros son blancos y contrastan con la oscuridad del pasillo convirtiéndose en elemento iconográfico significativo. Además las columnas (cariátides) también se mueven, los objetos parecen cobrar vida, como el espejo que habla. Giger quedó fascinado por estas imágenes que le influirían posteriormente en sus creaciones. En el film, fantasía y surrealismo se unen, los elementos inorgánicos cobran vida orgánica y poseen un simbolismo enigmático.

---

<sup>139</sup> Jean Cocteau está considerado como un director muy influyente en el cine de vanguardia europeo y norteamericano. Esta sería una de sus obras cumbre.





74-*La bella y la bestia* (Jean Cocteau, 1946)

El cine surrealista es posiblemente el estilo cinematográfico que más le ha influido, especialmente las películas de su representante más destacado, Luis Buñuel, entre las que Giger cita sus dos primeras, que contaron con la participación de Dalí, *Un Chien Andalou* (1929) y *L'âge d'or* (1930). *Un perro andaluz* es la película pionera del cine surrealista, basada en la libre asociación de ideas y que fue el primer intento de crear imágenes sacadas directamente del subconsciente. Buñuel seguía así los postulados de Bretón expuestos en el *Primer Manifiesto Surrealista* (1924) logrando unir estados contradictorios como realidad y sueño, en nueva realidad, la surrealidad. Buñuel revoluciona la concepción de realidad con una serie de imágenes transgresoras con las que el espectador choca, como son la famosa imagen de Buñuel cortando el ojo de una mujer con una navaja de afeitar o la escena de las hormigas saliendo de la mano del protagonista, de inspiración claramente onírica.

Buñuel utiliza la trasgresión y el escándalo como arma subversiva en el otro film, *La edad de oro*, presentando el caos y la putrefacción de la civilización a través de imágenes que revelan los aspectos horribles y disparatados de la vida cotidiana. Una de las constantes del cine de Buñuel serán las grandes dosis de ironía y humor, que es precisamente algo que Giger valora muy positivamente. En el momento de nuestra primera visita a Giger, nos contó que acababa de leer una

nueva biografía de Buñuel y que le interesaba mucho su vida y las anécdotas alrededor del cineasta.

Además del surrealismo Giger se ha interesado siempre por el cine de terror en general, especialmente las películas de la productora británica Hammer Films sobre el conde Drácula, que revisaron y actualizaron el personaje y la figura del vampiro durante los años 60, coincidiendo con los años de juventud de Giger. Esta productora inglesa fue la abanderada del cine de terror con su revisitación de los mitos clásicos del género, como Drácula, el Hombre-lobo, Frankenstein y la Momia, transmitiendo a las nuevas generaciones de cineastas y artistas la fascinación por estos personajes míticos.

Otro personaje que atrae a Giger es Nosferatu. Conoce las versiones cinematográficas de Friedrich Wilhelm Murnau (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922) [75] y de Werner Herzog (*Nosferatu, Phantom der Nacht*, 1979) y comenta que le fascina la versión de Drácula de Andy Warhol (*Andy Warhol's Dracula*, 1973). Le han interesado también las películas de Eisenstein y Fritz Lang, como *M, Eine Stadt sucht einen Mörder* (1931). Las películas en blanco negro especialmente, el cine negro y el thriller le han cautivado desde niño. Giger mencionó en una entrevista *Wachtmeister Studer*, una película suiza de los años 40 basada en la novela policíaca de Friedrich Glauser (influida por el dadaísmo).



75- *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (F.W. Murnau, 1922)



El cine del expresionismo alemán ha sido muy influyente en la puesta en escena del cine de terror, cuyas señas de identidad se identifican con una estilización escenográfica, provocada por la fotografía (juego de luces y sombras, que generan inquietud), el decorado y maquillaje exagerados (visiones atormentadas y estructuras retorcidas<sup>140</sup>). Heredero de las tendencias románticas del XIX (arte y filosofía), las películas expresionistas están dominadas por discursos en torno a figuras demoníacas, de carácter arquetípico como el Golem y Nosferatu. El cine expresionista se caracteriza por un notable barroquismo expresivo, así como por la utilización de recursos simbólicos y por los temas macabros, mórbidos y siniestros. En este sentido las escenografías de películas como *El gabinete del doctor Caligari* (*Das Kabinett des Doktor Caligari*, Robert Wiene, 1920) y *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927) han sido quizá las que más han influido en Giger. Las atmósferas que transmiten influyeron en sus composiciones pictóricas y en las arquitectónicas como se puede ver en *Alien*<sup>141</sup>. La figura destacada del diseño y construcción de escenografías del expresionismo fue el arquitecto Hans Poelzig que participó en *Der Golem, wie er in die Welt kam*, (1920).

### 2.1.3.2. Fotografía y medios de comunicación

Hay imágenes que han impactado a Giger y que no ha podido olvidar, como la que describe a continuación:

“Durante el tiempo que estuve en la Escuela de Bellas Artes de Zurich recibí una de las mayores impresiones de mi vida. Un compañero me mostró un libro con unas fotos, que preferiría no haber visto nunca. A menudo, cuando la gente ve mis cuadros opina que debo tener alguna predilección por la crueldad extrema. Hasta ese entonces, solamente había visto películas de horror... claro está, puro teatro. Lo que me mostró mi amigo era de mayor calibre. Se trataba de una serie de fotos de 1904, que mostraban la tortura del asesino del emperador de

---

<sup>140</sup> LOSILLA, Carlos. *El cine de terror*, Paidós, Barcelona, 1999.

<sup>141</sup> Al respecto Ridley Scott opina: “Creo que se tendría que comparar el trabajo de Giger en *Alien* con los grandes films del expresionismo alemán como *El gabinete del doctor Caligari* y *Nosferatu*. Aunque no creo que el trabajo de Giger es específicamente reminiscente de estos films en términos estéticos, los evoca en originalidad y visión“. *HR Giger Filmdesign*. Edition C, Zug, 1996, introducción.

China. Habían empalado a la víctima en un madero y la chusma que lo rodeaba le cortaba lentamente miembro por miembro. No podré olvidar nunca su cara deformada por el dolor. Y además los curiosos tenían una sonrisa de satisfacción”<sup>142</sup>.

Giger comenta que estuvo un tiempo horrorizado por el efecto de estas fotografías y que incluso le daba miedo dormirse para no soñar con esas escenas. “Poco tiempo después vi documentales sobre las atrocidades de los campos de concentración. Esto sirvió para que las fotos pasaran a segundo plano. Sin embargo mis miedos existenciales habían aumentado mucho”<sup>143</sup>.

Giger vio un documental sobre los campos de concentración y el holocausto que le impactó, pues mostraba los depósitos de cadáveres. “Era horrible, no podía dormir bien después de verlo, fue muy fuerte”<sup>144</sup>. Este tipo de imágenes de fosas humanas, cuerpos destrozados y mutilados son muy frecuentes también en la actualidad (Balcanes, conflictos étnicos en África, Irak) y son reflejo de la horrible realidad de la condición humana. Giger reflexiona sobre las monstruosidades cometidas por el hombre, como la violencia y la tortura. A partir de imágenes de amontonamientos de cadáveres, que son sin duda documentos gráficos aterradores, construye composiciones como los *Paisaje biomecánicos*, donde se funden estructuras óseas y metálicas, en las que estudia estas interrelaciones. Recordemos también la serie pictórica *Passagen*, inspirada en las fotos que Giger tomó de un camión de basura a su paso por Colonia que se relacionan con los crematorios.

### Ilustraciones médicas

En los documentales aparece consultando habitualmente libros sobre dermatología, embriología, teratología, ortopedia, entomología, y genética. Todas estas ciencias le interesan y de un modo u otra afloran en sus creaciones. Normalmente parte de imágenes científicas que transforma y deforma para adaptarlas a su estilo.

---

<sup>142</sup> ARh+. *Op. cit.*, p. 36.

<sup>143</sup> *Ibid.*

<sup>144</sup> Entrevista con Giger, Zurich, 16-8-2003.

El tema de las figuras de cera ha interesado a Giger desde su niñez, cuando leía historias sobre Madame Tussaud y su museo. Después él mismo crearía estas figuras para decorar su cuarto oscuro. En este sentido Giger se ha documentado sobre estas figuras. Es posible que conozca muy bien el museo de Historia Natural de la Universidad de Florencia, conocido como *La Specola*, donde se exhibe un impresionante gabinete de figuras de cera del siglo XVIII.

Giger ha desarrollado sus teorías biomecánicas estudiando el cuerpo y sus representaciones de todo tipo, desmembrando sus partes y volviéndolo a organizar. Esta visión de destrucción, de precariedad del cuerpo humano, del transcurso inexorable del tiempo, este continuo *memento mori* forma parte de la visión artística de Giger.

#### Medios de comunicación

Todo lo que aparece en prensa y revistas, no sólo de arte como *Panderma*, sino de divulgación general como *Bild* le interesa. También los documentales de la televisión. En su libro *ARh+* cita por ejemplo un recorte de prensa titulado *Gravemente herido en una silla ordeñadora*, en el que se cuenta como un agricultor que estaba ordeñando sus vacas sufrió un accidente, cuando la pata de la silla sobre la que se hallaba atravesó el asiento, introduciéndose en los glúteos. Esta historia macabra se une a otras que fascinan a Giger como los numerosos sucesos que acontecen en la vida diaria.

## 2.2. Iconografía

El simbolismo es un instrumento de conocimiento que constituye el método de expresión más antiguo y fundamental, revelador de ciertos aspectos de la realidad que escapan a otros modos de expresión<sup>145</sup>. Giger usará un amplio corpus simbólico para transmitir sus ideas y preocupaciones. Utilizará la simbología de un modo personal, al servicio de su arte, utilizando diversas fuentes iconográficas que asimila con facilidad para reinterpretarlas en clave moderna. El estudio de la iconografía que Giger emplea supone una aproximación a su mundo de imágenes que facilitará su lectura e interpretación. La obra de Giger es figurativa y simbolista en su práctica totalidad, pese a que en alguna ocasión ha utilizado recursos abstractos.

Siempre le ha preocupado la cualidad visual y el impacto de las imágenes para establecer una comunicación y crear una sensación en el espectador, pero sobre todo para expresar su mundo. Va a usar muy a menudo el recurso de la metáfora para expresar ideas a través de imágenes. Dado que la pintura ocupa un lugar preeminente dentro su producción artística, será esta faceta la que utilizaremos de manera reiterada para abordar el estudio de los iconos gigerianos.

La iconografía de la obra de Giger es muy variada ya que recurre a ella para configurar la paleta con la que elabora un denso mundo de imágenes, universo que le ha servido para describir sus inquietudes y obsesiones profundas. Utiliza por una parte una serie de símbolos teológico-litúrgicos, propios de la iconografía cristiana como el templo, el altar y la cruz, que subvierte para representar un significado opuesto<sup>146</sup>. Por otra parte símbolos bíblicos, especialmente las figuras malignas como el diablo, en sus diversas manifestaciones como Satán o Baphomet. En su obra, Giger se va a centrar en la representación de lo maléfico tocando sus diferentes variantes, en forma humana y animal. Además utilizará con frecuencia recursos abstracto-alegóricos para representar temas como el abismo, la bestia o la danza macabra.

---

<sup>145</sup> COOPER, J.C. *Diccionario de símbolos*. Gustavo Gili, Barcelona, 2000.

<sup>146</sup> Su obra más representativa en este sentido es la serie de pinturas *Passagen-Tempel*.

Giger ha creado sus propios iconos que utiliza una y otra vez realizando variaciones formales. A lo largo de su carrera ha utilizado diversos tipos de iconografías que mezcla y reinventa para adaptarlas a su época. Clasificaremos los motivos por apartados para hacer más comprensible el entramado de imágenes con el que nos enfrentamos al abordar la obra de Giger.

### 2.2.1. Iconografía Gótica

Fruto de sus lecturas y de las influencias literarias de la novela de suspense y de terror, desarrolla una iconografía gótica, como hemos visto procedente no sólo de la literatura, sino también de la ilustración y el cine. Elementos formales como pozos y sótanos, pasadizos, rincones oscuros, guillotinas, personajes decapitados, salas de torturas, cruces y personajes lúgubres (frecuentes en sus primeros dibujos, en la serie *Pozos* y en su obra aerográfica) constituyen un carácter terrorífico y siniestro que aparece desde sus inicios. También incluye a personajes arquetipo como el fantasma, los espectros y el vampiro. La muerte y la necrofilia, así como la estética de la descomposición están íntimamente ligadas a la figura del vampiro<sup>147</sup>. El vampirismo ha causado una gran fascinación en Giger como se observa ya en una temprana pintura al óleo de 1962 [132], en dibujos como *Vampire* [34] o en su serie de *Biomecanoides* de 1969. La figura histórica de Vlad Tepes, el Empalador, inspirador del mito de Drácula ha sido empleada también por Giger, como se aprecia en su pintura *Vlad Tepes* (1978) [76]. En esta obra emblemática, de clara inspiración literaria añade sus monstruos y figuras fantásticas y una rica iconografía compuesta por clavos y cruces. Todo bajo una tonalidad azulada y oscura. A partir de novelas de Poe y de relatos de Lovecraft recreará ambientes lúgubres y siniestros en sus pinturas, que al igual que su referente literario producen desasosiego. En su obra pictórica creará una especie de panteón de figuras lovecraftianas con seres cadavéricos e insectoides. Ejemplos representativos son sus series *Mordor* y *Necronom* en los que trabajará las formas monstruosas.

---

<sup>147</sup> Véase BORRMANN, Norbert. *Vampirismo: el anhelo de la inmortalidad*. Timun Mas Barcelona, 1999.



76-Vlad Tepes (1978)

### 2.2.2. Iconografía underground y punk

Debido a sus permanentes contactos con la contracultura, con el mundo del rock y las culturas urbanas incorpora a su repertorio una iconografía underground, que recoge multitud de elementos de la cultura popular de masas: condones, elementos sadomasoquistas y de tortura (cuero negro, correas, látigos, elementos de *bondage*), psicodélicos (la naturaleza mística y el mundo de las drogas, con alusiones en sus pinturas a la cocaína, marihuana, porros, jeringuillas), postapocalípticos (calaveras, putrefacción, caos). En relación con la subcultura de los 70 encontramos multitud de alusiones a la iconografía punk, especialmente a finales de la década, coincidiendo con la eclosión del movimiento punk (estética del rock y la moda): sus obras se llenarán de agujas, cuchillas, hojas de afeitar, imperdibles, pinchos, clavos (relación con la Pasión de Cristo), tatuajes, escarificaciones y la cresta de la figura del cartel *Future Kill*. Los cuerpos atravesados, penetrados por el metal, son muy frecuentes en la obra de Giger desde sus inicios. El tema de la penetración guarda mucha relación con el concepto de la biomecánica, donde la tecnología atraviesa la carne humana, y con el sexo. Ya en su obra temprana *Pozo IV* [80] se observan unas figuras del Ku-Klux-Klan atravesadas por la barra metálica del fútbolín (juego que Giger parece que practicaba en su adolescencia). En la pintura *National Park I* [77] tenemos otro ejemplo de superficies atravesadas (cuernos, imperdibles, ganchos, puntas afiladas). En la portada *Koo Koo* que Giger realizó para Debbie Harry aparece el rostro de la cantante atravesado por 4 agujas de acupuntura, motivo apenas visto en aquel momento. Giger también diseñó unas gafas punk [78], que consistían en un imperdible gigante y que se observan en los seres que aparecen en la portada del grupo Magma, *Attakh* [215], a quienes estas gafas atraviesan la nariz y en la figura central de la pintura *Illuminatus I* (1978) [79]. También utiliza otro tipo de gafas, de sol, de piloto o de buceador. Respecto a las gafas de sol, Bruce Sterling comenta: “Los cristales de espejo protegen de las fuerzas de la normalidad, ocultando los ojos, haciendo creer que quien las lleva está loco y que posiblemente sea peligroso. Son el símbolo del visionario que mira al sol, del motero y del rockero...y otros fuera de la ley...”<sup>148</sup>. Esta insistencia en atravesar y

---

<sup>148</sup>VV.AA. *Mirrorshades: una antología Ciberpunk*. Siruela, Madrid, 1998, p.20.



penetrar cuerpos, convierten a Giger en pionero de una nueva sensibilidad, surgida en la cultura posmoderna de los años ochenta conocida como *Nueva Carne*.



*77-National park I (1975)*

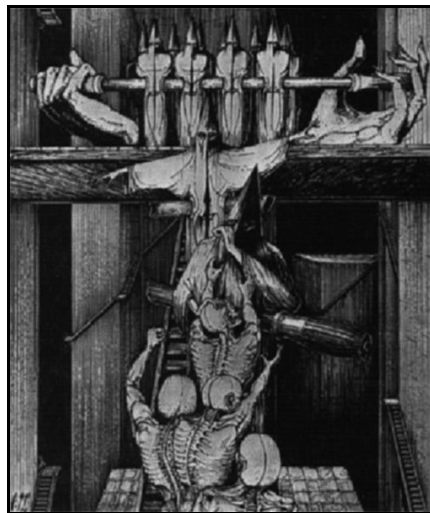




78-Gafas punk (1977)



79-Iluminatus I (1978)



80-Poder e impotencia de la organización (1964)

### 2.2.3. Iconografía del cuerpo

El cuerpo humano ocupa un lugar central en su obra, que se representa como un cuerpo transformado, manipulado a modo de mecano, que consiste en poner y quitar (como en las muñecas de Bellmer). Giger realizará un particular tratamiento de la anatomía humana y del desnudo convirtiendo al hombre en algo monstruoso. Una singularidad de esta iconografía es que los órganos genitales son tratados en ocasiones como elementos independientes: penes, vaginas y símbolos fálicos pululan por sus obras.

Es patente también la influencia de la iconografía de los campos de exterminio (relación también con la guerra). Las perversidades del laboratorio humano y de la mente que provocan mutilaciones y deformaciones, mutilados, freaks, experimentos de laboratorio fallidos, clonaciones y otras aberraciones de la ciencia. En relación con sus alusiones en sus pinturas a campos de concentración y montañas de huesos, generará también una iconografía ósea: vértebras, huesos, cráneos, caderas, costillas. La plasticidad de las estructuras óseas que él retuerce y fantasea está en conexión con su concepto de la biomecánica.

Su estilo biomecánico se desarrolla a partir de composiciones óseas. El hueso es el armazón del cuerpo, elemento esencial y relativamente permanente. Es símbolo de firmeza, fuerza y virtud. Supone un retorno a la naturaleza. Lo ha utilizado para crear fondos en sus pinturas como se puede observar en *Dune*, *Alien*, las catedrales de huesos que sirven de marco a la serie *The Spell*, o en sus primeras composiciones.

Asimismo utiliza el hueso para configurar espacios y objetos, puesto que realiza frecuentemente fusiones de formas como en las sillas *Harkonnen* a partir del esquema de la columna vertebral. El cráneo es sede del pensamiento y símbolo de la mortalidad humana, pero también lo que sobrevive después de la muerte. La calavera constituye toda una marca de estilo, ya que es uno de los elementos más representados durante todas sus etapas. Constituye el recordatorio de la inexorabilidad de la muerte, símbolo de la fugacidad de la vida, el motivo del *memento mori*, al que Giger alude constantemente con sus representaciones de

huesos y calaveras. También es el símbolo de la fuerza vital contenida en la cabeza. El esqueleto, representa la personificación de la muerte. En la alquimia es el símbolo de lo negro, de la putrefacción y de la descomposición. El esqueleto representa una muerte dinámica, anunciadora de una nueva forma de vida.

#### **2.2.4. Iconografía de la tecnología industrial**

Ya fue empleada por las vanguardias artísticas del siglo XX, como el dadaísmo y el surrealismo y por artistas como Marcel Duchamp, Hannah Höch, Georges Grosz y Raoul Hausmann, que a través de esculturas y fotomontajes desarrollaron la integración del cuerpo con la tecnología y su fusión con organismos mecánicos. Giger representa este tipo de combinaciones en un estadio mucho más avanzado, hacia la creación de un ser *cyborg*, convirtiéndose en uno de los primeros artistas que empieza a trabajar esta iconografía. Las incrustaciones de aparatos y máquinas en el cuerpo son una de las bases de su estilo biomecánico. De todos modos las maquinarias tienen sentido por sí mismas en la obra de Giger en la que abundan placas, tubos, mangueras, tornillos, tuercas, bombonas, grifos (elemento freudiano), cremalleras, circuitos, redes, cadenas metálicas, antenas. Inventa todo tipo de aparatos mecánicos y máquinas fantásticas: le fascina la relación hombre-máquina y piensa que las máquinas son beneficiosas para el hombre como queda demostrado con el marcapasos, los órganos artificiales o el sistema de visión Dobbelle para ciegos, así como productos industriales como las prótesis. Pero sin embargo las visiones que presenta, sobre todo en sus dibujos y pinturas son terroríficas, apocalípticas en muchos de los casos, y hablan de un presente y de un futuro horrible, plagado de creaciones monstruosas en el que no se aprecia una relación idílica precisamente entre la máquina y el hombre, sino más bien una dominación o esclavitud (esta visión cuenta con versiones recientes como la propuesta por la película *The Matrix* (Andy y Larry Wachowski, 1999), en la que el ser humano está subyugado por las máquinas inteligentes y la realidad virtual artificial).

Su formación como diseñador industrial le permitió tener buenas nociones sobre la construcción de objetos. Los productos industriales fabricados por el

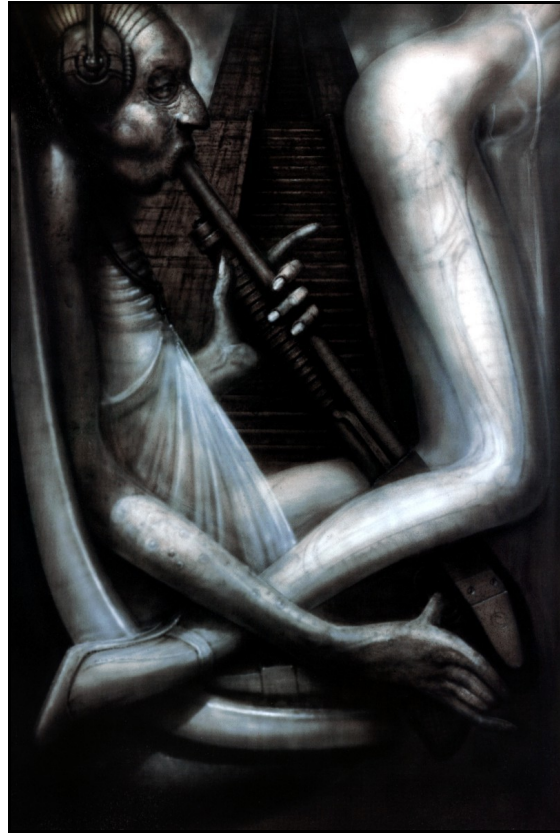
hombre se funden con las formas de la naturaleza en simbiosis armónica. Particularmente le interesan los objetos metálicos y las máquinas. Entre otros encontramos tubos y cables metálicos como nexos entre partes, bombonas o válvulas de oxígeno, placas y paneles de hierro y acero.

En este apartado incluimos una de sus mayores fascinaciones infantiles y también adultas como es el tren: desde su infancia está fascinado por estas maquinarias y por su relación siniestra con la velocidad y con la muerte. De niño era asiduo a la atracción de la feria conocida como el “tren de la bruja” e incluso colaboraba con los feriantes para tener acceso a los secretos y sorpresas que allí se representaban. Años después instalaría en su propia casa uno a pequeña escala convirtiendo la estancia en un pasaje del terror con el que podía seducir a las chicas, dado que era bastante tímido. El tren compuesto por una vagoneta y un monorraíl formaba parte de una siniestra escenografía para la que fabricaba caretas, máscaras y esculturas que decoraban el espacio. Esta máquina industrial ha atraído a Giger, que en varias ocasiones ha empleado su iconografía; desde el concepto de la cabeza del *alien* (que se inspiraba en una vagón de tren o de metro) a la película *The train*, la secuencia onírica de Sil en *Species* o una escenografía con vagón y vía incluidos instalada en el jardín de su casa (en el que actualmente juega recordando su infancia). Además desde un punto de vista arquitectónico también pensó en un sistema de trenes subterráneos para su proyecto utópico del *Swiss Transit Train*.

Giger también emplea la iconografía bélica, aquellos objetos que pueden aparecer en guerras y todo tipo de armamento: puñales, pistolas, cuchillos, metralletas, granadas, bombas, hachas, correas, cartucheras, máscaras de gas, cascos de piloto y de soldado que llegan a constituir en ocasiones el leit motif de una creación como es el caso de su *Pistola paridora* (1967). Estos elementos son muy frecuentes y transmiten un tono amenazador y agresivo a muchas de sus figuras, con metralletas en la cabeza o sustituyendo al brazo [81-83]. Giger utiliza una imaginería de destrucción (armas, cadáveres, descomposición) dentro de su visión del Apocalipsis, de los acontecimientos que presagian el fin del mundo.



81- *Safari* (1973-76)



82- *Pump excursion I* (1988)



83- *Detalle de Aleister Crowley, the beast 666* (1975)

### 2.2.5. Iconografía ocultista, demoníaca y satánica

El interés de Giger por estas ciencias e imágenes no tiene que ver con una promoción por su parte del dogma ocultista, sino por un interés meramente estético y por su fascinación por esta iconografía.

El empleo de esta simbología se concentra especialmente entre los años 1973 y 1977, momento en el que Giger se hallaba muy influido por la literatura ocultista y por la magia. Durante esta década se da una proliferación de este tipo de imágenes en la pintura de Giger. Ha profundizado mucho en este género, obteniendo imágenes variadas de figuras emblemáticas como Satán y las diosas ocultistas. A través del estudio de las fuentes literarias desarrolla un mundo plagado de imágenes enigmáticas, que van a acentuar lo misterioso y hermético en su obra.

Las principales figuras de esta cosmología satánica que Giger trabajará van a ser:

- El diablo, principalmente como Satán o Baphomet.
- La maga/sacerdotisa, el mago y la bruja.
- Lilith y las diosas satánicas y demoníacas.

Dos elementos destacados en este sentido serán:

- la influencia literaria (fundamentalmente Crowley<sup>149</sup> y Levi)
- la iconográfico/estética, introduciendo elementos en sus pinturas como las estructuras compositivas basadas en el pentagrama y el crucifijo de madera invertido

Giger demuestra grandes conocimientos de la antigüedad y de la mitología, configurando un estilo propio de la *estética del Apocalipsis*. Utiliza imágenes que aluden al demonio en sus diferentes encarnaciones siendo la figura de Baphomet una de las más recurrentes. En la pintura *The Spell IV* (1977) la representación de Baphomet según las descripciones del escritor ocultista Eliphas

---

<sup>149</sup> Realiza una alusión a la O.T.O (Ordo Templi Orientis) fundada por Theodor Reuss y liderada por Crowley desde 1921, en su pintura *Illuminatus I*.

Levi, ocupa un lugar central en la composición que además tiene un sentido específico dentro de la serie formada por 4 trípticos de grandes dimensiones, que relatan un camino o pasadizo a través de la historia del ocultismo pasando por enigmas históricos como las religiones orientales, la tradición judeocristiana, la edad tecnológica, la presencia del demonio como centro organizativo del cosmos, la magia y las enfermedades (como las causadas por los contactos sexuales, como el SIDA). La figura de Satán en *The Spell IV* forma parte de la portada de su libro de ilustraciones y pinturas más conocido, *El Necronomicon de Giger*, relacionado con la figura de Lovecraft, el libro de los muertos y el esoterismo. También tiene un cuadro de estos años (1975) titulado *Baphomet*, en el que una figura femenina se enmarca en una composición pentagonal sobre la cabeza del macho cabrío.

Además de las pinturas, lo ocultista dominaba la producción de Giger. Realizó una performance en clave ritual de escenografía satánica con motivo de la muerte de su compañera Li Tobler, pintando una tabla en 1975 titulada como la representación escénica, *The Second Celebration of the Four*, en la que vuelve a recurrir a la iconografía demoníaca medieval. Satán será representado a través de uno de sus símbolos más comunes, como macho cabrío. Además de la pintura reproducirá esta iconografía en un corto que lleva el mismo título.

En el transcurso del estudio debemos desentrañar y separar por categorías las imágenes demoníacas, que se extienden además a las creaciones monstruosas y a las visiones infernales.

Destaca la utilización que hace de la iconografía cristiana realizando una inversión del Cristianismo (interacción de los contrarios, donde una cualidad cede su lugar a la opuesta. El ejemplo claro es la cruz = Cristo, cruz invertida = Anticristo. Así se entiende mejor un concepto que Giger manejaba a menudo durante los 70, debido a Crowley, “lo que está arriba es como lo que está abajo”). Este tipo de dualidades y opuestos será un concepto que Giger utilizará en muchas ocasiones. Además de la cruz, sirvan como ejemplo como introduce en sus cuadros diversos elementos sagrados como el altar y el templo.

El altar es la mesa sagrada destinada a la celebración de la misa, que se ubica en el centro del templo. El templo es el emblema representativo del universo, el *imago mundi*, un centro del mundo espiritual y se halla impregnado de significaciones simbólicas, al igual que la catedral, otro de los grandes símbolos de espiritualidad. En la serie *Spell* se subvierten los significados de estos símbolos sagrados del cristianismo y parece representarse una misa negra.

La cruz es también el símbolo cósmico por excelencia, centro del mundo, que también representa el árbol de la vida. La cruz cristiana, representa la salvación, la aceptación de la muerte. Pero Giger le da la vuelta y la representará invertida, evocando al Anticristo.

Giger también representará la cruz de Tau como en *Chidher Grün* [52] y en *Spell IV*, o el Tau invertido. Esta cruz representa el árbol de la vida, la regeneración, la sabiduría oculta y el martillo de los dioses del trueno. También guarda relación con la orden de los Templarios ya que es llamada la cruz templaria (también llamada de San Antonio). Fue utilizada por los templarios para señalar enclaves de valor mágico o esotérico. Asimismo es la cruz de los elegidos en el día del Juicio Final, según el Apocalipsis bíblico.

El pentagrama tiene una simbólica múltiple, pero básicamente fundada en el número 5 que expresa la unión de los desiguales. Los antiguos lo consideraban símbolo de la idea de perfecto. Según Paracelso es uno de los signos más poderosos ya que expresa una potencia que es fruto de la síntesis de fuerzas complementarias. Los cinco brazos acuerdan en unión el 3, que significa el principio masculino y el 2, el principio femenino. Simboliza el androginato, así como la idea de la perfección. El uso de este elemento simbólico está en relación con la numerología del 5, número mágico para Giger. Giger utilizará el pentagrama especialmente en la etapa en la que está muy influido por la literatura esotérica. El 5 simboliza el microcosmos humano y es el número alquímico de la quintaesencia.

El 5 era un número muy importante para los pitagóricos, pues significaba la cifra del amor y de la proyección del alma cósmica, además de ser símbolo de conocimiento y de adquisición de poderío. El emblema geométrico del 5 es el



pentagrama, la estrella de cinco puntas, que es fuente de una cadena de proporciones áureas. Según Levi, es la estrella de los magos. Según la dirección de sus rayos representa el bien o el mal, el orden o el desorden. Se dibuja con un solo trazo sin levantar la mano. Configura el número de la perfección humana. El cinco representa la armonía y el equilibrio.

Un conjunto de saberes relacionados con lo oculto que también han interesado a Giger es la alquimia, cuya pretensión fundamental consiste en alcanzar la completa unión del hombre dividido, la *unio contrarium*. La interacción entre lo celeste y lo terrestre es importante. En las obras de Giger se observa una dualidad y un equilibrio de fuerzas, así como la transformación de la materia y de la carne. En ocasiones emplea luces y destellos de carácter espiritual y simbólico.

#### *La influencia del Tarot*

Una de las mejores aproximaciones ocultistas realizadas hasta la fecha es la realizada por el escritor suizo Akron (seudónimo de Charles Frey) que en colaboración con el propio Giger publicó en 1993 un Tarot titulado *Baphomet: El tarot del inframundo (The tarot of the Underworld)*. En los textos que acompañan a las cartas realiza profundas descripciones e interpretaciones de las imágenes que Giger y Akron escogieron para designar a cada carta del Tarot. En la segunda edición del Tarot de Giger (*H.R. Giger Tarot*), Taschen realizó la publicación en 2001, que incluía los textos de Akron revisados, un póster y las 22 cartas ilustradas por Giger.

Según el crítico J. Karlin, en el Tarot de Giger destaca la absorción artística de la imaginería tarótica y de algunos principios filosóficos del ocultismo en el arte de Giger, que le han influido profundamente<sup>150</sup>. En palabras del propio Akron las pinturas de Giger son “un homenaje al Tarot como fuente de inspiración espiritual artística”<sup>151</sup>. La visión que Giger tiene del Tarot, más que dogmática, está relacionada con lo artístico y lo mágico. Según Karlin, no

<sup>150</sup> KARLIN, J. *The H.R. Giger Tarot* [en línea]. [Fecha de consulta: 17-2-2004]. Disponible en: <<http://jktarot.com/gigrev2.html>>

<sup>151</sup> *Ibid.*

pretende decirnos como debería ser el mundo, sino más bien, a modo de periodista, nos indica como es, y manipulando sus herramientas básicas, nos cuenta a su manera que puede ser un lugar oscuro y terrorífico.

Esta base oculta puede resultar un elemento de sorpresa en aquellos conocedores de la obra de Giger sólo en su faceta cinematográfica, pero lo cierto es que el Tarot fue todo un mundo de inspiración y especialmente la baraja Thot de Aleister Crowley. Giger estaba fascinado por el misterio y la magia representada en los jeroglíficos antiguos y fue capaz de adaptar el Tarot a sus imágenes y de usar las ideas de los ocultistas como inspiración artística como ya hicieran otros pintores como Dalí.

En el Tarot de Giger encontramos un mundo simbólico con diversas claves interpretativas, desde lo artístico a lo literario. Se creó la baraja con un trabajo preexistente en sus antiguas pinturas al aerógrafo. Akron realizó una selección que se adaptaba a las ideas que tenía en mente acerca de las cartas, vistas las imágenes en la obra de Giger.

La relación de Giger con el Tarot viene de lejos. Vino provocada por su amistad con el escritor suizo Sergius Golowin que en 1968 había publicado un libro sobre el Tarot y era buen conocedor de la literatura esotérica. Desde ese momento Giger empezó a leer libros sobre magia y esoterismo, destacando su interés por la obra de Levi y de Crowley.

El Tarot procede de la época renacentista en la que se dio un creciente interés por el estudio de la alquimia y de la cábala. Durante el siglo XIX el interés volvió a renacer y empezó a interesar a los intelectuales como Jung, que realizó un estudio sobre el significado de los arquetipos humanos y el inconsciente teniendo en cuenta el Tarot. El simbolismo de estas cartas se compone a partir de personajes míticos, jeroglíficos, la cábala y los arquetipos, constituyendo un antiguo método de adivinación. Su función es descifrar el significado oculto en las cartas que lo componen y trazar así una historia del personaje que lo consulta.

Giger produce con su versión una revisión moderna de estas emblemáticas cartas, actualizando lo mítico con las imágenes de su universo pictórico, inspiradas en el subconsciente y fusionadas con el espíritu contemporáneo, así

como con la expresión gigeresca. En realidad, Giger confiesa que cuando pintaba no pensaba demasiado en el Tarot, salvo la carta 15, que tiene el número incluido en el cuadro titulado *Baphomet* [84]. Las cartas para este tarot fueron elegidas por Akron con el consentimiento de Giger.

La edición de Taschen publicada en 2000, otorga mayor relevancia a las imágenes de las pinturas de Giger que a los textos que la acompañan y que intentan dar alguna luz sobre su significado. Es significativo el cambio del título: de la primera edición de 1993, *Baphomet, The Tarot of the Underworld*, a la de 2000, *H.R. Giger Tarot*.

Las cartas representan algunas de las imágenes más difundidas de la obra de Giger como es el caso de su pintura *Spiegelbild* (carta *The Magician*) y *Baphomet* (carta *The Devil*).



84-Baphomet (1975)

## La representación del diablo

Giger ofrece una nueva perspectiva de la iconografía de un tema tan ambiguo como es el fascinador universo del Mal, representado en su forma más espeluznante, es decir, en Satanás. Giger recrea la imagen de un Satán posmoderno y tecnológico, imagen de la pesadilla y de la enfermedad. Es el anticristo, pues normalmente va asociado con cruces invertidas. Giger realizará diferentes representaciones de Satán (especialmente la de Baphomet, en su forma de macho cabrío). Hay también otras asociaciones demoníacas como la relación con los vampiros (en sus primeras ilustraciones) y diversas encarnaciones de lo satánico bajo sus creaciones cinematográficas (*Alien*, como personificación del mal y de la aniquilación y *Poltergeist II*, con los demonios y fantasmas). Además representará al diablo en otras formas que se confunden con lo demoníaco y lo grotesco<sup>152</sup>.

En la pintura *Satanás I* (1977) [85], el demonio apunta al espectador con un tirachinas que tiene en su base la figura de Cristo crucificado, muestra del particular humor negro de Giger. Posteriormente encontramos la figura de Satán en la pintura *La novia de Satán* (*Satansbraut*, 1986). También aparece en las cartas del Tarot de Akron.

Giger asimila diversas figuraciones de lo diabólico, dados sus conocimientos sobre las representaciones de Satán a lo largo de la historia del arte, desde que se empieza a visualizar su figura en la pintura y el grabado.

Nuestras ideas sobre el diablo proceden de tres orígenes: las interpretaciones del Nuevo Testamento más tempranas, la figura del héroe rebelde creada por Milton adoptada por la tradición literaria romántica de Baudelaire y Blake, y la tradición popular de los cultos satánicos y las misas negras<sup>153</sup>.

En sus orígenes Satán fue un ángel hermoso e inteligente que debido a su soberbia y orgullo fue desterrado del cielo, al igual que una serie de ángeles que

---

<sup>152</sup> “Lo demoníaco es ese *no ser* que surge como agresión pura: el ser *desquiciado*. (...) Todo el arte que procura representar de un modo u otro la tentación demoníaca, revive este sentimiento de un horrible indefinido de algo que no posee naturaleza, peor aún, de algo totalmente desnaturalizado”. CASTELLI, Enrico. *De lo demoníaco en el arte: su significación filosófica*. Universidad de Chile, Santiago de Chile, 1963.

<sup>153</sup> LINK, Luther, *El diablo: una máscara sin rostro*, Síntesis, Madrid, 2002.

como él, se revelaron ante Dios. La creación del hombre aconteció después de la caída de Satán. Dios lo hace conocer ante el hombre como el caído, provocando en Satán un odio terrible. De este modo el que fuera el más bello de los ángeles se transformaría en una figura horrible, de aspecto animal.

En el Renacimiento, este personaje se representará con rasgos animalescos, con orejas grandes, cuernos, patas de águila y zorro, alas de murciélago y colmillos. En sus cuerpos peludos se observan los colores oscuros. El diablo aparecerá en cavernas o en hoyos con personas envueltas por el fuego, serpientes, portando tridentes que amenazan. Los demonios se burlan del hombre de manera horripilante.

A partir de la realización de las pinturas de la Capilla Sixtina, elaboradas por Miguel Ángel, los demonios adoptaran cuerpos más humanos con detalladas anatomías en las que se potencian los músculos, pese a que se siguen observando rasgos animalescos (como las orejas, boca, cuernos, dientes y garras). Sus rostros son muy expresivos mostrando sus sentimientos. En la época del Barroco, la figura del demonio se irá humanizando progresivamente hasta llegar al período romántico.

### **Satanismo moderno**

Durante la contracultura de los años sesenta y setenta se gestaron las pinturas satánicas de Giger y dos de las películas clave del cine de terror como *El exorcista* (*The Exorcist*, William Friedkin, 1973) y *La semilla del diablo* (*Rosemary's Baby*, Roman Polanski, 1968). Fue una época de reivindicación de libertades de todo tipo. A este fenómeno se unió una descontrolada vocación y fascinación adjunta por la figura de Satanás y los iconos religiosos. Este movimiento rebelde se extendió desde Estados Unidos a todo el mundo occidental con la proliferación de ritos, sectas como la “Iglesia de Satán” encabezada por Antón La Vey y credos que utilizaban muchas veces la figura del Diablo como efigie a la que adorar. Multitud de grupos musicales entonaban odas a la figura del Maligno, encabezados por los Rolling Stones, sus *Satánicas Majestades*, y seguidos por Led Zeppelin y Ozzy Osbourne. Incluso en la década de los ochenta

se desató una fuerte polémica acerca de los mensajes ocultos en los discos de éstos que invocaban a Satán y que provocaban el desorden entre la juventud.

Giger realizará diferentes interpretaciones y actualizará los contenidos y significados de esta mitología en nuestra época, haciéndose un hueco entre los artistas que han trabajado esta iconografía, pues ha realizado multitud de creaciones relacionadas con lo satánico. Va a aportar una nueva visión relacionada con lo tecnológico, con lo cual el diablo adoptará la apariencia de dios moderno mezclado con formas arquetípicas, que creará una conexión constante entre pasado, presente y futuro. Giger creará una nueva imagen de esta figura, muy contemporánea y muy enlazada con la tradición fantástica, sobre todo con la medieval y romántica.

Ofrece tres interesantes versiones de Baphomet en su pinturas *Baphomet* (Según Eliphas Levi) en 1975 [84], *la Segunda celebración de los 4* [86], en ambas sólo la cabeza y ya en *The Spell IV* [88] la figura de cuerpo entero.





85-Satanás I (1977)





86-The second celebration of the four (1976)

### 2.2.5.1. Baphomet

El origen de Baphomet permanece aún confuso, pese a que está claro que es de procedencia oriental y que llegó a Europa en época medieval, en los años de las Cruzadas, de la mano de los caballeros templarios. Algunos investigadores defienden que Baphomet es una corrupción en lengua occitana de Mahomet, es decir Mahoma, y que los templarios habrían abrazado el islamismo y adorado al profeta musulmán. Otros lo relacionan con los vocablos griegos *baphe* y *meteos*. Esta etimología de la palabra Baphomet, descompone la palabra en *baphe* (inmersión, bautismo) y *meteos* (purificación espiritual por el fuego, iniciación). Baphomet sería pues el *bautismo por el fuego* significado quizá más adecuado dentro del contexto gnóstico en que se desarrolló el esoterismo templario y en la medida en que podía explicar algunas acusaciones vertidas contra la orden, concretamente la quema de recién nacidos<sup>154</sup>.

Fulcanelli, considera a Baphomet como "un emblema completo de las tradiciones secretas de la orden templaria" que constituye la imagen sintética en la que los iniciados del Temple habían agrupado todos los elementos de la alta ciencia y la tradición. Se le podría considerar como un objeto simbólico de contemplación, cuya presencia habría presidido determinados actos e inspirado la concentración mental de los caballeros templarios o su disposición espiritual en los momentos en que presumiblemente se entregaban a la meditación colectiva.

Para la configuración visual de Baphomet existen algunos referentes. En el pórtico de la Iglesia templaria de Saint Bris de Tureaux existe una imagen que representa a Baphomet, un diablo barbudo y cornudo. Además un cofre encontrado en Volterra parece presentar escenas que los especialistas creen reconocer como la famosa ceremonia de iniciación al capítulo esotérico templario, entre otras, la adoración del Baphomet, y del Vello de Oro de la leyenda de los Argonautas. Según este bajorrelieve la imagen de Baphomet tiene carácter andrógino, con barba luenga, senos turgentes, manto corto y capucha. Este ídolo es siempre descrito como una figura andrógina. El andrógino es un antiguo

---

<sup>154</sup> También se les acusaba del acto de renegar de la cruz de madera, símbolo de Jesucristo, de practicar la sodomía, de la adoración de la cabeza de un macho cabrío y del culto al pentáculo.

símbolo de unión de los contrarios, de totalidad, casi tan antiguo como el mundo. El mito del andrógino está ligado al de los gemelos, es decir, a la constelación zodiacal de Géminis.

El referente iconográfico más importante para la interpretación que Giger hace de Baphomet es sin duda el que realizó Eliphas Levi en 1855<sup>155</sup>.

Giger ha perfeccionado artísticamente el dibujo de Levi y ha adaptado, en su esencia, el mensaje simbólico del motivo de Baphomet al espíritu del siglo XX. En su libro *La clave de los misterios*, Levi explica los elementos que para él “representan la signatura del diablo”:

“1º. La estrella del microcosmos o pentagrama mágico. Es la estrella de cinco puntas de la masonería ocultista, la estrella con la que Agripas dibujó la figura humana, con la cabeza en la punta superior y los cuatro miembros en cada una de las cuatro puntas restantes. La estrella llameante que, puesta del revés, se convierte en símbolo jeroglífico del macho cabrío de la magia negra, cuya cabeza puede, entonces, dibujarse en el interior de la estrella, con los cuernos en las puntas superiores, las orejas en las laterales y la barba en la inferior. Es el signo del antagonismo y de la fatalidad. Es el macho cabrío de la lujuria, que embiste con sus cuernos contra el cielo. Es un símbolo abominado por los iniciados de rango superior, incluso en el Sabbath”<sup>156</sup>.

El demonio de Levi [87] se sienta sobre un cubo (símbolo de la limitación humana), que descansa sobre una esfera (símbolo de la tierra fértil). El Baphomet de Giger [88] está entronado sobre cinco calaveras: sobre la central de ellas emerge una mitra de obispo que se transforma en una ametralladora (en otras pinturas, como *Entrée* [379], aparece también la mitra con forma fálica). En la representación de Levi se encuentra a la misma altura un caduceo (bastón de Hermes). La parte inferior del cuerpo representa el misterio de la procreación, en la forma de dos serpientes enrolladas alrededor del bastón. En la pintura de Giger

---

<sup>155</sup>[En línea],[fecha de consulta: 30- 9- 2003] Disponible en: <<http://www.baphomet.com/us/baph/fr-baph.htm>>.

<sup>156</sup> LEVI, Eliphas. *La clave de los misterios*. Humanitas, Barcelona, 2000.

las serpientes rodean el arma. En Levi se muestra pechos de mujer y el vientre de una mujer embarazada; en el de Giger los senos salientes aparecen como dos demonios, ambos con sendas granadas en sus manos. El Baphomet de Levi lleva un pentagrama en su frente y una antorcha entre sus cuernos como signo de la revelación sagrada. En la versión de Giger se cruzan dos pentagramas por detrás de la cabeza y de la figura de Lilith (uno vertical y otro invertido, expresando así la unión del microcosmos y el macrocosmos). Las alas refuerzan la figura del pentágono, así como los cuernos. El movimiento de las manos en actitud de bendecir es el mismo en ambas representaciones y recuerda a Cristo.

“Cuando pinté la serie *Spell* estaba muy interesado en la magia y leía todo lo que encontraba referente al tema (Crowley), fue entre 1972-1977. Entonces pinté este *environment* con la figura de Baphomet. Tenía entonces en la cabeza la frase *como arriba, también abajo*. Luego la gente empezó a encontrar números mágicos y a hacer interpretaciones. Construí un doble pentagrama un tentagrama (una vez con la punta hacia arriba, otra hacia abajo). Después según el mensaje de Agrippa de Nettesheim pinté el cuadro, con el hombre inscrito en el pentagrama y con Baphomet, con orejas, barba de chivo y los cuernos alargados; ambos motivos los superpuse en *The Spell*”<sup>157</sup>.

Para Giger esta pintura no tiene ningún tipo de mensaje ni declaración filosófica. Este cuadro lo hizo conscientemente, de manera intencionada. Frente a esta obra existe una larga lista de pinturas en las que no tenía ni bocetos, ni ideas previas, empezaba por la izquierda superior y llenaba toda la superficie, “con cosas mágicas dentro que no sé exactamente de donde proceden. Las hice así sin más explicación”<sup>158</sup>.

---

<sup>157</sup>[En línea],[fecha de consulta: 30- 9- 2003] Disponible en: <<http://www.baphomet.com/us/baph/fr-baph.htm>>.

<sup>158</sup> *Ibid.*

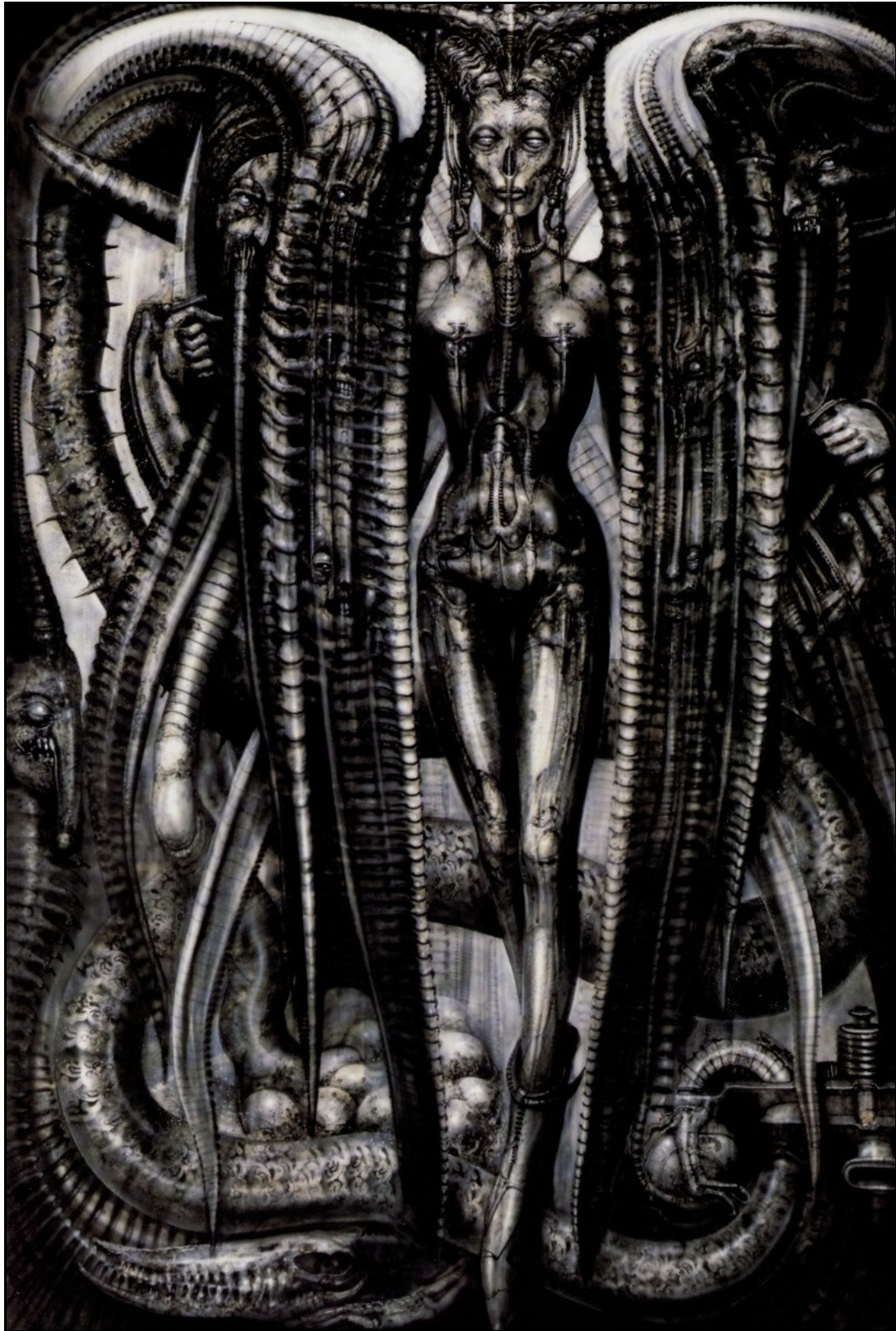


87-Eliphas Levi. *Baphomet* (1855)



88-H.R. Giger. *Baphomet* (détalle de *The Spell IV*) (1975)





89-Lilith (1976-77)

### 2.2.5.2 Lilith

Es una figura que aparece mencionada en una docena de tradiciones antiguas (sumeria, babilónica y hebrea principalmente). La figura de Lilith es bastante compleja y su representación difiere de una cultura a otra, convirtiéndose con el paso del tiempo en más demoníaca.

Según la tradición judía Lilith fue la primera mujer de Adán. Fue expulsada del jardín del Edén cuando renunció a ser sirviente de Adán, convirtiéndose así en figura demoníaca (después de la costilla de Adán nació Eva, su segunda mujer). Lilith fue demonizada por la cultura hebrea como símbolo de la promiscuidad y la desobediencia (también las canciones populares decían que Lilith capturaba a los niños judíos por la noche y se los comía).

Se ha traducido con frecuencia "lilith" como "monstruo nocturno" asociando el nombre con *layil*, la palabra hebrea que significa *noche*. Incluso se prohibía a los hombres dormir solos en casa, porque se convertían en sus presas. Existe otra palabra de origen acadio, "lilitu", que se traduce como un espíritu femenino del viento, que etimológicamente se asemeja más a lilith.

También se ha relacionado a Lilith con la seductora: como súcubo, es decir, un diablo con aspecto de mujer que comercia carnalmente con los hombres. Su papel pues es acostarse con los hombres a quienes seduce a través de sueños húmedos o bien recoger su semen, ya que les hacía eyacular mientras dormían. De este modo queda embarazada y pare niños demoníacos a los que posteriormente asesina. Se le otorga la función de corromper el matrimonio. Era uno de los demonios más temidos y se aplicaban contra ella gran variedad de amuletos y medidas protectoras<sup>159</sup>.

En la tradición cabalística, concretamente en el Zohar, trabajo central del misticismo judío, se dice que Adán al principio tenía dos caras, siendo hermafrodita, con dos cuerpos. Dios separó a Lilith del cuerpo de Adán al que se hallaba adosada. Esta tradición confunde en ocasiones a Lilith con Naamah (la madre de los demonios) y también dice que ambas tuvieron relaciones sexuales con Adán, trayendo plagas a la tierra. El caso es que se la asocia con las fuerzas

---

<sup>159</sup> HUSAIN, Shahrukh. *La diosa: creación, fertilidad y abundancia. Mitos y arquetipos femeninos*. Colonia, Taschen, 2001.

negativas y con la oscuridad. En esta figura confluyen multitud de comentaristas y versiones.

Las feministas modernas judías sin embargo, la consideran como símbolo positivo, como modelo de mujer frente al hombre en la historia de la creación, como la primera mujer sobre la tierra, igual al hombre en espíritu y derechos, abandonando la imagen ancestral de demonio que tradicionalmente se le ha otorgado<sup>160</sup>.

La caracterización de Lilith se dibuja en los textos bíblicos (Isaías 34:14):

“Gatos salvajes y hienas se darán cita, y los sátiros se reunirán; también allí se tumbará Lilit y encontrará su lugar de reposo”.

Lilith fue representada con frecuencia por los pintores prerrafaelistas como Dante Gabriel Rossetti y por los simbolistas, y recuperada también por Dalí. Hasta ese momento se había ensalzado su carácter seductor, pero en las últimas décadas se destaca su imagen demoníaca y perversa. Artistas como Michel Desimon u otros relacionados con la ilustración fantástica como Boris Vallejo también han realizado sus versiones en este sentido. Lilith también ha sido considerada como la primera de las vampiras y como su reina. Su imagen se asocia con la estética de las tinieblas.

Giger actualiza la imagen de Lilith en su pintura *Lilith* (1976-77) [89]. Además la convierte en portada de su segundo libro. Si para el primero eligió la figura de Baphomet, para el *Necronomicon II*, escoge la sección del rostro de Lilith, de ahí su importancia para el pintor. La imagen que Giger realiza se puede considerar como una de las versiones más siniestras y oscuras de las realizadas sobre Lilith.

Representada de cuerpo entero mediante la técnica al aerógrafo, se halla entre dos formas biomecánicas, columnas (o cascadas) que parecen contener demonios. En línea con sus representaciones femeninas, es sensual, como una belleza escultórica, lleva el cuerpo muy decorado, con tatuajes y piercings. La corona recuerda a la iconografía mesopotámica, de donde procede en origen el

---

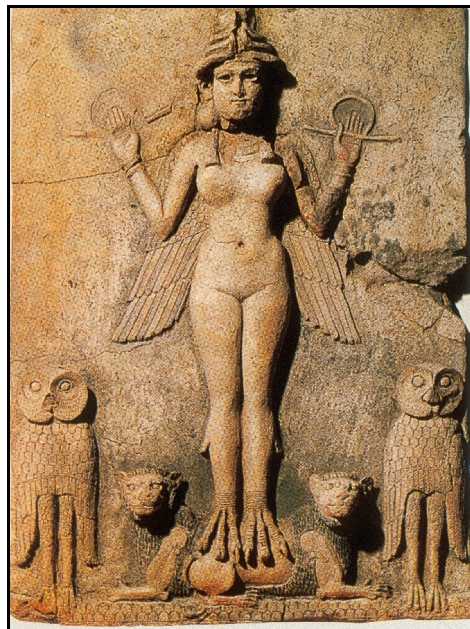
<sup>160</sup> Existe en la actualidad una revista de feministas judías que se llama Lilith, el magazine independiente de las mujeres judías, con sede en Nueva York.



mito (Sumeria); en ella se adivina una figura monstruosa insertada; a los lados vemos manos con puñales (motivo que se repite en otras obras), que transmiten un carácter amenazador (según Freud todas las armas largas y agudas como los cuchillos y los puñales son representaciones del órgano genital masculino). Una figura serpenteante envuelve la parte inferior del cuadro. Detrás de los pies se observan cráneos, que pueden aludir a niños devorados, pues era un acto que se le atribuye. Se produce (al igual que en otras pinturas) un alargamiento manierista de la figura principal.

Además aparece también relacionada en dos pinturas con la figura de Baphomet (normalmente sobre su cabeza), en *Spell IV* [88] y en *Baphomet* [84]. Según Giger, Lilith representa la parte negativa de Eva<sup>161</sup>. Porta un ser sobre su cabeza (como corona lunar) y tiene alas, como la imagen arcaica de Lilith [90].

La última evolución de Lilith en el arte de Giger se produce con su transformación en Sil (protagonista de *Species*), una “Lilith extraterrestre”, que seduce a los hombres y pare monstruos, seres alienígenas.



90-Relieve de Lilita-Inanna, ataviada con la corona lunar, realizado en Mesopotamia (2000 a. C.)

<sup>161</sup> [En línea], [fecha de consulta: 2-10-2003] Disponible en: <<http://www.hrgiger.com>>.

### 2.2.6. Culturas antiguas

El arte egipcio ha fascinado a Giger desde niño. Además las teorías de Fuchs en *Architectura caelestis*, provocarían en Giger un interés por las arquitecturas de las civilizaciones antiguas, especialmente los templos y las pirámides y por las culturas de Mesopotamia y Asiria.

La egiptología, especialmente lo relacionado con el arte funerario le ha interesado desde una temprana edad pues de pequeño le fascinaron las momias, que visitaba a menudo en el museo de Chur. "Cuando se es niño las influencias que se reciben son muy fuertes"<sup>162</sup>.

La influencia de la mitología egipcia y su refinado culto a la muerte se pone de manifiesto con la utilización de diversos símbolos como el *ankh*<sup>163</sup>, el ojo de Horus (el que todo lo ve), la pirámide y las coronas, sarcófagos, tumbas, momias, estatuillas funerarias, máscaras y el triángulo. También ha utilizado la figura de la esfinge en su cuadro *Death* (1977), que representa lo misterioso y lo enigmático.

Las coronas faraónicas que llevan muchas de sus figuras femeninas, suponen una extensión de los valores de la cabeza y del don venido de lo alto, así como insignia de poder y de la luz. Es significativo que muchas de sus figuras femeninas lleven coronas de grandes dimensiones, como la figura central de *Spell II* y *Lilith*. Las figuras femeninas de Giger tienen conexiones con las diosas antiguas, como la egipcia Isis.

### 2.2.7. Simbolismo animal

Relacionado en principio con su fascinación por la cultura egipcia. Bajo la apariencia de los animales los egipcios adoraron el poder universal que los dioses han revelado en la naturaleza. Giger va a desarrollar un bestiario personal en el que se reflejarán sus creencias sobre el mundo animal, utilizando para ello

---

<sup>162</sup> ARh +, *Op. cit.*

<sup>163</sup> El *ankh*, la cruz ansada, es el símbolo de vida y de la totalidad (ver este simbolismo en *Iluminatus I*, en el videoclip *Koo Koo* de Debbie Harry y en la portada del mismo disco).

símbolos de carácter enigmático. Representando las bestias se consigue sacar enseñanzas morales que constituyen materia de reflexión.

Destaca aquí la utilización de Giger de las creencias que conforman la concepción del Mal, que se identificará con Satán. Muchos animales se van a asociar con características del poder del demonio. Los animales nocturnos, los venenosos, los lujuriosos y los que se ven en penumbra, se convierten en receptáculo de Satán. Satán y las brujas se encarnan en muchos animales, que conviven en las pinturas de Giger.

Giger desarrollará la representación de animales fabulosos y fantásticos. Los monstruos sugieren posibilidades y potencialidades de creación diversa. Simbolizan el caos primordial y los poderes aterradores de la naturaleza. Representan el Mal y las fuerzas caóticas del mundo. En ocasiones los pinta con las fauces abiertas, como en la serie *Necronom* o en *Alien*. Su significación son las puertas del infierno o la entrada al mundo subterráneo. Giger representará diversos teriomorfismos, en personajes y figuras que toman la forma animal (monstruos y antropomorfismos). Va a representar animales inquietantes que aparecen con frecuencia en sus cuadros, como la serpiente y otros relacionados con el ocultismo como el macho cabrío, tratando de hacerlos agresivos.

Otro contexto importante es el Carnaval, en el que se representa la parte carnal del hombre, la parte animal<sup>164</sup>. Se simbolizarán animales, en especial aquellos lujuriosos y maléficos.

El animal como arquetipo representa las capas profundas de lo inconsciente y del instinto. Los animales que intervienen en los sueños y las artes forman identificaciones parciales del hombre, aspectos o imágenes de su naturaleza compleja. Giger ha manifestado que pinta aquello que le asusta, le angustia y le causa miedo. Veamos qué animales han causado pavor a Giger desde su infancia:

La araña simboliza a la Gran Madre en su aspecto terrible, como tejedora del destino. Son diosas lunares, hilanderas. En la iconografía egipcia será el atributo de la diosa Neith como tejedora del mundo. En la iconografía cristiana se

---

<sup>164</sup> MARÍÑO FERRO, X.R. *El Simbolismo animal: creencias y significados en la cultura occidental*. Encuentro, Madrid, 1996.

asocia con el diablo que tiende trampas a los pecadores. Como animal venenoso que vive matando y por el uso de su ingeniosa trampa, la araña simboliza el diablo, engañador y contrario a la vida. El diablo tiene dispuestas sus telarañas, vicios y pecados que nos capturan y engañan. Encontramos ejemplos en uno de sus primeros dibujos relacionado con una figura femenina [91], y también como atributos de las diosas (retrato *Li II*). La araña cristaliza en Occidente toda una serie de crueles fantasmas y fobias: castración, vampirismo, canibalismo. La araña es vista como vulva, pero vulva con dientes, dispuesta a masticar, origen de los más ocultos temores viriles. La araña es también un símbolo del caos y de la muerte.

La rata simboliza un prejuicio desfavorable; asociada a nociones de avaricia, parasitismo, miseria; imagen del terror y de la actividad nocturna y clandestina, del mundo subterráneo. En la serie de pinturas de *The Spell*, aparecen ratas como atributos de la figura de Satán. También tiene una pintura que se titula *Rata* [93], asociada con una aparato sadomasoquista. Se compara por su cualidad de roer al tiempo, que todo lo devora poco a poco, y que conduce a la decrepitud y a la muerte. Tienen fama de lascivos (por su capacidad reproductora). Asimismo puede simbolizar el pene por penetrar espacios estrechos.

Relacionado con la rata está el murciélago, pues es un ratón volador. Es impuro, pues ni pertenece al cielo ni a la tierra. Huye de la luz del día, se oculta. También es animal satánico, pues al cruzarse con la figura humana crea la del diablo. El diablo será representado desde el siglo XIII con alas de murciélago. Giger sigue también esta tradición, por sus connotaciones literarias y relación con Drácula y los vampiros. Un buen ejemplo es su pintura al aerógrafo para la película *Dead Star* [362].

Un animal representado con frecuencia por Giger es la serpiente, en ocasiones su piel o toda su figura. Encabeza la lista de animales maléficos, imagen del malvado, del enemigo y encarna la psique inferior, el psiquismo oscuro, lo raro, incomprendible y misterioso. Es un animal venenoso, reptil. La tradición cristiana la identificará con el demonio, encarnizado enemigo del género humano. El primer síntoma tras una de sus mordeduras es un agudo dolor. Por ello el dolor personificado lleva una serpiente alrededor del cuerpo, simbolizando así

las fuerzas del Mal. Relacionada con Medusa (con serpientes entremezcladas con sus cabellos, como la portada para Steven Stevens [216]). La serpiente presenta una asociación figurativa con el falo. Simboliza el pecado original. En *The Spell IV* Giger utiliza el motivo del Caduceo o vara en la que se enroscan dos serpientes entrelazadas, aludiendo así a Mercurio. Las víboras son también letales, pues matan al macho durante la cópula. Después sus hijos matan a la madre, para salir a la luz rasgan el vientre de su madre (relación con el nacimiento en *Alien*).

Un animal que desde niño le ha repugnado es el gusano. Es símbolo de la vida que renace de la pobredumbre y de la muerte. Para Jung el gusano simboliza el aspecto primeramente destructivo de la libido, en lugar de su aspecto fecundante. El gusano señala la etapa previa a la disolución y descomposición. Los gusanos roen el cuerpo. Su simbolismo es asociado con la enfermedad, que se consideraba como una materia maléfica introducida en el cuerpo. Simboliza la muerte, la disolución de la tierra y tiene relación con la serpiente. Es muy importante a la hora de analizar las creaciones monstruosas de *Alien*.

En ocasiones va a representar partes de animales como el lagarto, el pulpo con sus tentáculos y ventosas y el cangrejo con sus patas y garras (como se ve en el *agarracaras* de *Alien*). En algunas de sus figuras se vislumbran rasgos de los lagartos como las colas, las cabezas y la piel de aspecto húmedo. Otro grupo importante al analizar *Alien* lo constituyen los insectos nocturnos como la cucaracha que evita la luz; se alimenta en las tinieblas y el escarabajo por su relación con la cultura egipcia, (para los que simbolizaba al dios solar Ra) y con los excrementos, los cadáveres y la materia en descomposición.

Un animal muy presente en su obra es el gato, ya que se trata de su animal favorito. El suyo, Mucki, aparece en varios cuadros como *Minon*, y *Behemot* [92]. El gato está relacionado con la brujería, siendo una especie de disfraz bajo el que se presentan las brujas.

Giger mezcla las morfologías de diversos animales, casi siempre de aquellos relacionados con lo maléfico y lo demoníaco para crear figuras

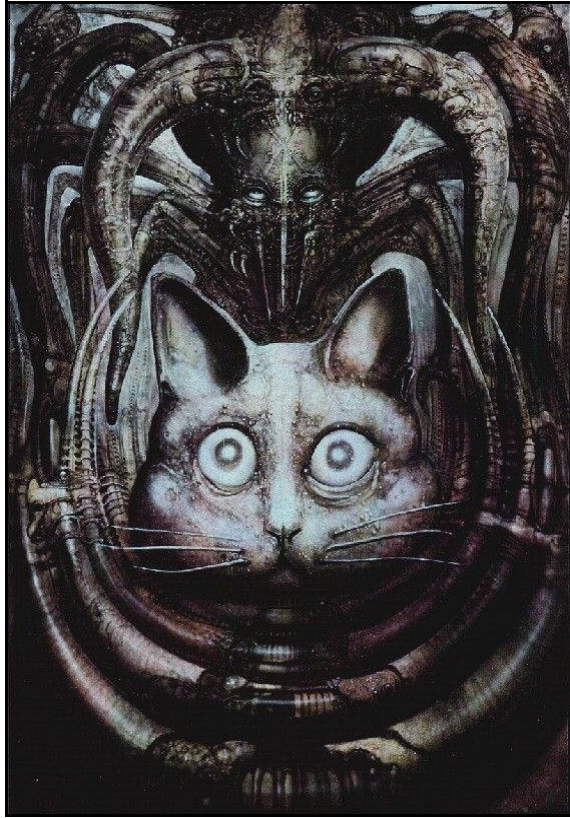
monstruosas y bestiales como la criatura de *Alien* o las aparece en sus trabajos para *Poltergeist II*.

De este modo Giger inventa, a base de mezclar referentes literarios y artísticos una *iconografía propia*. Sus imágenes se hallan a medio camino entre tradición y futuro, produciendo la impresión de un pasado arqueológico.

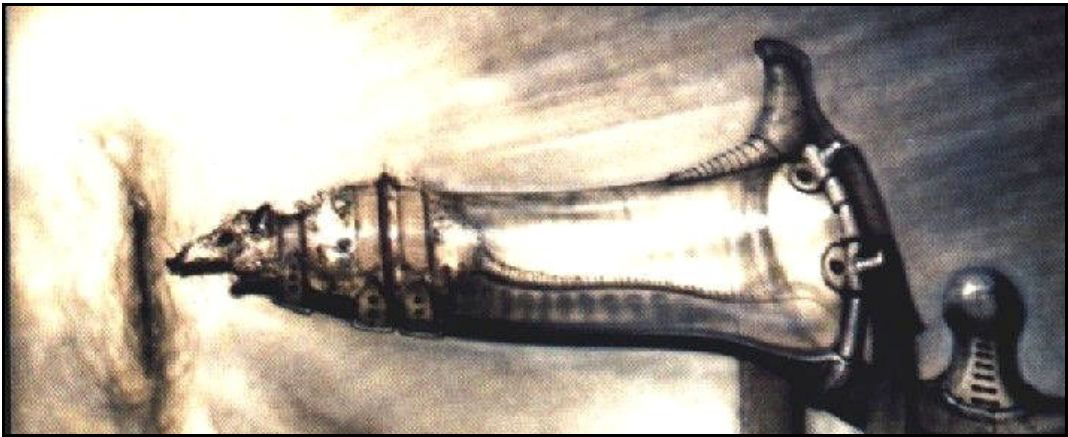
El estudio de la obra de Freud y de Jung puede aportar nuevos esquemas y clasificaciones para intentar la aproximación interpretativa y desentrañar los complejos programas iconográficos de algunas de sus obras. Para Jung, “el símbolo remite más allá de sí mismo, expresa algo difícil de expresar satisfactoriamente; cada uno ve en él lo que su potencia visual le permite”. Jung, que curiosamente procedía de Zurich, habla en sus escritos de arquetipos como prototipos de conjuntos simbólicos, tan profundamente inscritos en el subconsciente que constituirían una estructura y se expresan a partir de símbolos particulares cargados de gran potencia energética.



91-*En el nido* (1967-68)



*92-Behemot (1975)*



*93-Rat picture (1977)*

## **2.3 Disciplinas artísticas**

H.R. Giger es un artista polifacético que ha trabajado en diversos campos de creación artística a lo largo de su carrera, ensanchando así su capacidad creativa. Su personal estilo biomecánico es reconocible en cualquiera de sus obras, puesto que este sello característico impregna la mayor parte de sus creaciones. Su formación de diseñador es muy importante para comprender su innovador estilo y su deseo de mejorar constantemente producciones anteriores, por lo que en ocasiones repite diseños para tratar de sacar mayor partido a sus ideas o para desarrollarlos en otras direcciones.

### **2.3.1 Dibujo**

El dibujo ha sido para Giger la herramienta básica de su expresión plástica y su instrumento principal de comunicación. Supone el primer nivel de materialización de sus ideas y conceptos artísticos. Giger siempre ha dibujado y se inició como ilustrador. Con sus dibujos persigue dar forma plástica a una serie de figuras y conceptos estéticos para transmitir un mundo de imágenes que revolotea en su mente. Con el dibujo se relacionan otras facetas del arte de Giger, sobre todo el diseño y la pintura.

Nuestro recorrido se inicia con sus primeros dibujos y series cuando su área de trabajo era la ilustración de revistas y magazines alrededor de 1964. El sustrato teórico de Giger era más bien pobre desde el punto de vista artístico, pero muy rico desde la óptica literaria. Su principal instrumento de indagación y análisis será la experimentación, su propia experiencia. A partir de una sólida base como diseñador de arquitecturas y de objetos industriales, desarrollará un arte figurativo y de carácter fantástico. Con el tiempo y según descubra a los grandes maestros del arte, Giger demostrará una gran capacidad de asimilación de otros estilos para crear el suyo propio que él mismo acuñará como biomecánico. En pocos años alcanzará su madurez.

Desde niño desarrolla una gran capacidad para fantasear y crear, a partir de la cual proyectará sus apreciaciones y teorías personales acerca de su entorno. El



cuerpo humano será su medio de acción, soporte y vehículo. Las temáticas que de él se derivan como la introducción de alteraciones en el esquema corporal, y de elementos artificiales en la estructura humana, van a ser tratadas una y otra vez por Giger. Observaremos la presencia de determinados elementos en la figura humana que la convertirán en cuerpo biomecánico.

Empezará dibujando pequeñas figuras en papeles, cuadernos y en los bordes de los planos. Pasará de formatos pequeños a unos de mayor tamaño cuando consolide su estilo hacia 1967 y necesite más espacio para representar su mundo y sus obsesiones. Se iniciará así su expansión artística que le llevará a la pintura como medio en el que culminará su expresión plástica.

El análisis gestáltico más detallado permite captar lo que su dibujo transmite y las emociones que se desprenden de él. Giger trabajará la caricatura y la deformación física, generando un estilo gráfico a caballo entre la fantasía expresionista y un surrealismo gótico peculiar. Estas apreciaciones se crean a partir de sus figuras grotescas y sus escenas fantásticas. Su producto gráfico se presenta como un todo coherente en el que se reconoce su estilo, pues Giger se mantendrá fiel a sus principios artísticos. El color negro, que va a ser dominante en sus dibujos de la primera etapa y permanente a lo largo de su producción, habla de aspectos melancólicos y de cierto ánimo sombrío.

## **Técnica**

El primer paso en todo proceso de creación fantástica y la fundamental es el despliegue de imaginación. Después hay que desarrollar recursos técnicos y habilidades para plasmarla de algún modo. Giger iniciará su producción ilustrando historias fantásticas y sucesos macabros. Para ello utilizará la caricatura, como género porque se siente más cómodo y ello le confiere gran libertad para el desarrollo de sus ideas. Además le permite recrearse en la sátira y la crítica que vierte sobre muchas de sus obras. Para estas ilustraciones y caricaturas de ejecución directa, Giger empleará fundamentalmente la tinta china desarrollando un estilo gráfico propio.

Entre sus herramientas de trabajo se encuentran lápices (ofrecen una amplia gama tonal), la tinta china (estilógrafo de punta fina, muy adecuado para dibujos muy pequeños y para los detalles) y el bolígrafo.

Las líneas que se logran con estas herramientas artísticas, son fluidas, elegantes y afiladas. Utilizará diferentes técnicas de sombreado para establecer tonalidades diversas en las líneas de dibujo. Giger dibuja con un trazo fluido, nervioso incluso. Esto se va a acentuar en los últimos años cuando sus dibujos son de factura rápida, teniendo en cuenta que utilizará muy a menudo la técnica del bocetaje a la hora de realizar diseños.

En sus primeros años realizaba estudios a lápiz o bolígrafo, para sus dibujos en los que utilizaba la tinta china aplicada a través de plumas o estilógrafos (se emplea también en el diseño gráfico profesional). En estos momentos descubriría como soporte un papel especial que utilizan los arquitectos llamado *transcop*, que es un papel grueso y que permite muchas correcciones.

A medida que se va introduciendo en el mundo del arte, sus trabajos serán de mayor formato. Alrededor de 1967, trabajará ya muy poco en formatos tipo A4. En esos momentos empezó a utilizar una técnica de rociado de tinta para la que empleaba un cepillo de dientes que raspaba salpicando el papel y un colador a través del cual caía la tinta. Después rascaba las superficies de tinta para marcar zonas y realizaba las figuras y los detalles de la composición con rapidograph. Buenos ejemplos de esta técnica de raspado son *The Voice of America* o *Cthulhu*.

En la serie de dibujos titulada *Pozos* empleó recursos de perspectiva para dar profundidad y misterio a las obras, con marcadas líneas de fuga. Estos recursos los perfeccionará en su pintura.

Con la llegada del fax (en los 90) volverá a dibujar en hojas en formato DIN-A4, que a veces pega formando planos, utilizando el estilógrafo, el lápiz y el bolígrafo. Mediante el fax puede enviar sus diseños para que lleguen inmediatamente a su destino agilizando así sus trabajos para las productoras cinematográficas de Hollywood que requieren sus diseños.

Giger adquirió experiencia en la realización de bocetos de espacios arquitectónicos debido a sus prácticas en el estudio de Venatius Meisen primero y

más tarde su trabajo en el estudio del artista y diseñador Andreas Christen. Esta habilidad será muy importante para las técnicas de bocetaje y de visualización en los diseños conceptuales que Giger elabora para las producciones cinematográficas con las que trabajará. Se disciplina cada vez más en el dibujo y va creando una serie de recursos plásticos que irá trabajando y perfeccionando. Desarrolla una estética nueva partiendo de la influencia de otros artistas como Dalí, Bellmer, y Gaudí, convirtiéndose en un técnico virtuoso con gran capacidad de expresión gráfica que le permite plasmar sus obsesiones personales y su universo particular.

Durante su primera etapa de formación trabajó como ilustrador en varias revistas locales y en magazines underground en los que fue publicando sus dibujos. Dada su facilidad para el diseño y el dibujo pronto empezó a crear obra gráfica en carteles como el del grupo Floh de Cologne o el del show de Urban Gwerder, Poetenz, o la portada del disco del grupo Walpurgis, creándose un nombre en el underground y movimiento contracultural suizo de finales de los 60

Giger opinaba lo siguiente sobre el modo de proceder en sus primeros dibujos: “Antes de empezar con una obra, en cierta manera me la imagino antes, al menos en líneas generales. Entonces trato de representarla, en la medida de lo posible, exactamente como me la he figurado. Los detalles son por lo pronto bastante inciertos. Se van compactando poco a poco hacia el acabado de la obra. Con mucha frecuencia realizo modificaciones, incluso cuando hace tiempo que acabé el dibujo y me equivoqué al retocarlo. En estos momentos me hallo en búsqueda de una técnica de dibujo racional y moderna. El lapso de tiempo que necesito hasta que cada obra es realizada a plena satisfacción es enorme. Normalmente dura desde dos o tres semanas a algunos meses, según lo duro que haya trabajado”<sup>165</sup>.

En la producción dibujística de Giger se diferencian dos épocas atendiendo a su dedicación a los trabajos personales:

-Los años 60: su periodo de formación artística en el que desarrolla sus primeras obras y su estilo evoluciona. En los 70, pese a que la pintura será su principal

---

<sup>165</sup> Kunst aus Frankensteins Labor. *Pop*, noviembre de 1968, nº 33.

dedicación, no abandonará el dibujo pero lo trabajará casi únicamente en bocetos, sobre todo para desarrollar ideas conceptuales. Apenas realizará series o dibujos personales.

-En los 80 y 90 y hasta la actualidad, coincidiendo con el abandono de la aerografía, volverá al dibujo para crear series personales.

### **2.3.1. Inicios**

Giger empezó dibujando como afición y pasatiempo sin demasiadas pretensiones. Ya en sus primeros dibujos (1959-1962) se observan determinadas morfologías y algunos ideales estéticos que paulatinamente irá trabajando y elaborando con el paso del tiempo. La formulación literaria de estos primeros dibujos es producto de los relatos de misterio y de terror que leía, debido a sus apasionadas lecturas. Giger transforma ideas y personajes de índole literaria y los representa a su peculiar manera. En alguno de estos dibujos se observa la ya apuntada influencia de Dalí y Bellmer a la hora de buscar algún referente para empezar a configurar un estilo propio. Ilustra sus inquietudes con gran capacidad imaginativa para inventar figuras y seres. A través de sus trazos negros a tinta adopta una estética expresionista, con personajes angustiados, macabros y espectrales. Estos seres recuerdan a las figuras grotescas y contorsionadas del primer cine expresionista alemán (Caligari, Nosferatu). A través de una figuración simple y un dibujo esquemático transmite emociones angustiadas y dibuja personajes retorcidos.

Giger no realiza dibujos realistas sino fantásticos. En cuanto a la temática el cuerpo humano tiene un papel esencial: tratando por una parte ciertas deformaciones anatómicas que se aproximan a la caricatura y a lo grotesco; de otra, la lectura literaria que desprenden estas imágenes, que evocan a personajes y elementos propios de la literatura gótica y la novela de terror como el vampiro, la calavera, el ataúd, los huesos y la muerte. Los elementos de mutilación como la guillotina también hacen acto de presencia [100]. Los cuerpos sin vida yacen en el suelo [96], o están a punto de ser atravesados; fantasmas decapitados con hacha vagan en una ciudad desierta.

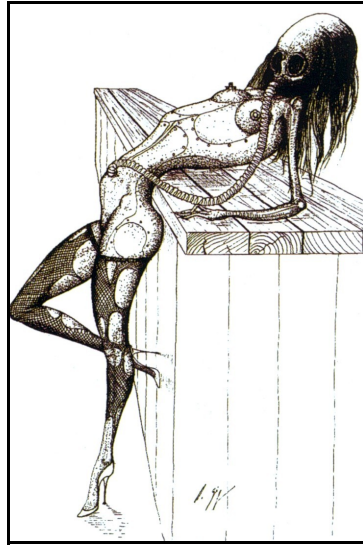
---

Lo macabro queda patente en un autorretrato en el que un cuerpo separado de su cabeza está fotografiándola a modo de souvenir [101]. En esta y en otras obras queda patente el sentido del humor negro de Giger. Otro ejemplo de este humor es el dibujo a color de una madre cadavérica y de apariencia espectral que utiliza una jeringuilla como biberón para su bebé monstruoso. En la serie *Medias* (1960) cuerpos cadavéricos y deformados nos remiten al universo del erotismo, una erótica oscura y morbosa [94-95].

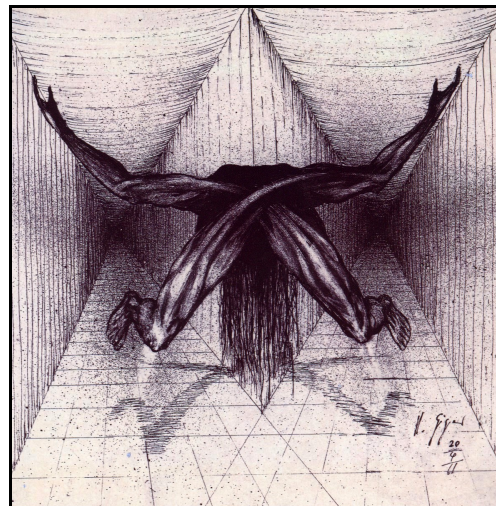
Quizá le inspiraban las películas expresionistas germanas y por las reposiciones de la Hammer, Roger Corman y sus adaptaciones de Allan Poe (en esos años el género fantástico estaba en ebullición). Conformó así un estilo gráfico expresionista y siniestro marcado por los contrastes del blanco y negro y poblado de calaveras y esqueletos.

Sobre 1960 una ola de suicidios sacudió la ciudad de Chur, hecho que afectó profundamente a Giger, por tratarse en ocasiones de conocidos suyos. Por ello ese año dibujará con frecuencia temas de empalados y ahorcados, con contenido macabro y horroroso, que demuestra la influencia que determinados acontecimientos tienen sobre Giger.

Desde un principio Giger se halla seducido por lo sobrenatural y lo fantástico y en sus dibujos refleja los aspectos sórdidos de la vida, la parte oscura. Considera que las noticias desagradables y las historias macabras predominan sobre el resto. De hecho si atendemos a la prensa y a los noticiarios, abundan las catástrofes, las muertes, el dolor y la violencia.

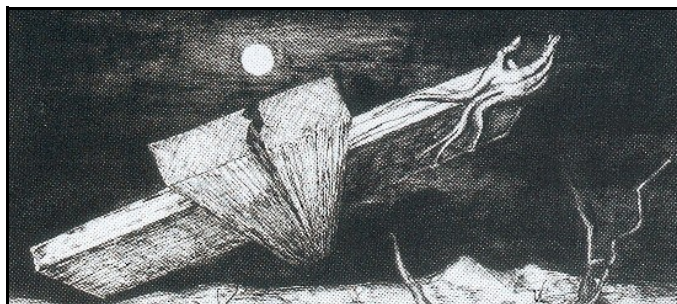


94-95-Medias (1960)



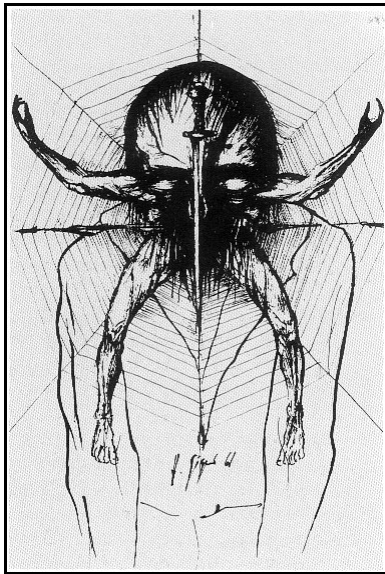
96-Sin título (1961)

97-Sin título (1961)



98-Cruz (1959-1960)





99-Sin título (1961)



100-Sin título (1961)



101-Autorretrato (1961)

### 2.3.1.2. Series de los años sesenta

#### Los niños atómicos

A principios de la década de los 60 y coincidiendo con sus prácticas con el arquitecto Meissen y sus primeros años en la Escuela de Artes y oficios de Zurich publicará de manera paralela la serie los *Niños Atómicos*, que consiste en un conjunto de dibujos y caricaturas grotescas con mensaje político y crítica social contundente. Durante unos 4 años (1962-1965), Giger publicó estas caricaturas en revistas clandestinas como Clou, Hotcha y Agitation o en el periódico escolar de Chur. El rasgo común de estos dibujos es el humor negro y las figuras con deformaciones anatómicas.

En estos años (1961-1964) realizará la serie de los *Niños atómicos* (1963), formada por figuras que dibujaba en los bordes de los planos, como respuesta a la cuestión sobre el poder atómico. A principios de la década de los 60, Suiza pretendía ser una fuerza atómica, hecho que Giger consideraba ridículo, y que critica satíricamente con sus dibujos de mutilados y lisiados a los que les faltan miembros. Giger ridiculiza la cuestión atómica con esta especie de manifiesto antinuclear, con una crítica mordaz al sistema y a la sociedad suiza. Utiliza recursos muy expresivos, de carácter grotesco creando estos pequeños monstruos y criaturas resultado de los experimentos del gobierno, tomándose con humor el verdadero y grave problema. Estos niños se muestran en actitudes hostiles y atacan las costumbres sociales de la época.

A continuación citamos el manifiesto que ilustra la actitud crítica y política que acompaña las reproducciones de estas figuras en su libro *Arh+*:

“Nosotros, niños atómicos  
Les estamos agradecidos a nuestros progenitores,  
Que durante el gran boom



Y siguiendo el reglamento atómico suizo  
Se tiraron al piso de acuerdo a sus reflejos  
Y muy educadamente contaron hasta quince,  
Pues de lo contrario no existiríamos  
Nosotros, los niños atómicos, no queremos moralizar,  
A nadie queremos recriminar,  
Simplemente queremos  
Que ustedes se acostumbren a nosotros y aprendan a  
Querernos.  
Sólo que no podemos garantizarles nada,  
Pues tan pronto seamos mayoría,  
Ustedes serán los anormales  
Y quizá tengan que sufrir por eso”

H.R.G. 1963

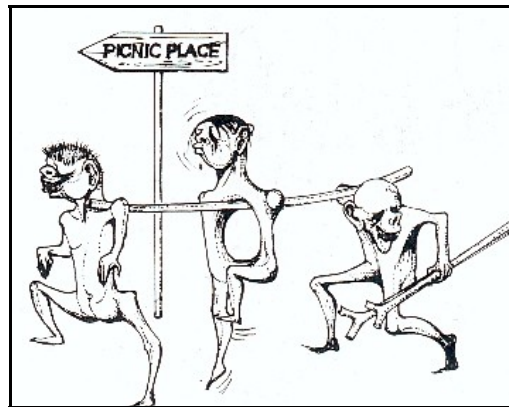
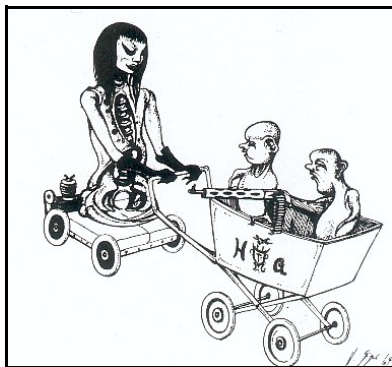
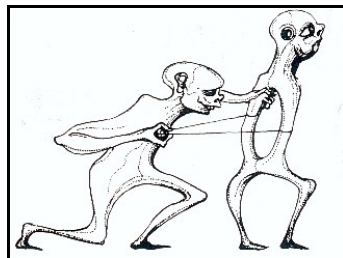
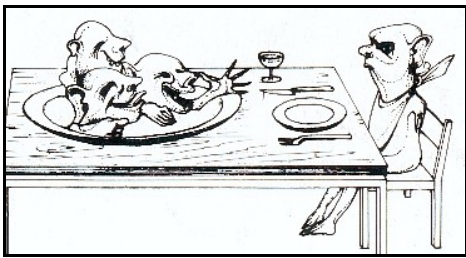
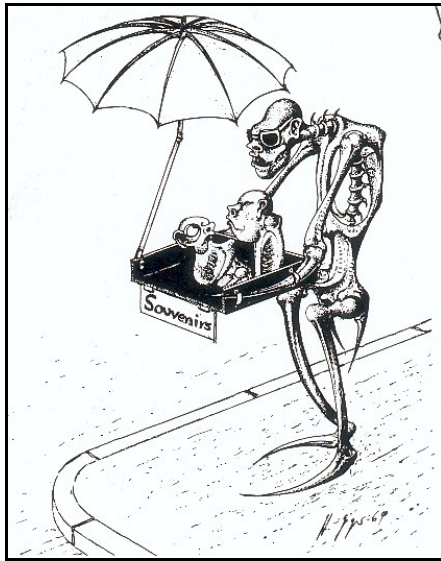
Oposición/ democracia viva (Revista mensual de política y cultura)

---

Giger describe metafóricamente mediante la caricatura a la sociedad de su país, que se plantea el ser una potencia atómica, algo propio en un contexto mundial dominado por una situación bélica latente, y por la revolución científica y tecnológica. Giger observa este asunto con gran ironía. Este tema aparecerá de manera constante en casi toda su obra que va a girar principalmente en torno al hombre contemporáneo y todas sus problemáticas, a su papel en la sociedad, a su posición política y rebelde. En estos dibujos satíricos encontramos a un artista joven, iniciado en la producción de obras y en plena formación, en período de aprendizaje técnico. Estos seres atómicos están en mutación hacia una nueva especie producto de los efectos de las radiaciones y bombas atómicas. Son monstruos, seres grotescos que recuerdan al universo infernal de El Bosco y a la iconografía demoníaca. Sus figuraciones son sencillas, poco elaboradas plásticamente con un interés más bien expresivo, que tratan de evocar una respuesta literaria. Hay que recordar que no se presentan como serie o conjunto,

sino que iban apareciendo publicadas regularmente en revistas a medida que Giger las creaba, en sus horas de clase o de prácticas con Meissen.

Los niños atómicos forman una pequeña galería de teratología atómica. Algunos han sido reducidos a huesos, otros son mutantes. El humor negro está muy presente en esta serie: unas osamentas se hallan en hamacas al borde de una piscina tomando el sol. En otra caricatura unos niños llaman a la puerta de una anciana, que se asoma; en el piso superior otro niño se dispone a accionar una guillotina para decapitar a la vieja mientras el otro espera con un cesto para recoger la cabeza. De un huevo de pascua sale una mano que lanza una granada a otro huevo del que ha salido un niño con el mensaje ¡felices pascuas!. En una vagoneta van dos niños armados con una ametralladora, empujados por el torso de una mujer con melena negra y guantes, que se halla sobre una columna vertebral mecánica [105]. Otros niños utilizan a sus compañeros como tirachinas o lo llevan a la zona de picnic [104, 106]. Otro juega con un sistema vampírico que consiste en golpear con un mazo a un semejante encerrado en una caja de madera para que un platillo ascienda y suene la campana. La combinación entre fantasías corporales, deformación y humor negro con el contenido político es interesante (es la época de la Guerra Fría, del miedo nuclear). Además Giger se incluye entre los *Niños atómicos*: “nosotros...no queremos moralizar...”. De estas caricaturas pasará a ilustraciones en A4. A partir de 1964 vamos a encontrar obras más complejas, ilustraciones para revistas, dibujos y diseños que reflejan una evolución estética y estilística notable.



102-106-Niños atómicos (1961-1963)

## Una comilona para el psiquiatra

En 1966 publicará una serie de trabajos bajo el título *Ein Fressen für den Psychiater (Una comilona para el psiquiatra)*, dibujos a tinta china resultado de sus lecturas de Freud y de sus experiencias oníricas<sup>166</sup>, realizados entre 1964 y 1966. Durante estos años desarrollará el germen de su estilo biomecánico, producto de sus particulares análisis anatómicos y de reinterpretación del cuerpo humano. Alguno de los arquetipos clásicos y más repetidos de Giger los produce en esta época como los *biomecanoides*, los *niños bala*.

En esta serie empleará el formato A4 aumentando el tamaño de sus dibujos. Sus obras personales irán llenando su tiempo libre cada vez con más fuerza, compaginándolo con sus lecturas. Es evidente que la formación académica que está recibiendo durante esos años le influye de alguna manera, puesto que siguiendo una temática similar, sus dibujos ganan progresivamente en detalle y en complejidad compositiva. Los dibujos anteriores eran producto de una afición. Ahora se advierte una mayor intención artística creativa y una voluntad de evolucionar a nivel expresivo y estilístico, un deseo constante de superación

La serie está formada por una docena de dibujos a tinta en papel *transcop*. Se publicaba también en los magazines underground, y será recogida en una publicación editada por él mismo, que es su primera publicación individual con dibujos.

Giger trabaja aquí con las interpretaciones oníricas propuestas por Freud alterando el resultado de éstas en los dibujos. En estas visiones se aprecian influencias artísticas como la de Francis Bacon, por ejemplo en el dibujo, *At the doctor* [112] y literarias como la de Samuel Becket (*Esperando a Godot*). En otra de las imágenes titulada *Los exhibicionistas* [111], una joven observa unas figuras fantasmales y cadavéricas que abren sus abrigos mostrando su osamenta interior, en una sala de la que penden estructuras orgánicas que parecen de carne. En otras láminas aparecen seres grotescos sentados en la barra de un bar, o jugando en

---

<sup>166</sup> Giger guardaba un diario de sus propios sueños.

máquinas de billar como en *Tilt* [108], con figuras óseas retorciéndose. Es como el escenario de una película de terror grotesco, con humor negro. Además la textura de la pared o en este caso del billar es orgánica, formada por una amalgama de elementos anatómicos. En *En el abismo* tres figuras envueltas en negras capas hacen equilibrio sobre formas fantásticas, sobrenaturales. En *Los diez millares superiores* unos seres con sus huesos a la vista dialogan en un recinto tomando copas [110]. Los apoyos de las figuras recuerdan a los empleados por Dalí en algunas de sus pinturas. Esta especie de radiografía de los bares, responde a su peculiar visión que deforma al ser humano, transformándolo en un personaje grotesco y en monstruo. Como vimos eran lugares que le inspiraban mucho en su juventud y en los que dejaba volar su imaginación. En *Supermercado*, unos niños bala desfilan sentados delante de unas mujeres [109].

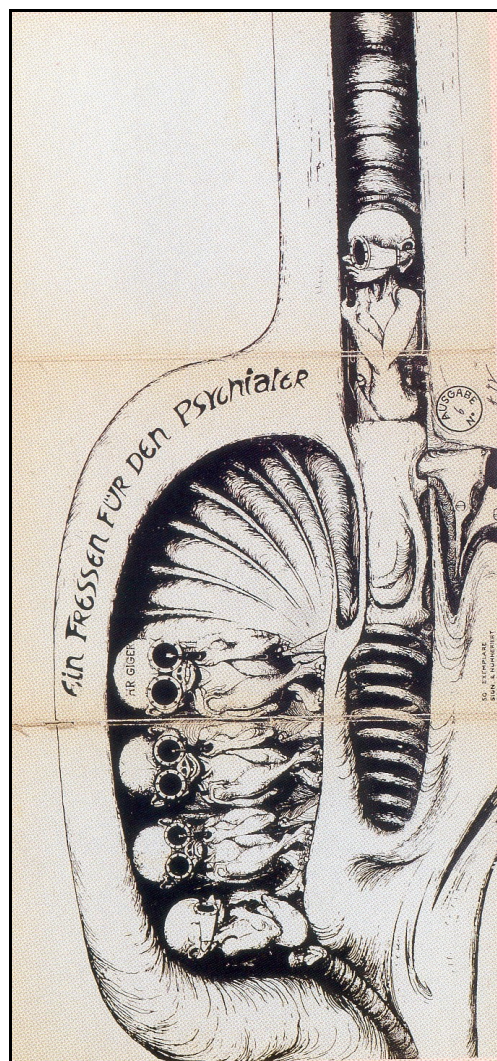
Otra ilustración interesante es *His Master's voice* (*La voz de su maestro*): en un escenario de pasadizos y escaleras que no llevan a ninguna parte con figuras mutiladas que se precipitan al vacío en sus sillas de ruedas y llevan además un tocadiscos y auriculares (oyen música). El título de la obra se halla a la derecha de la composición en una cruz de madera orgánica y con la iconografía de la tela de araña. Las influencias de Bacon y Beckett se traducen en la búsqueda metafísica de Giger, puesto que son dos autores complementarios que definen el existencialismo (esta filosofía le interesaba bastante en esa época).

La portada de la carpeta [107] presenta una primera versión de lo que será su famosa obra *Pistola paridora*. Con anterioridad había realizado un dibujo con una idea muy similar. En esta versión representa el útero que posteriormente transformará en pistola y los niños bala (también aparecen en su serie *Pozos*, pero de cuerpo entero). Se producen en una época en que Giger pretendía analizar la influencia de sus sueños en sus trabajos partiendo de las premisas freudianas; descubrió así que los pensamientos e ideas de los momentos de vigilia antes del sueño son muy importantes. Trató de influir en sus sueños a través de distintos ejercicios antes de dormir, para corroborar así las teorías de Freud.

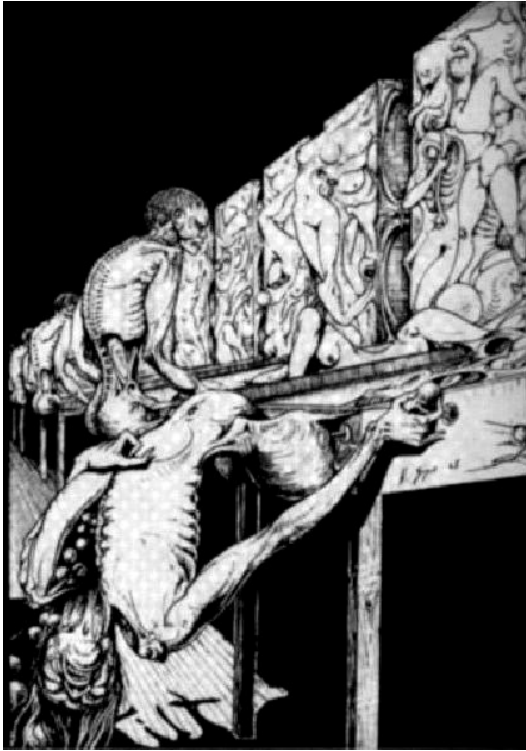
Giger trasforma el cuerpo, lo manipula para crear figuras fantásticas, de raigambre literaria. Tienen relación con la novela de terror y misterio. Sus

primeras fuentes de inspiración son los sueños, las experiencias oníricas que afloran en el subconsciente y que Giger trata de sacar al exterior. Sin duda las lecturas de Freud van a suponer un referente importante para evaluar la obra de Giger y especialmente para estas primeras series de dibujos.

En 1966 realizaba ilustraciones para la revista *Ctulu news*, como dos dibujos basados en el *Fantasma de la ópera*, *los 120 días de Sodoma* y *El intento de publicar un nuevo Dios*. En estas creaciones se funden sus influencias de la novela gótica y la ciencia ficción, creando seres fantasmagóricos y astronautas.



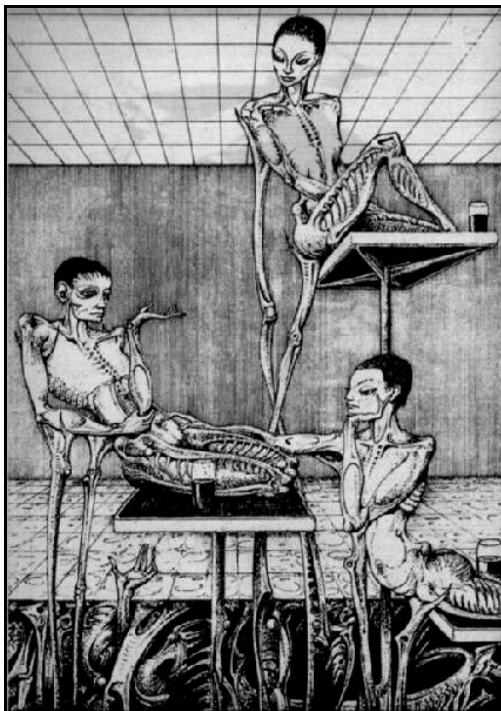
107-Portada de la carpeta de dibujos *Una comilona para el psiquiatra* (1966)



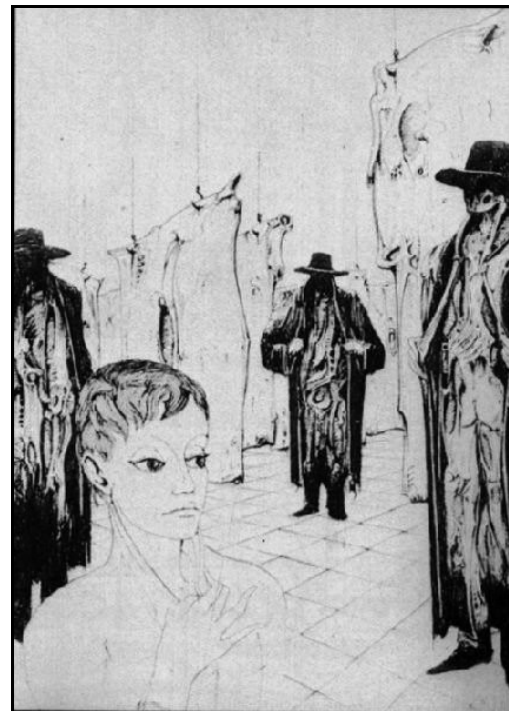
108-*Tilt* (1965)



109-*Supermercado* (1965)



110-*Los diez millares superiores* (1964)



111-*Los exhibicionistas* (1965)





112-*En el doctor* (1965)

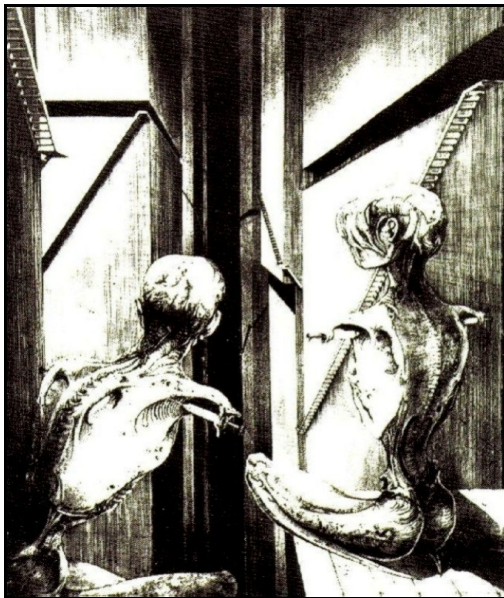
### **Pozos**

Sus primeros trabajos a tinta importantes son los que conforman la serie *Pozos* (1966), en los que trabaja de nuevo a partir de experiencias oníricas. Encontramos las primeras obras de gran formato (80 x 63 cm.). Los dibujos aparecen en el film documental *High*. Alcanzó cierto reconocimiento con ellas ya que el museo de Chur compró dos piezas de la serie que actualmente forman parte de su colección. Empleó finas líneas para lograr el efecto de profundidad de las paredes sin fin y las escaleras de madera. En esta serie Giger desarrollará un imaginario de lo subterráneo, con cámaras ocultas, escaleras, pasadizos creando así una estética fúnebre y mortuoria. Surgen como recuerdos de la casa de sus padres que tenía una escalera en la que se hallaba una ventana misteriosa. “Por ese entonces era un poco sonámbulo y tenía sueños recurrentes que me perseguían (...). En mis sueños o en mis paseos sonámbulos dicha ventana estaba abierta y se

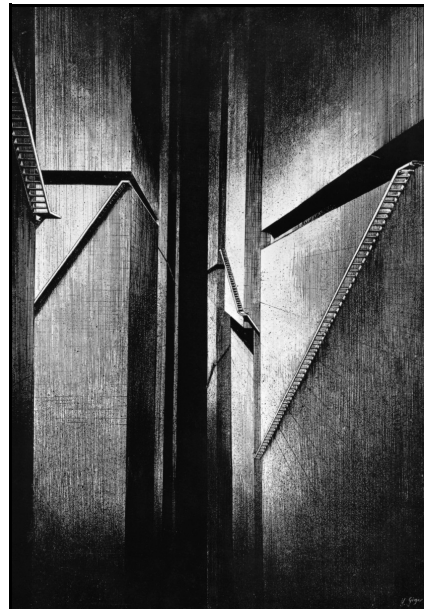
---



podían ver inmensos pozos sin fondo, sumergidos en una luz amarillenta y macilenta. Por sus paredes y con dirección al vacío corrían unas escaleras de madera, peligrosísimas, sin pasamanos, sumamente inclinadas. Ahora, desde que empecé a dibujar tales abismos imaginarios, la ventana permanece durante mis sueños cerrada”<sup>167</sup>. Otro origen de sus fantasías lo constituye el sótano. Se decía que Chur poseía dos túneles subterráneos que conducían al centro de la ciudad, y el sótano de los Giger formaba parte de él. La salida que anteriormente estaba abierta fue cerrada, lo que permitía a Giger dar rienda suelta a sus sueños. Sin embargo en sus sueños, “los túneles estaban abiertos y conducían a un monstruoso laberinto, en el cual todos los peligros del mundo me esperaban”<sup>168</sup>. Este mundo de túneles y pasadizos imaginario e inquietante, está habitado por seres extraños, como miembros del Ku-Klux-Klan atravesados por la barra de hierro del fútbolín, niños armados con fusil que se precipitan sobre el vacío, siameses, seres mutilados sin brazos ni piernas [113, 115] y espectros fantasmagóricos que deambulan por el espacio[116]. El marco arquitectónico está formado por paredes y escaleras de aspecto laberíntico [114]. Influyen también sus lecturas en donde aparecen castillos con salas de torturas.



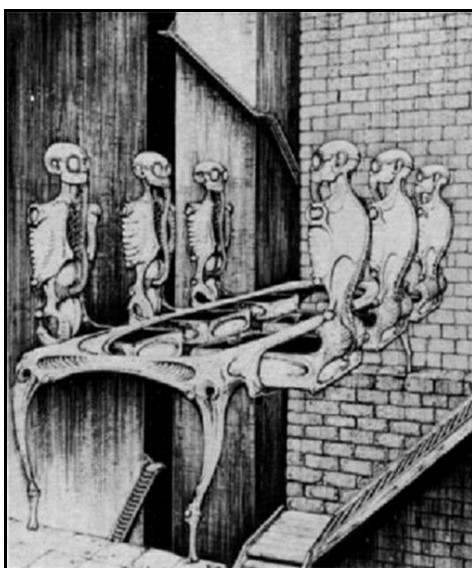
13-Pozo VI (1966-68)



114-Pozo VIa (1966-68)

<sup>167</sup> Arh+, *Op.cit.*, p 34.

<sup>168</sup> *Ibid.*



115-Pozo V (1965)



116-Pozo VII (1966)

### 2.3.1.3. La influencia de la ciencia ficción

Entre 1966 y 1968 culminarán sus hallazgos plásticos e iconográficos en el área del dibujo al realizar algunas de sus producciones más emblemáticas en este campo. A partir de entonces empezaría a interesarse más por la pintura, con lo que atravesará una fase de transición hacia una etapa en la que trabajará la pintura sobre todo. Estos años va a desarrollar muchas ideas creando dibujos personales. Se aleja así de su tarea como ilustrador en revistas para trabajar sus propias inquietudes. Adopta un estilo expresionista, relacionado con la fotografía en blanco y negro que sugiere épocas pasadas, con acabados como los grabados antiguos. La influencia de la ciencia ficción motivado en parte por el desarrollo de la carrera espacial en boga en aquellos años, se traducirá en el interés y consiguiente elaboración de una anatomía alienígena.

En *La voz de Amerika I* [117] crea figuras de miembros humanos desgarrados en actitud angustiosa, en ambientes oníricos, fantásticos, propios de la ciencia ficción por su modo de representación, flotando sobre una serie de planetas. En la primera aparece una especie de tocadiscos biomecánico, con un brazo humano, ejerciendo de brazo del tocadiscos y un puñal como aguja. Los brazos de la figura principal aparecen separados del tronco con sendas jeringuillas clavadas en sus brazos, en lo que puede ser una composición de Cristo en la cruz con los brazos extendidos pero en lugar de clavos se les clavan jeringuillas. Además el rostro aparece girado en actitud forzada, que por los rasgos faciales, que se confunden con los de una calavera, evocan un grito, en la línea expresiva del de Munch. Sobre su cabeza una especie de corona de espinas que parece una araña voladora. Otros elementos expresivos son el cañón de una metralleta incrustada en la traquea, y un recipiente químico que flota por detrás en un segundo plano. Una de las figuras lleva gafas, la otra una venda y un cigarrillo en los labios.

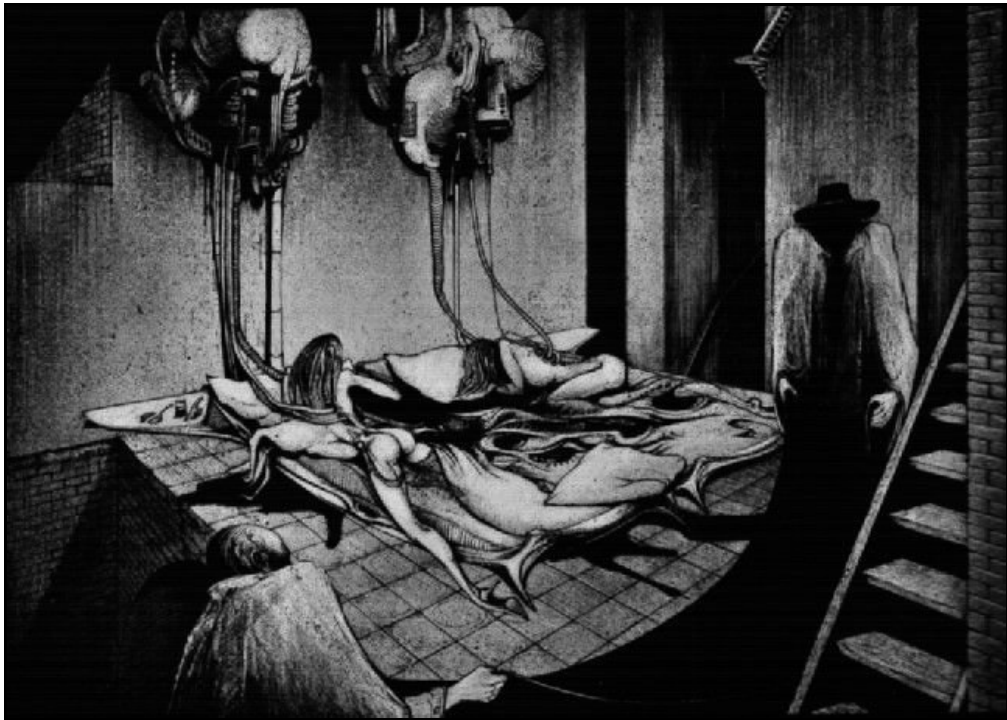
---

El dibujo *Underground* [118] ilustra la idea de la perversión de la naturaleza humana a través de la ciencia. Un laboratorio subterráneo como indica el título con cuerpos tumbados en camas que se encuentran conectados mediante tubos a unas estructuras orgánicas a modo de goteros de clínica. Los cuerpos son estilizados y de aspecto andrógino, pese a hallarse boca abajo, con largas cabelleras: uno de ellos presenta ligeros, denotando ciertos rasgos femeninos. En la parte izquierda y en un plano más próximo al espectador una figura siniestra emerge de la sombra configurando un aspecto misterioso y escenográfico, como vigilante o como verdugo (recuerda al personaje del fantasma de la ópera). Los peldaños de la escalera en primer término se relacionan con la serie de pozos que dibuja en estos años, afectado aún por las lecturas de Freud, el tratamiento de sus recuerdos infantiles como los pasadizos y túneles de la farmacia durante su infancia. Los seres con los cables conectados a modo de cordón umbilical bien podrían haber inspirado al cineasta David Cronenberg pues anticipan a los protagonistas de su película *Existenz* (1999).

Dibujará figuras extraterrestres, bellezas femeninas entubadas como *Alpha*, con un cuerpo tecnificado y un cráneo fusionado con un organismo parásito. En *Astroeunucos* [122], continúa trabajando la morfología alienígena y desarrolla criaturas que evolucionarán hasta el monstruo que vemos en *Alien*. En *Bajo tierra* [126], se halla una figura encapsulada bajo tierra con un tubo por el que se conecta con el exterior, a través del cual respira. En un nuevo dibujo titulado *Niños Atómicos* [124], las figuras se estilizan y se alargan, como veremos un recurso muy usado por Giger posteriormente en sus pinturas. También dibujará paisajes orgánicos y dibujos de ciudades posnucleares.



117-*La voz de Amerika I* (1966)



118-*Underground* (1966)

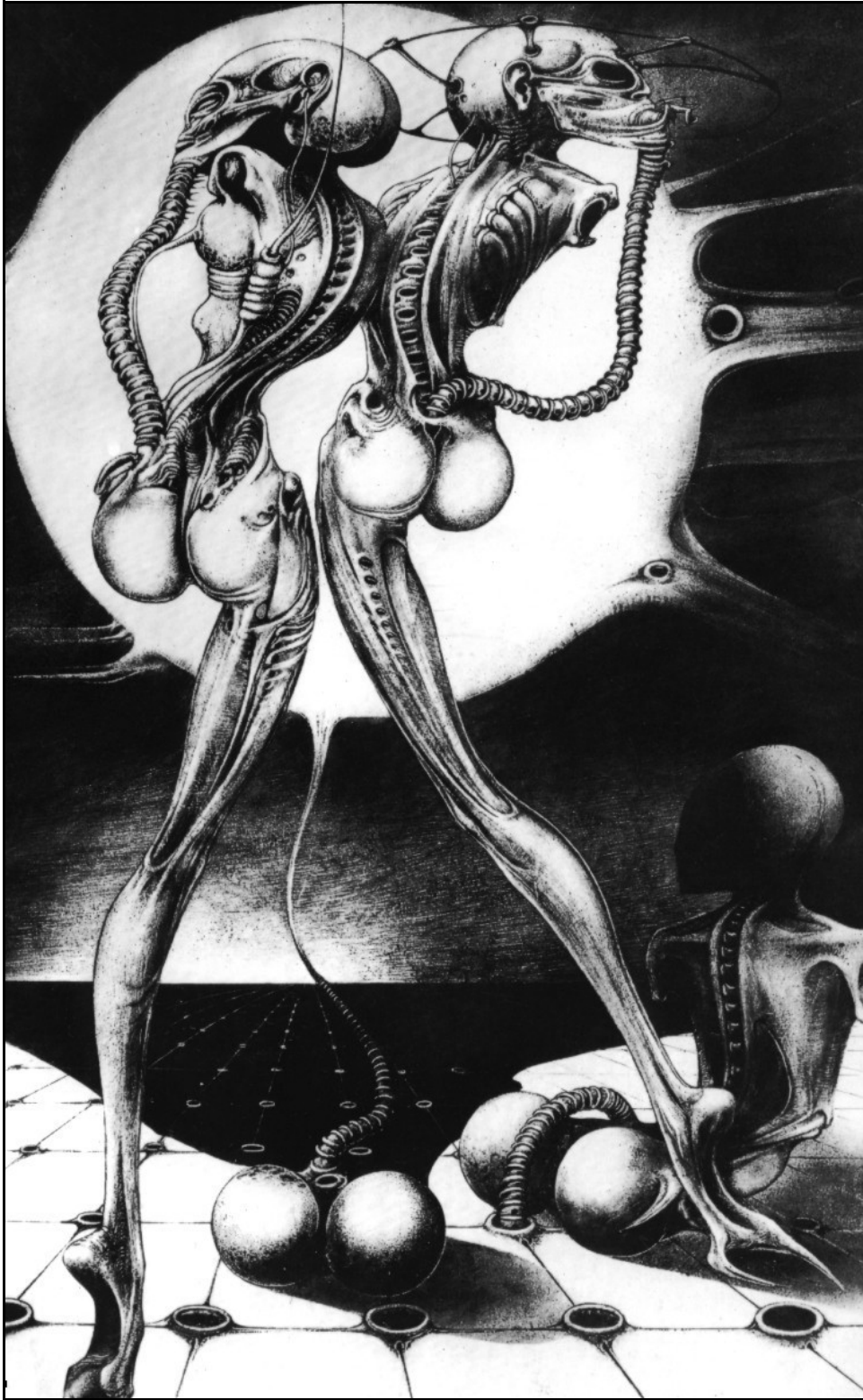


122-*Astroeunucos* (1967)



123-*Madre con niño* (1967)

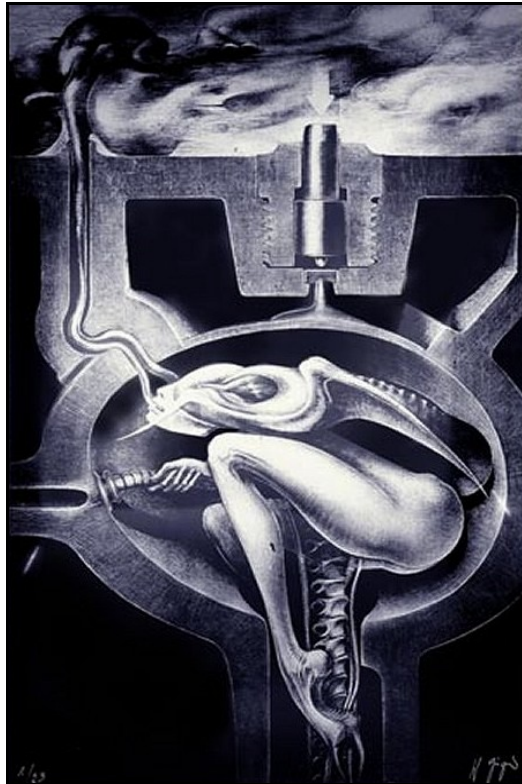




124-*Niños atómicos* (1966-1968)



125-*Materia orgánica III* (1966)



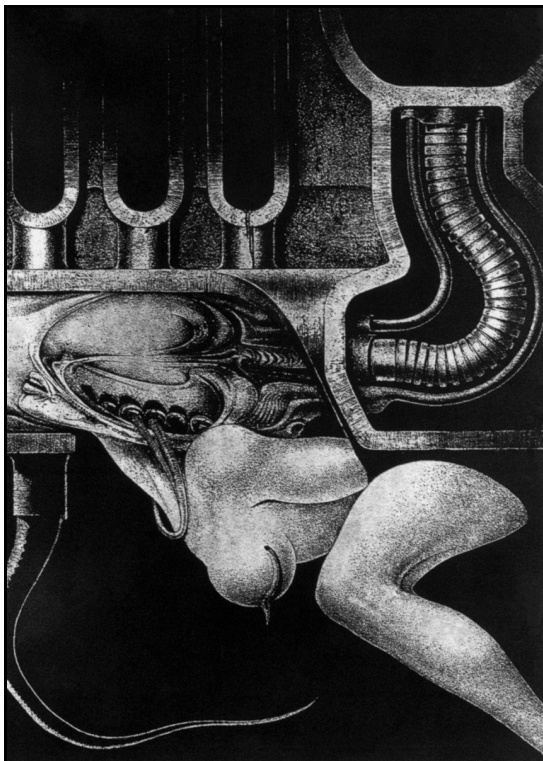
126-*Bajo tierra* (1968)

---

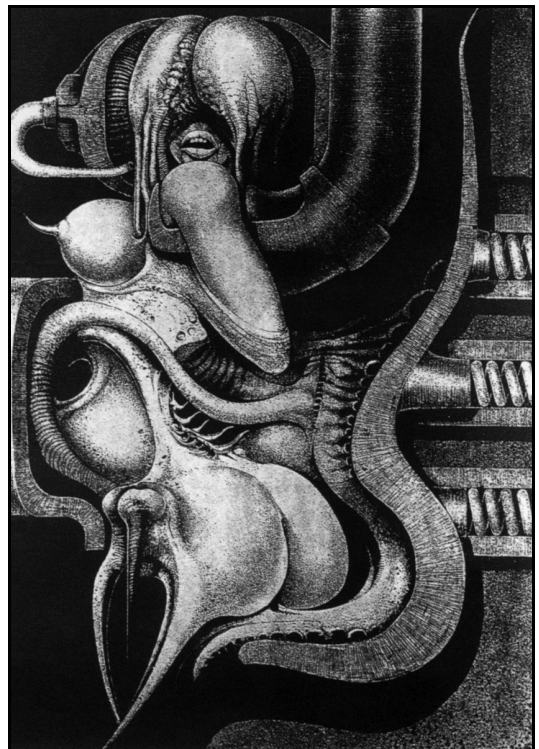


### *Biomecanoides*

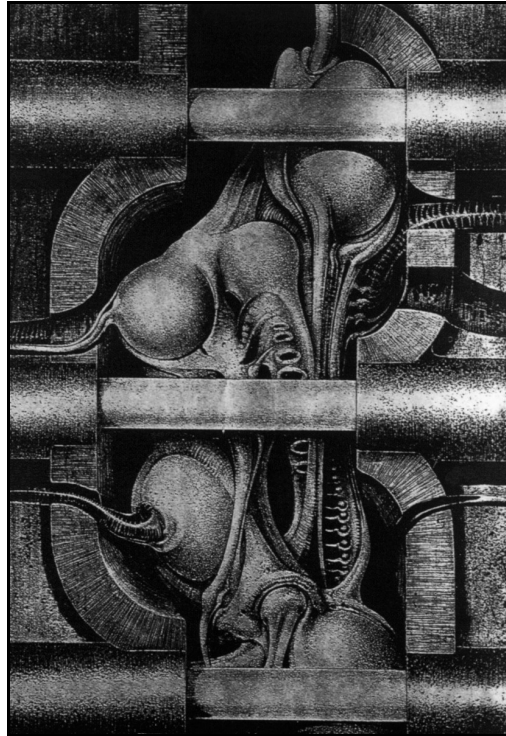
Los *Biomecanoides* supondrán sus seres más evolucionados en su primera etapa dibujística, especialmente en la serie que lleva el mismo título. Las formas se hacen más corpóreas, los metales también cobran mayor presencia. Es ésta una serie más claustrofóbica que la de los *Pozos*. Ahora apenas hay espacio para que circule el aire y la respiración se realiza mediante tubos. Se trata de cuerpos femeninos en mutación que se hallan fragmentados y aprisionados por placas metálicas e industria pesada [119-121]. El conjunto se halla impregnado de fuerte simbología sexual. Predominan en los diseños las líneas curvas, como de mobiliario.



119-*Biomecanoide* (1969)



120-*Biomecanoide* (1969)



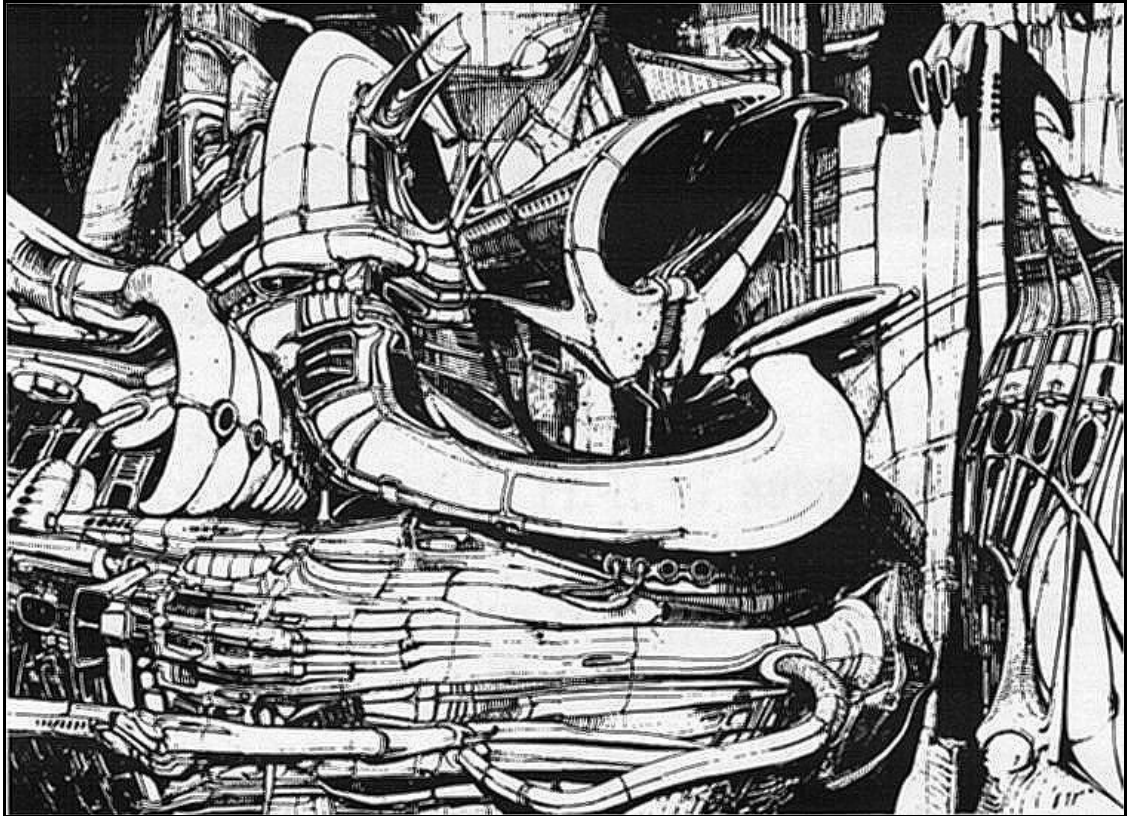
121-*Biomecanoide* (1969)

#### **2.3.1.4. Años setenta**

Los dibujos de paisajes biomecánicos de principios de 1971 son la antesala de sus creaciones al aerógrafo y de los numerosos paisajes que desarrollará entonces. En estos dibujos se produce ya una fusión definitiva de formas, de simbiosis de naturaleza y tecnología, de organismos y aparatos. Las formas carnosas del cuerpo como los labios o la vagina bordean estructuras artificiales. El interior del cuerpo forma nuevas arquitecturas que ahora se convierten en fantasías. Canales y orificios con incrustaciones de objetos como palancas y radiadores, antenas, cables. Supone una especie de alucinación por la sobrecarga de dibujos y elementos que llenan la superficie.

---

Posteriormente durante los 70 y principios de los 80 sus dibujos estarán fundamentalmente relacionados con el cine, con sus bocetos conceptuales para películas como *Dune* y *Alien*.



127-Sin título (1971)

### 2.3.1.5. Años ochenta

En los 80 realizará nuevamente dibujos personales tras un largo paréntesis de una década en la que estuvo más centrado en la pintura. Ahora empleará un trazo más nervioso, con un estilo que recuerda al de sus pinturas al aerógrafo, como en *Back to mother* (1986). En este dibujo utiliza el formato del cómic (57 x 46 cm.), con viñetas en las que se describen diferentes escenas con continuidad, que muestran escenas eróticas, condones, mecanismos de un futbolín, con muchos objetos y cuerpos atravesados. Su sugiere un movimiento intenso, a gran velocidad.

Una selección de los dibujos realizados en torno a 1985 se observan en su libro *Skizzen* (1985) con docenas de dibujos a lápiz, tinta y bolígrafo. Van a abundar las escenas eróticas en este periodo, los falos y vaginas, las penetraciones, también se aprecian atisbos de autorretratos. En los dibujos a tinta se observa mayor confusión, con menos claridad de figuras que con los de lápiz. Se entremezclan de nuevo las formas, con aspecto de arquitecturas.

En 1988 realizaría una nueva serie de dibujos que titulará *Dibujos expandidos*, pues parte de antiguas ideas y las desarrolla buscando nuevas posibilidades. Fotocopiaba bocetos y dibujos anteriores y los reinterpretaba creando dibujos superpuestos: “esta forma de trabajo provocaba una imparable reacción en cadena, dado que siempre volvía a fotocopiar los resultados de las transformaciones y trabajaba nuevamente sobre ellos. Por lo tanto, se puede hablar de dibujos expandidos teniendo en cuenta la evolución desde los bocetos primitivos hasta el resultado final”<sup>169</sup>. Como ya hemos dicho esta técnica no es nueva ya que el artista austriaco Arnulf Rainer la utilizó en los años 50 (y Dalí con anterioridad), retocando sus retratos fotográficos para intensificar la expresión.

Giger retoca las fotocopias con pinturas de cera (neocolor), tiza litográfica y grafito, obteniendo resultados más coloristas que en sus anteriores obras dominadas por la monocromía. La mayoría de estas composiciones son de carácter abstracto, con movimientos rápidos, en torbellino.

### **2.3.1.6. Años noventa**

A principios de los 90 abandona el aerógrafo y dibujará en hojas de A4, que a veces pega formando grandes planos. Así puede enviar bocetos e ideas a gran escala a los estudios de cine. Trabaja con líneas discontinuas debido a la mala resolución que ofrece el fax: “después de 20 años de aerógrafo, he empezado a dedicarme a realizar bocetos en los que preciso todos los detalles necesarios para mis diseños”<sup>170</sup>.

---

<sup>169</sup> [www.hrgiger.com](http://www.hrgiger.com), *Op. cit.*, p. 62.

<sup>170</sup> *Ibid.*

En 1991 publicaba una nueva carpeta con dibujos titulada *700 años esperando a CH-91* con 50 litografías, con motivo del aniversario de la Confederación Helvética [130]. En ellas dedicaba muchos dibujos a los temas eróticos inspirado por Sade (crea al menos 11 ilustraciones sobre *Justine*): con escenas de penetraciones y perversiones con cuerpos mutilados. Giger sigue trabajando con los formatos pequeños [128-129]. Supone un nuevo ejercicio de ironía con dosis de humor negro, con escenas políticamente incorrectas que aluden a la familia como en *700 años esperando a la píldora para la familia* o a las drogas como en *700 años esperando a Auschwitz-Platzspitz* [131].

En 1992 aparecía el *Tarot Baphomet H.R. Giger*, con 24 ilustraciones del imaginario de Giger, temas que estaba trabajando en esa época en otras disciplinas como la Fuente del Zodíaco, biomecanoides. Reúne diversos elementos iconográficos fantásticos como el buque fantasma, el mito del murciélago.

Realiza un dibujo titulado *Guerra de la cerveza* (1993) en el que representa 6 veces al obispo Haas de Chur en clave de caricatura, una figura muy criticada por Giger. Se halla entre una amalgama de elementos como preservativos, cuernos, relojes, trenes, palos de jockey.

Todos los diseños en los que trabaja son formulados antes mediante dibujos como los relojes de la exposición *Watch Abart*, esculturas biomecanoides, pins, y sus colaboraciones cinematográficas (*Species*, *El condón asesino*), su tren en el jardín (realiza diversos bocetos de vagonetes y formas fantásticas) y el museo de Gruyères. Con ocasión de la *Watch Abart* realizó multitud de dibujos con bolígrafo. También en 1992 publicaba una edición de lujo sobre su cuaderno de apuntes con dibujos irónicos como el del rey Ubu, en el que Giger se autorretrata.

En 1996 realiza diversas *Pizarras informativas para Güllenen*, en las que de nuevo utiliza su humor negro para atacar sin reparo la moral suiza: critica el maltrato de animales, las relaciones sexuales con animales y a la familia suiza, que se congrega frente a la televisión.

También crea su propia historia de cómic, *El misterio de San Gottardo*. En esta obra reúne su producción dibujística más importante de la década de los 90, con cientos de dibujos y diseños. Mezcla de diversos formatos y conceptos: por una parte la novela, para contar la historia. De otra el cómic con ilustraciones y

---

viñetas. Además une el concepto del storyboard para una posible adaptación cinematográfica, con la visualización de escenas e ideas. Todo esto la convierte en una obra singular e inclasificable.

En 1999 realiza nuevas series como *Window lickers*, su homenaje a la banda de rock Rammstein, nuevos dibujos eróticos y la *Metamorfosis* de Kafka como ilustración para una exposición.

En los últimos años sigue dibujando nuevas series. Realizará una nueva serie de biomecanoides titulada *The professionals* y trabajará durante mucho tiempo en sus diseños relacionados con el bar de Gruyeres. Dibuja como antes, en su casa, normalmente sobre la cama y escuchando música. Sobre todo hace bocetos y dibujos eróticos que ocupan la mayor parte de su producción gráfica.

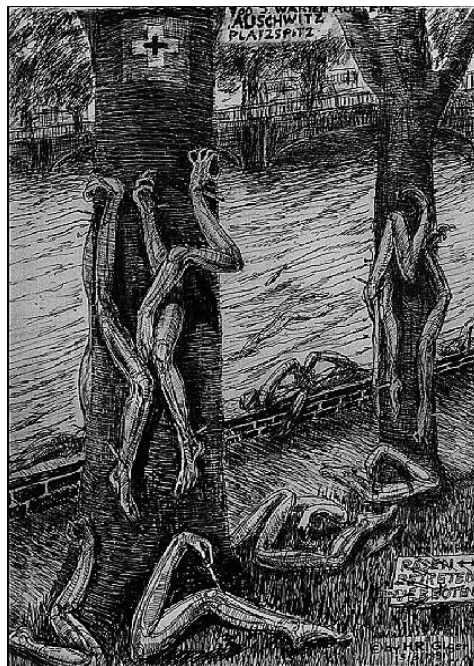


128-Ilustración para el Marqués de Sade 4 (1991) 129-Ilustración para el Marqués de Sade 8 (1991)





*130-700 años esperando a CH (1991)*



*131-700 años esperando a Auschwitz-Platzspitz (1991)*

### 2.3.2. Pintura

La faceta de pintor se sobrepone a las demás, ya que la pintura ocupa la parte central de su obra y es el medio artístico en el que más trabajos produce. Además desarrolla en ella plenamente su lenguaje plástico, que ya tenía muy definido en sus dibujos, y su repertorio iconográfico/simbólico en mayor grado. Giger comenta que “sin la pintura no existiría”, por lo que esta faceta es vital para él y añade que gracias a la pintura “no necesito un psiquiatra”<sup>171</sup>. En otro documental declara sobre su arte, “soy pintor”, “la gente que ve por primera vez mi trabajo se asusta, son cosas que no se ven, se sueñan”<sup>172</sup>. Tiene alrededor de 400 pinturas, de las cuales al menos un centenar están consagradas a los diseños para el cine.

Se puede observar la evolución de su estilo: de los motivos geométricos y la reducción de figuras con la pintura al óleo a la elaboración de composiciones abigarradas y la creación de estructuras más complejas. Durante la década de los setenta, su época clásica, de “esplendor”, consolidará su estilo y realizará sus hallazgos plásticos más interesantes.

En este capítulo incluiremos su obra personal, lo que crea por voluntad propia. Los encargos los veremos en diseños para el cine y obra gráfica. En los encargos aplica su estilo que es inseparable del resto de su obra, pero lo estudiaremos aparte.

Giger ha utilizado muy a menudo como medio de trabajo, la ejecución de series, en las que ha trabajado diferentes formas y temas que le han llevado a concluir pinturas de manera prolongada que agrupa bajo un mismo título. Al menos tiene 10 series pictóricas destacadas, entre las que se hallan algunas de sus pinturas más emblemáticas e importantes. Analizando estas obras se puede observar la evolución pictórica que experimenta su arte y las diferentes fases que atraviesa.

---

<sup>171</sup> Documental de Alex Bohr, *Das Phantastischen Universum H.R. Giger*.

<sup>172</sup> Documental de Robert Kopuit, *Die Traumwelt H.R. Gigers* (1981)



### 2.3.2.1. Pintura al óleo

Giger había realizado una pintura al óleo sobre madera en 1962, que sería un precedente de su producción como pintor a partir de finales de los años 60. Lleva por título *Vampira*, en el que se observa una figura con alas de murciélago y un fondo abstracto en tonos grises y azules en el que se halla una calavera.

Entre 1967 y 1969 empieza a trabajar con el óleo, experimentando y pintando 6 paisajes de pequeñas dimensiones sobre cartón, con esta técnica, de manera autodidacta, sin muchos conocimientos previos. Se observan en ellos formas orgánicas, tonos rojizos y oscuros, azules y grises. Se trata de paisajes fantásticos en los que mezcla estructuras orgánicas y formas óseas que recuerdan a las ilustraciones de ciencia ficción de los años 60.

Giger comenta sobre la técnica: “Cuando uno se introduce en el mundo del arte, tarde o temprano, se ve confrontado, quiera que no, con la pintura al óleo. Para mí personalmente, la pintura al óleo es demasiado lenta. Además nunca recibí clases en esta especialidad, por lo cual quizá no he trabajado con la técnica adecuada...utilizaba gasolina como disolvente para diluir el color, con lo que conseguía texturas de gran efectismo”<sup>173</sup>.

Para él es un proceso demasiado lento porque trabaja en base a veladuras superponiendo capas de color, no emplea secativos y el proceso se hace engorroso y largo.

---

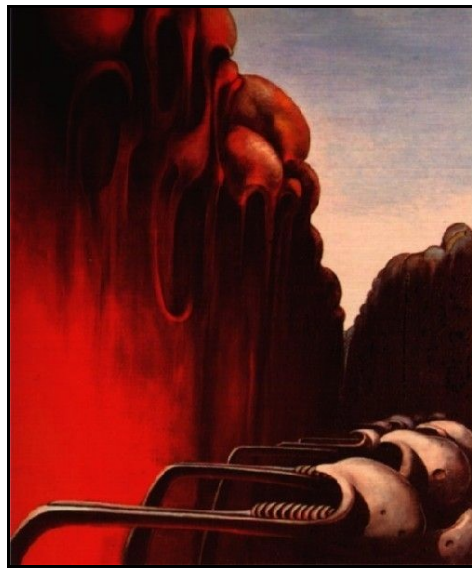
<sup>173</sup> [www.hrgiger.com](http://www.hrgiger.com), *Op.cit.* p. 40.



132-*Vampira* (1962)



133-*Paisaje* (1967-69)



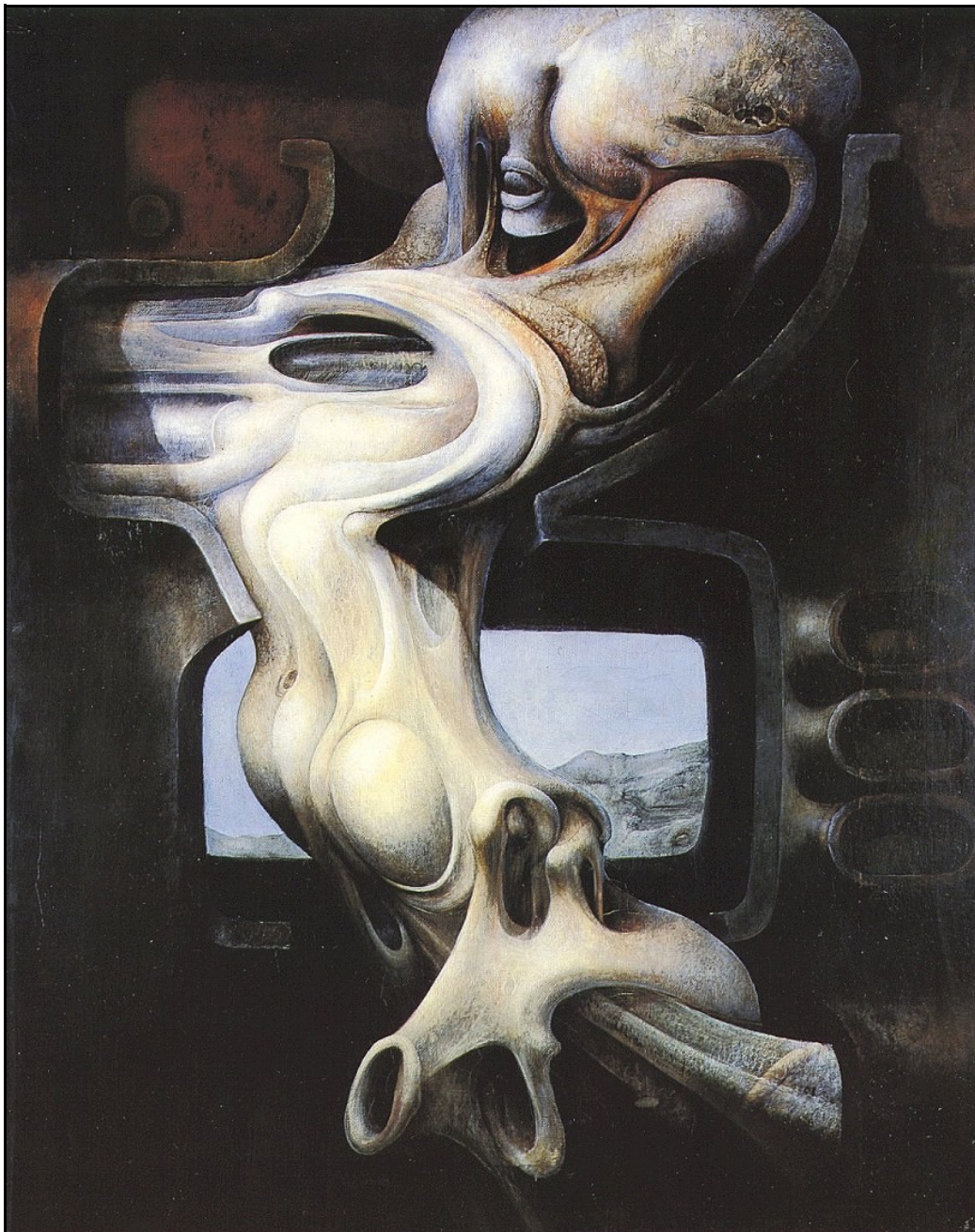
134-*Paisaje* (1967-69)

Posteriormente realizará 3 cuadros al óleo titulados *Homenaje a Samuel Beckett*, en los que sigue experimentando esta vez sobre madera, que será el soporte que utilizará a partir de este momento. Aborda figuras en transformación o metamorfosis. En estos cuadros se disuelven las formas, que parecen ser atacadas por una enfermedad, se pierde la corporeidad, afloran las formas fálicas y la maquinaria se convierte en el marco donde se hallan envueltas estas figuras. La atención se concentra sobre estas tres figuras protagonistas, de carácter angustiado y atormentado porque se retuercen mientras se van disolviendo. Estas obras conectan con las figuraciones que realiza en su serie de grabados *Biomechanoiden* producidos en fechas similares. De hecho en el tercer cuadro de estos es muy parecido al *Biomechanoid* (nº 103). El *Homenaje a Samuel Beckett III* (1969) representa de nuevo a una forma que respira por un tubo y cuyo cuerpo se halla conectado con una máquina. Las figuras tienen más volumen que las de la serie de *Biomechanoiden*, que parecen ser secciones de escenas y con elementos y formas más planos. Realiza al tiempo otros *Paisajes* y obras como *Humanoid* (1970), *Phalellujah* (1968-69), *Cabeza III* (1969), utilizando ya rasgos anatómicos más definidos, cuerpos y cabezas que se transforman en falos y que se hallan encerradas entre maquinarias y cámaras de hierro. En *Humanoid* un cuerpo femenino se asoma a un paisaje vacío, y lleva puesto una especie de ropa cutánea, que se confunde con la piel. El efecto de las radiaciones atómicas parece que ha transformado el entorno y el cuerpo. En *Phalellujah*, las cabezas están rodeadas por un organismo extraño, una especie de pulpo que se aferra a la cabeza (relación con el agarracaras de Alien), pero en lugar de mostrar dolor, sacan la lengua en señal de placer y éxtasis. Estas obras al óleo recuerdan al arte egipcio funerario, formas encajadas como en sarcófagos relacionadas con tumbas, con ventanas metálicas. También a las disoluciones de formas de Dalí y Bacon. La sensación de claustrofobia crecerá en estas pinturas. Tienen además mucha implicación sexual, relacionada con las formas fálicas.

Pese a su desconocimiento técnico, logra obras de gran factura técnica y de esmerada ejecución con efectos cromáticos interesantes y bien acabadas. Giger debió disciplinarse y contener su ímpetu creativo, pues la técnica al óleo es lenta:



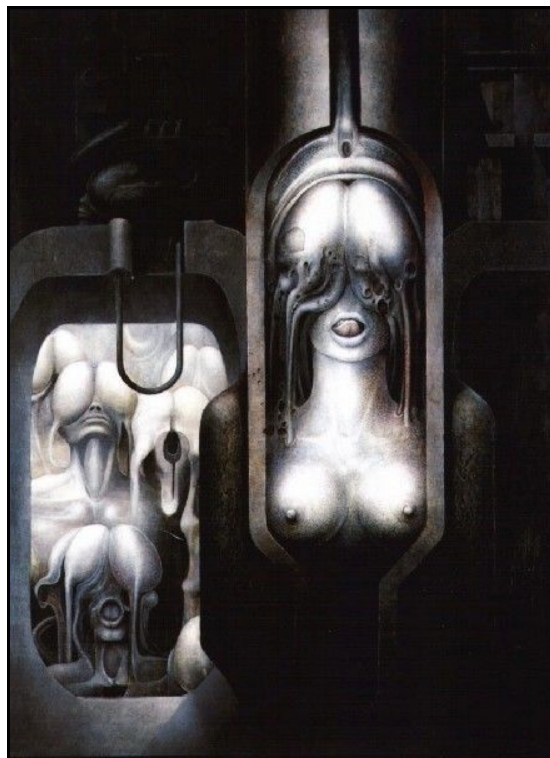
hay que esperar a que se sequen las capas de pintura para poder volver a aplicar, lo cual ralentiza el proceso creativo. Como no conocía la técnica, utilizó gasolina como disolvente, lo que quizá podría explicar las calidades que obtiene en los tonos oxidados y rojizos. Los resultados serían satisfactorios para el artista, pues continuó pintando e iniciando nuevas series. A continuación realizaría los *Pasajes*.



135-Homenaje a Samuel Beckett I (1968)

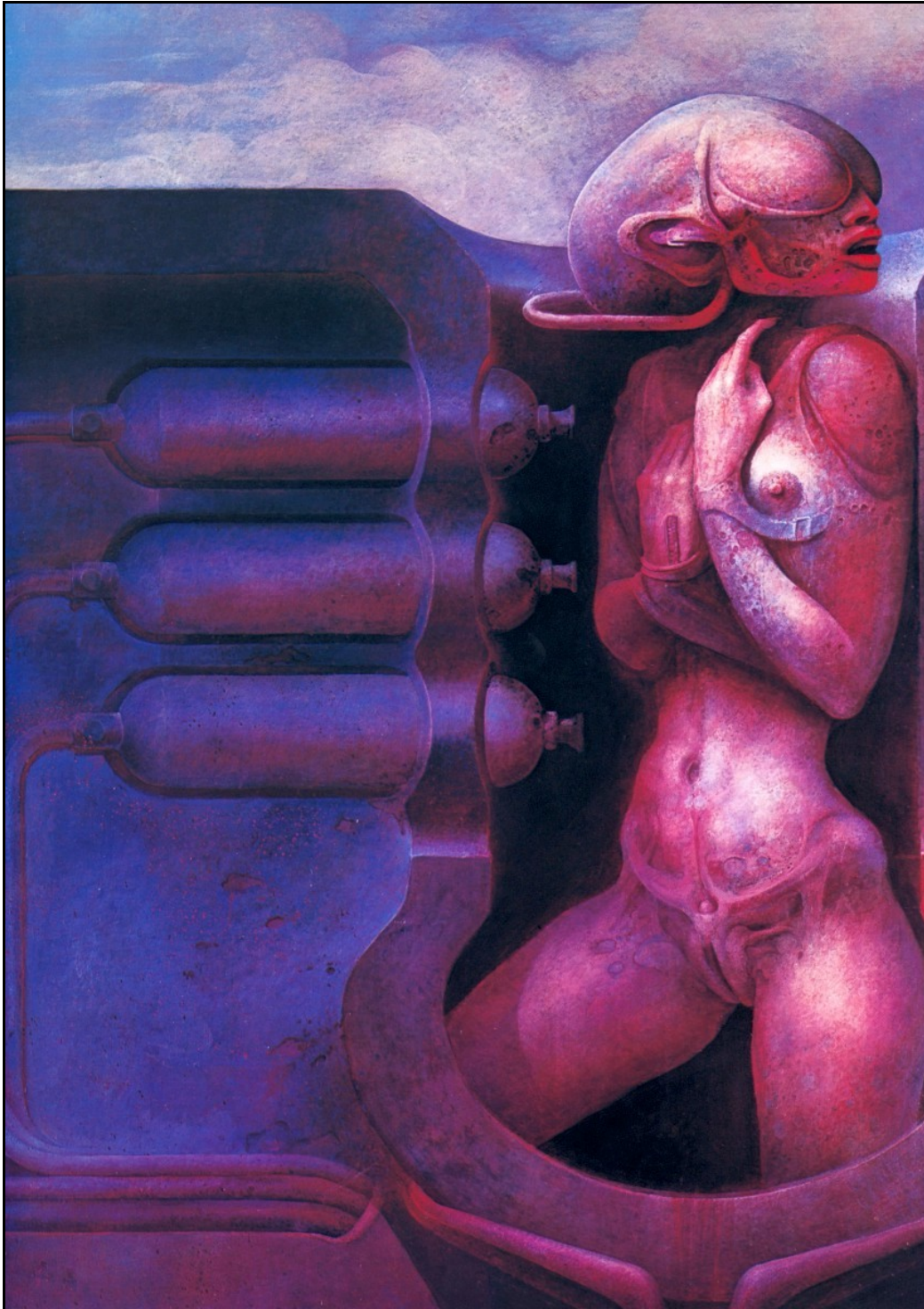


136-*Homenaje a Samuel Beckett III* (1969)



137-*Phalellujah* (1968-1969)





138-*Humanoid I* (1970)

## Pasajes

Cuando inicia en 1969 la primera serie de *Pasajes* había perfeccionado su propia técnica. En esta serie representará elementos cotidianos como la bañera o el WC, que ofrecen en principio un aspecto realista y con los que Giger trabajó el efecto del paso del tiempo sobre superficies y sobre objetos metálicos. Esta serie está relacionada con diversos sueños y pesadillas que tuvo esos años en los que aparecían estos elementos de su hogar. Giger aplicará en estas pinturas diversas experiencias psicodélicas.

En esta serie de *Pasajes* (1969-1970), compuesta por 9 pinturas, las figuras humanas son omitidas. Se representan objetos de la vida cotidiana que parecen estar recubiertos por capas de piel humana lo que le llevó a llamarlas *pinturas de células húmedas*. *Bañera* (1970), *Cocina con desagüe* y *WC* (1970) son algunas de estas obras que pueden aludir a sus recuerdos de juventud en el que asociaba los baños de la Escuela de Artes y Oficios de Zurich con lugares con olor a sexo y a establecer conexiones psicológicas con el trauma del nacimiento y el útero materno.

Lo vivo ha desaparecido, permanece lo material: el hierro, en superficies o en bisagras, minuciosos orificios con detalles aumentados. Se trata de productos industriales, sin presencia orgánica. Se da la transformación de lo inorgánico en orgánico.

La serie está relacionada con pesadillas y alucinaciones como las que describe el propio Giger: “Estaba sobre la cama viendo bailar a Li con un traje amarillo, que salpicaba con rayos de luz amarilla la habitación. El espacio estaba lleno de formas geométricas rojas y las pinturas de la pared se desprendían en capas. Las paredes latían al ritmo de mi corazón. El primer síntoma de ansiedad apareció cuando de repente tuve que ir a mear, y fui al cuarto de baño. El borde de la taza del water crecía lentamente hacia mi pene, como si fuera una vagina y fuera a castrarme. Al principio la idea me divertía, pero de repente todo el cuarto empezó a estrecharse cada vez más, las paredes y cañerías tomaron el aspecto de piel movediza con heridas de úlcera y pequeñas criaturas repelentes me

relumbraban desde las oscuras esquinas y grietas”<sup>174</sup>. Estas experiencias son reflejadas en pinturas como *WC* y se relacionan con el complejo de castración y el mito de la vagina dentata.

Giger sufre pesadillas claustrofóbicas (de ahí quizá los efectos psicodélicos) que tratará de superar realizando esta serie: “Las primeras pinturas de *Pasajes*, fueron creadas en 1969, como consecuencia de una serie de sueños. En la mayor parte de estos sueños, estaba en una habitación grande sin ventanas ni puertas. La única salida era una apertura de metal oscuro, la cual, para empeorar las cosas estaba parcialmente obstruida por un alfiler gigante de seguridad. Me atascaba al intentar pasar a través. La salida al final de una larga chimenea, que podía verse sólo como un punto diminuto de luz, estaba para mi desgracia, bloqueada por un poder invisible. Entonces me encontraba atrapado cuando intentaba pasar por este tubo, con mis brazos atrapados contra el cuerpo, incapaz de moverme hacia delante o hacia atrás. En ese momento empezaba a perder la respiración y la única salida era despertar. Desde entonces he pintado algunas de las imágenes de estos sueños en la serie *Passagen* (I-IX), y como resultado me he liberado de recuerdos recurrentes de este particular trauma natal. Pero los *Passagen*, que para mí simbolizan madurez y decadencia, con la compañía de todos los estadios de placer y dolor, todavía no han aliviado mi fascinación”<sup>175</sup>.

Giger le preguntó a su madre como había sido su nacimiento y “recordó que yo siempre había intentado salir, pero que no lo lograba. Entonces, el objeto que se ve en *Pasaje I* [141], que tiene la forma de un gancho y que me impedía el ingreso al mundo, es seguramente una parte de un fórceps! Qué horror!”<sup>176</sup>.

El cuadro titulado *Passage Triptychon* [139] recoge diferentes motivos de la serie como el water, el lavabo, las cañerías y los grifos. El tema del water ya aparecía en uno de los dibujos de la serie *Niños atómicos*. En *Bañera II* [140], si la perspectiva se observa desde arriba, se observa un hombre, que orina y se mira el vientre, se descifra un cuerpo humano, de nuevo en relación con sus experiencias oníricas.

---

<sup>174</sup> H.R. Giger's *Necronomicon*, *Op.cit.*, p.14

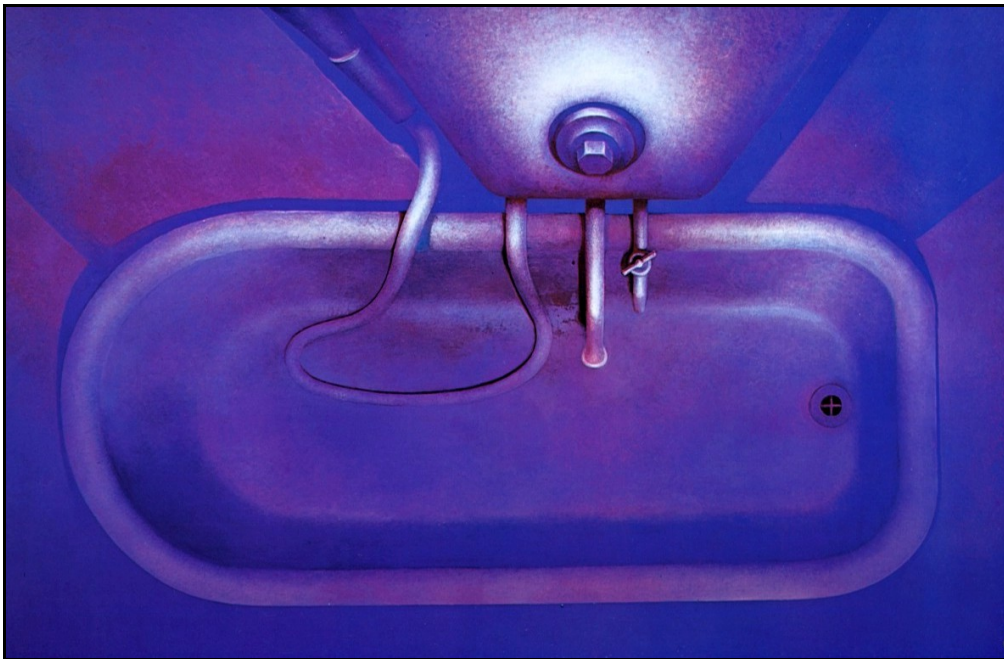
<sup>175</sup> H. R. Giger. *Retrospektive 1964-1984*, *Op.cit.*, p.34.

<sup>176</sup> *Arh+*, *Op.cit.* p.68.





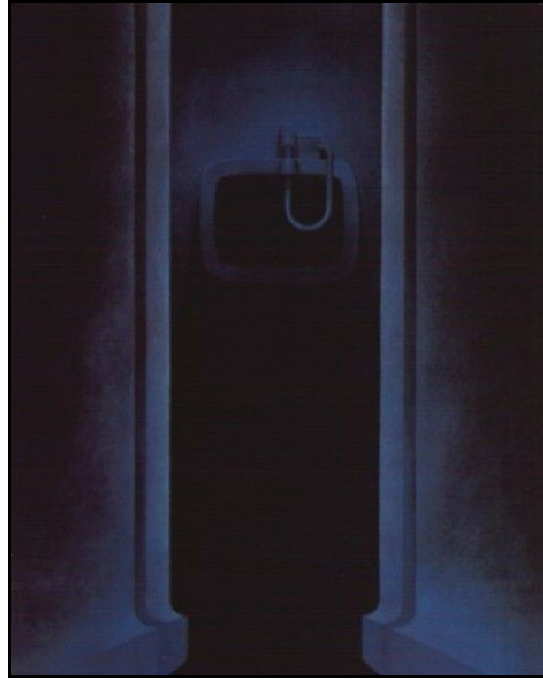
139-Triptychon (1970)



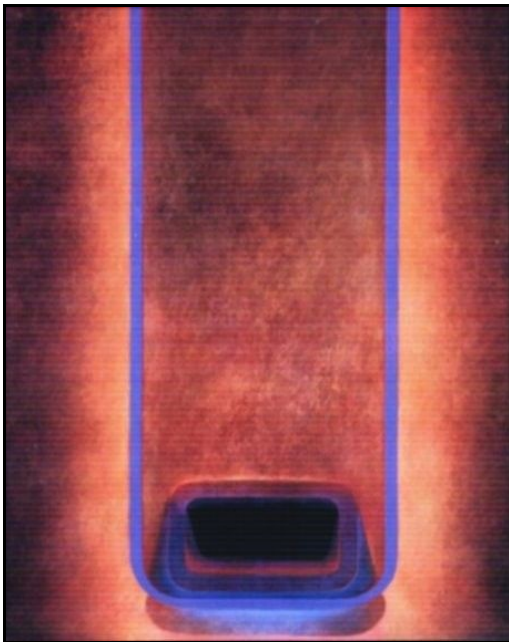
140-Bañera II (1970)



141-Pasaje I (1969)



142-Pasaje IV (1969)



143-Pasaje VI (1969)



144-Los cuatro elementos (1970)

## 2º serie de Pasajes

El final de esta transición pictórica lo conforma la 2ª serie de Pasajes. Iniciada en 1971 y concluida en 1972, utilizando ya el aerógrafo, la serie se inspira en unas imágenes de un camión de basura, que Giger fotografía en un viaje a su paso por Colonia, justo cuando se hallaba recolectando la basura. Giger se dirigía con Li a Londres para visitar a su amigo Fredi Murer, con la intención de rodar un documental sobre el mundo visual de Giger que se titularía *Passages*. En Colonia se hospedaron en la casa de su amigo del grupo de rock Floh de Cologne. “Allí vi por primera vez un recolector de basura alemán en plena acción. Me fascinó tanto esta rutina mecánico-erótica, la solución final para esos cubos llenos de basura, que me llevó a sacar inmediatamente unas fotografías”<sup>177</sup>.

El camión recogía los cubos y los vaciaba, movimiento que impresionó a Giger, que lo asociaría con el acto sexual [145-146]: A partir de la imagen del depósito, realizaría variaciones cromáticas, repitiendo constantemente el motivo, que tendría unas claras líneas geométricas que enmarcan perfectamente la composición. Cuadrado, círculo y líneas paralelas actúan como ejes. Giger comenta “con ayuda de la pintura psicodélica intente adaptarlos a toda clase de situaciones reales para poder conservar la mayor objetividad posible de estos artefactos, como mandados a hacer a mi medida”<sup>178</sup>. Se refiere a las 23 pinturas que realizó con este tema del recolector de basura, en un estilo muy realista, casi fotográfico. Mediante las diferentes tonalidades crea efectos eróticos y con sus retoques aumenta esta sensación. Estas pinturas serían concebidas como una subserie de los *Pasajes*, puesto que las numera de la X a la pintura XXXIII, siguiendo la numeración iniciada en los anteriores *Pasajes*.

El motivo se puede asociar con los crematorios de los campos de concentración nazis y con una lectura más apocalíptica, del desecho y de lo abyecto asociando el cubo de basura con el pene (*Pasaje XVII*), la basura con el

---

<sup>177</sup> H. R. Giger. *Retrospektive 1964-1984*, Op.cit., p.34.

<sup>178</sup> Arh+, Op.cit., p.70.

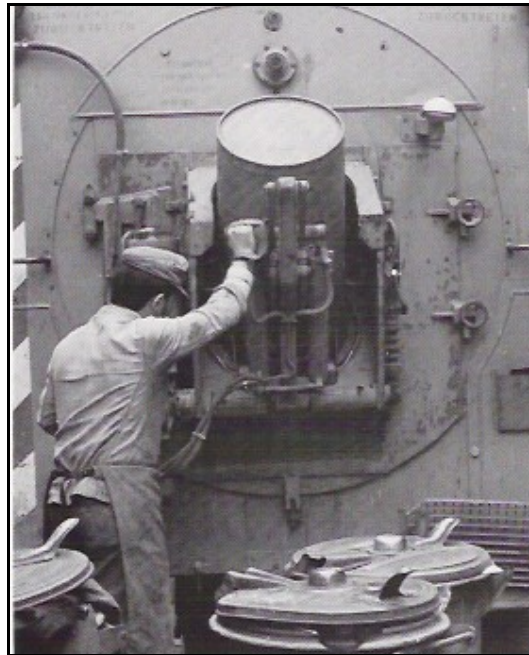
semen (*Pasaje XXII*) [147], y el recolector con la vagina (*Pasaje XXIX*) [148] y el útero, el lugar a donde van las porquerías del mundo. El motivo del útero como cloaca y como lugar monstruoso será trabajado en más ocasiones por Giger, como en su serie de templos, donde repite este mismo motivo de la basura en una pintura, con lo que se trataría de un tema que trabaja continuamente. Una versión más avanzada en clave monstruosa, será la nave de *Alien*.

En esta serie trabaja también las texturas superficiales y los efectos de transparencia. Estudia como la mezcla biológica y tecnológica se funden de manera más perfeccionada, se confunden, producen confusión e inquietud, inestabilidad, alteran en cierto modo nuestra percepción de lo orgánico, que se ve maquinizada.

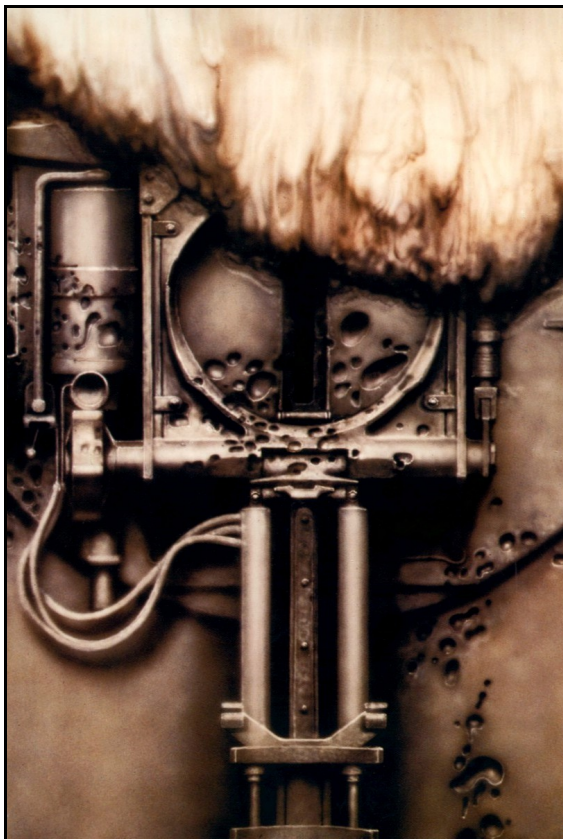
Con el empleo de verdes produce nuevos efectos cromáticos, como el musgo que recubre el metal, el paso del tiempo o el triunfo de la naturaleza. La máquina cobra vida, aparece animada. Le aplica también colores carnales, de tonalidad tierra, como estudios del cuerpo humano. Son máquinas tecno-orgánicas. Sus cuadros tienen un aspecto de cura interna/santificación, pues trabajaba a partir de sueños y pesadillas.

Los *Pasajes* llevaron a una simplificación en los motivos y en general sus pinturas al óleo. En los *Pasajes* se produce un profundo cambio temático y formal en Giger; desaparecen los mutantes y son substituidos por objetos cotidianos como la bañera o el espejo, pero dotados con una áurea mágica. Su siguiente paso, el mecanismo repetido en la serie *Pasajes* e inspirado en los evacuadores de basuras, crea una inquietante disciplina creativa en la que se impone la limitación de formas.

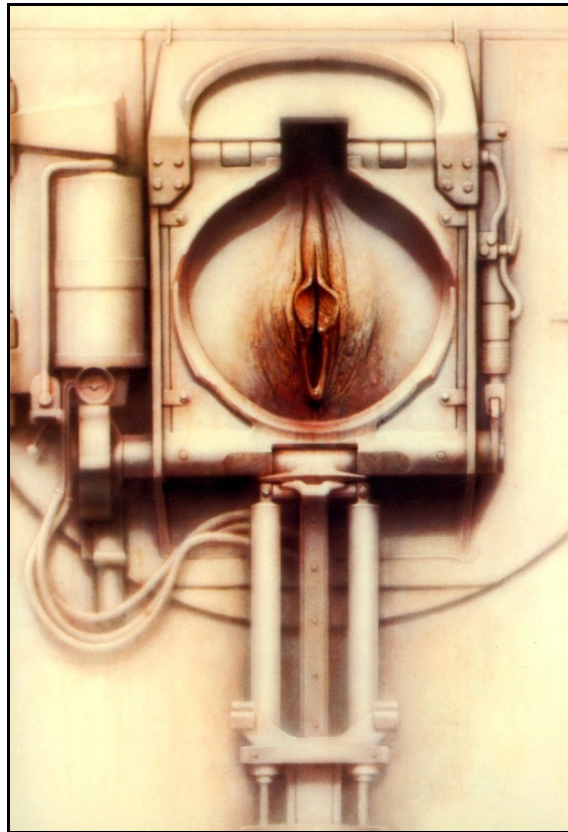




145-146-Recolección de basura en Colonia. Fotos de Giger (1971)



147-Pasaje XXII (1972)



148-Pasaje XXIX (1973)

### 2.3.2.2 Pintura al aerógrafo

Sin duda la etapa más emblemática es la que viene definida por el empleo del aerógrafo, es decir entre 1972 y 1990. Acotando más aún podríamos señalar su etapa cumbre, con sus años más fecundos en los que alcanza la perfección técnica y compositiva, entre 1972 y 1977, que son recogidos gráficamente en el *Giger's Necronomicon*, libro básico para adentrarse en el mundo del artista y valorar el denso contenido que encierran sus enigmáticas obras. En él se reproducen algunas obras de sus series más importantes.

La imaginería visual de Giger en este período desborda por la abundancia de referentes plásticos e iconográficos empleados, así como por la multitud de imágenes y figuras que pueblan sus cuadros, al contrario que sucedía en su segunda serie de *Pasajes*. En estos años produce sus creaciones biomecánicas más características y sus obras más barroquizantes, por definir de algún modo el abigarramiento que se produce en sus composiciones, en las que se hallan pocas superficies sin cubrir. La atracción estética y visual y el gran poder sugestivo de las impactantes imágenes producidas en estos años dan una idea del singular mundo de Giger, de sus inquietudes y planteamientos artísticos, que se hallan dominados por una figuración oscura y tenebrosa llena de elementos esotéricos y ocultos en los que se vislumbra una pugna entre Eros y Thanatos de manera elocuente. El suicidio de su compañera Li en 1975, provocó una depresión en el artista que sólo superaría con la concentración en sus cuadros y con nuevos proyectos como el primer intento cinematográfico internacional, *Dune*. Como culminación de esta etapa, tenemos los trabajos de Giger realizados para el film *Alien* en 1979, en los que con un estilo ya muy madurado, logra crear algunos de sus mayores logros artísticos trasladando a las tres dimensiones sus concepciones al servicio del medio cinematográfico, que adapta perfectamente las ideas de este creador.

En 1972 empezará a utilizar el aerógrafo, también llamado pistola pulverizadora. Para Giger es el medio más directo de ejecutar sus pensamientos y mostrar su inspiración y se domina según él, cuando la técnica no es visible. Con

el aerógrafo se rocía la superficie con pintura acrílica, emitiendo una capa de spray con el que se dibujan los contornos de las figuras.

Es un artilugio industrial con connotaciones mágicas para Giger, pues es capaz de alterar una superficie, dibujando sobre ella sin rozarla, del mismo modo que una pistola cambia las características físicas de un elemento, al disparar sin tocar el objetivo, realizando el acto a distancia. Giger comenta su relación con el aparato y la ejecución automática de sus dibujos, dejando que la mano realice los dictados de la mente y abriendo sus pensamientos en un profundo estado de concentración.

“Las sesiones de trabajo empezaban por la tarde, prolongándose generalmente hasta entrada la madrugada. Empecé utilizando un acrílico negro para más tarde usar tinta china. Iniciaba la obra desde la parte superior izquierda descendiendo hacia el inferior derecho. El dibujo afloraba de manera espontánea sin bocetos o idea previa, tratando de desconectar los pensamientos en la medida de lo posible, para que así salieran de la mente libres de censura a la luz. Muchos críticos, a los que les gustó la serie *Passages*, quedaron horrorizados por este kitch- barroco-recargado y vieron los dibujos como un paso retrógrado hacia un tipo de surrealismo pasado de moda”<sup>179</sup>.

Pero la importancia de estas pinturas radica en que permitieron a Giger descubrir nuevas estructuras y establecer certeras conexiones con la arquitectura del cuerpo humano por un lado, y con el mundo tecnológico. “También me di cuenta de la tremenda franqueza del *airbrush*, que me permitía proyectar mis visiones de manera directa sobre la superficie pictórica, congelándolas inmediatamente”<sup>180</sup>. Giger describe el funcionamiento del aerógrafo como una tarea automática: “Con el tiempo, trabajar con este instrumento se convierte en algo tan automático como el conducir un coche. Uno se convierte en un mero autómeta, en una máquina, funcionando incluso cuando se traspasan las fronteras del pensamiento lúcido, como por ejemplo en estado de intoxicación”<sup>181</sup>.

---

<sup>179</sup> H.R. Giger's *Necronomicon*, *Op.cit.*

<sup>180</sup> H. R. Giger. *Retrospektive 1964-1984*, *Op.cit.*, p.48.

<sup>181</sup> *Ibid.*

Realmente se trata de un instrumento muy sofisticado y con gran precisión para pintar. Es además una herramienta acompañada de cierto misterio, debido a su desconocimiento en el mundo del arte y a su complejo funcionamiento, en comparación con los medios pictóricos tradicionales. Sirve básicamente para aplicar la pintura pulverizada por un chorro de aire a presión. El manejo de esta propulsión mecánica del aire y el modo operativo sobre la superficie requiere un alto grado de habilidad para dibujar. En Giger esto forma todo un concepto, ya que ejecuta directamente sus sueños o pesadillas interiores, como un autómatas, sin razonamiento previo. Sólo una vez finalizada la obra, puede ser interpretada. Este es un método surrealista, ya que se inspira principalmente en el mundo de los sueños. Saca a la luz, desde lo más profundo, todo aquello que le inquieta y aterroriza<sup>182</sup>. Es este un modo de exorcismo terapéutico mediante el que se libera de las pesadillas que le persiguen. En otras ocasiones trabaja sobre una idea o un tema y elabora un programa a seguir.

El *aerograph* fue un invento ideado por Charles Burdick en 1893. Este nombre de marca ha quedado como nombre genérico para todos los instrumentos de la misma clase. Se trata de una herramienta artística nueva y moderna con poco más de un siglo de existencia. Sin embargo tiene una larga tradición en el mundo de la ilustración y de la publicidad. Su originaria función, el retocado fotográfico, ha ido ampliándose y actualmente son muchos los profesionales de la ilustración que lo utilizan. Permite alcanzar resultados impactantes dado su grado de precisión. Para plasmar partes de la naturaleza, objetos contruidos por el hombre, temas fantásticos y de ciencia-ficción y en el diseño industrial, es muy efectivo y reproduce con gran exactitud los motivos representados, logrando un realismo exagerado, un hiperrealismo. La pistola emite un fino spray de tinta al apretar un botón, que provoca una zona manchada de diámetro regulable. Este hecho junto que se puede acercar el instrumento a la superficie pictórica y variar su aplicación con la presión del botón, hace que se obtengan figuras, líneas y puntos de medio milímetro de espesor, es decir líneas muy finas y delgadas, junto con líneas anchas y densas. Si se aumenta la presión y nos alejamos de la

---

<sup>182</sup> “Es evidente que el automatismo psíquico es el camino regio para la penetración en las capas profundas de lo mental. Además, tiene la ventaja de predisponer al espíritu para el sondeo del mundo, de la vida, de una forma nueva, que consiste en tratar de detectar un “enigma“ bajo las apariencias normales de lo cotidiano“. DUROZOI, G.; LECHERBONNIER, B. *Op.cit.*, p. 27.



superficie el resultado son áreas mayores con sombras que se disuelven en la nada hacia los lados.

Uno de los pioneros en la aplicación artística del aerógrafo fue Man Ray en los años 20, retocando algunas fotos. Posteriormente Alberto Vargas creó con el aerógrafo el prototipo de belleza femenina norteamericana en los años 40, la *pin up girl*, que se convirtió en un icono para el mundo de la publicidad que estaba desarrollándose en esos años. Los hiperrealistas de los años 60 y 70 también utilizaron este utensilio. La escuela más famosa en la representación del cuerpo humano a través de medios aerográficos es la japonesa, con figuras destacadas como Jun'Chi Min Murayama y Hajime Sorayama. Este último ha elaborado además una figuración erótica muy sugestiva, creando una especie de chicas-robot, de diseño y estética muy futurista.

Giger, que ha cultivado diversas disciplinas, destaca sin duda por el empleo que ha realizado del aerógrafo como medio expresivo, dándole una nueva orientación artística a este instrumento. Cuando él empezó a utilizarlo en febrero de 1972, muy pocos lo empleaban por lo que Giger se lanzó a un nuevo campo de experimentación en busca de nuevas posibilidades expresivas. Su amigo, el también pintor Hugo Schumacher, fue quien le enseñó la herramienta que estaba utilizando para retocar fotografías. Giger empezó a probar y a dedicarle muchas horas de trabajo hasta que dominó la nueva técnica pictórica que le permitía ejecutar sus obras con mayor rapidez y plasmar con gran precisión su mundo onírico, así como todas las complejidades formales e iconográficas de sus obras. En esos momentos se hallaba realizando la segunda serie de *Pasajes*, que concluiría utilizando ya el aerógrafo.

Al mismo tiempo que acababa lo *Pasajes*, empezó a pintar algunas puertas de su casa como las del baño, entrada y cocina y a improvisar, explorando las posibilidades plásticas de este utensilio en el que destaca la calidad fotográfica que se puede obtener con el dominio del aparato. Al principio experimentaba un par de veces por semana. En sus primeras obras se revela ya una gran habilidad para el dibujo (ya que dibuja, más que pinta). El aparato en si encierra ya su propia magia y misterio. Esto es lo que fascina a Giger, el ejecutar pinturas sin

rozar la superficie de papel, mediante el rociado de pintura, como si su pensamiento aterrizase en la obra directamente desde su mente. Durante los primeros meses utilizó tinta china. Posteriormente introdujo el blanco acrílico para obtener nuevos efectos en las pinturas. Con el aerógrafo realizó multitud de obras durante la década de los 70, incluso los diseños para las películas *Dune* y *Alien*.

### Técnica

Giger es uno de los primeros artistas en utilizar la técnica del aerógrafo, (también llamado airbrush o pistola pulverizadora), de modo libre, a mano alzada dibujando directamente sobre el papel de manera espontánea sin ideas previas ni bocetos, desconectándose de todo y sumergiéndose en su mundo, como en estado de trance, que vemos manifestado en sus obras, constituyendo una especie de psicograma personal.

A este respecto son aclaratorias las palabras de Leonardo da Vinci sobre la libertad creativa, que recoge Austin Spare en su ensayo *Dibujo automático*: -"Entre otras cosas, no voy a perder mis escrúpulos por descubrir un nuevo método para asistir a la invención; que puede parecer poco importante en su apariencia, pero brinda un servicio considerable al abrir la mente y colocarla en la esencia de nuevos pensamientos, y es este: si miras una vieja pared cubierta por la mugre, o la inusual apariencia de algunas rocas irregulares, puedes descubrir diversas cosas, como paisajes, batallas, nubes, actitudes poco frecuentes, pilas de telas, etcétera. De esta confusa masa de objetos, la mente se amuebla con una abundancia de diseños y temas perfectamente nuevos"<sup>183</sup>. El modo de proceder de Giger sobre dibujos y pinturas profundizará en esta técnica, para liberar la imaginación y crear formas nuevas.

Anteriormente, como ya hemos apuntado, utilizó una técnica en la que pulverizaba la tinta con un cepillo de dientes y con un colador, lo que le permitía después rascar parte de la tinta con una cuchilla de afeitar aclarando las zonas oscuras y punteando con estilógrafo los detalles (ver dibujos de 1966 a 1969).

---

<sup>183</sup> SPARE, Austin O. y CARTER, Frederick. *Op.cit.*

Para un artista inquieto como Giger, lo que le interesa cuando tiene una idea en mente es plasmarla lo antes posible sobre el papel. Por este motivo acogió con gran entusiasmo el descubrimiento del aerógrafo, ya que ejecutaba rápidamente sus obras, al menos las ideas generales, puesto que el trabajo en los detalles implica muchas sesiones de trabajo.

En 1972 Giger se compraba su primer aerógrafo, un modelo de la marca Efbe, 015 mm, propulsada primero por una botella de dióxido de carbono y después por un compresor. Inicialmente usó además pincel para la serie *Passages*.

Empezaba la obra en la parte superior izquierda y bajaba en diagonal hacia el centro. De este modo iban emergiendo figuras y siluetas gradualmente hasta adquirir presencia efectiva en la obra. El airbrush le permitía proyectar sus visiones directamente sobre el lienzo, congelándolas de manera inmediata. Estas imágenes instantáneas o *negativos cerebrales* encierran el mismo enigma que las impresiones fotográficas en las que se capta un instante de la realidad. Giger no ha negado el uso de la fotografía en algunas de sus obras como la portada para el disco de Blondie *Koo Koo* o para el retrato biomecánico de Li en el que usa la fototipia, pero más que esta función para determinadas pinturas, lo interesante es el concepto de captar de modo veraz sus sueños. Intenta plasmar fotográficamente sus pesadillas ilustrando sus sueños como fotos. Desea convertir en realidad visible, sacando a la luz lo más profundo de su psique, sus mundos fantásticos y oníricos. Por este motivo se puede explicar el estilo hiperrealista que da a sus composiciones, mostrándonos de modo muy figurativo algo tan difícil de contar o expresar como son los sueños.

“Con el aerógrafo desarrollé el método más directo, jugando con la distancia y la proximidad en los fondos, con la presión en la pintura; así surgen de modo mágico líneas muy finas y nubes. Esta es la variante surrealista de mi pintura, sin conceptos previos. Es una suerte de escritura automática, que parte de las entrañas; así produje las pinturas con resultados más desconcertantes. Pero también existen motivos, en los cuales mis ideas eran conscientes, buscadas, las tenía claras antes de pintarlas, por ejemplo mis cuadros con bebés. En realidad lo

hacia todo al mismo tiempo, trabajar con conceptos, o bien operar de modo surrealista. Al igual que objetos tridimensionales o diseños. No establezco diferencias”<sup>184</sup>.

“Producir arte por encargo es para mí algo imposible. Cuando pinto es en primer lugar para mí mismo, ya que quiero ver otra vez algo nuevo de Giger. Entonces me tumbo en la cama, leo, sueño, ojeo catálogos de arte y oigo música. En tensión, espero encontrar la determinación de empezar con el trabajo. Titubeo con la decisión una y otra vez; puede durar días. Pero una vez he empezado me molestan tanto las zonas en blanco, que no paro de trabajar hasta que todo está cubierto. El estímulo me lo dan mis obsesiones, la satisfacción por los detalles curiosos, nuevos descubrimientos, conexiones o simplemente la posibilidad de visualizar expectativas personales, miedos y problemas, para así liberarme de ellos. Por ello el formato del cuadro es en ocasiones lo único que decido con antelación. El contenido deo que me sorprenda”<sup>185</sup>.

Entre 1990 y 1991 abandona esta técnica y con ello la pintura como expresión artística principal para explorar otras facetas como el dibujo, el diseño, la escultura o los relatos de historias fantásticas. Giger había agotado ya las posibilidades expresivas y técnicas del aerógrafo y decide abandonarlo como instrumento de trabajo: “Al final dejé de pintar al aerógrafo. En USA es como un hobby o deporte este tipo de pintura. Es muy apropiado para la ciencia ficción, revistas, etc.. Pero mucho de eso no es arte para mí, más bien ilustración. Con el aerógrafo es fácil hacer kitsch, en muy propenso, es una técnica predestinada para fabricar kitsch. Muchos han dicho que con el aerógrafo no se puede hacer arte. Eso es falso!! Con cualquier cosa se puede hacer arte si uno lo domina y lo utiliza correctamente”<sup>186</sup>.

---

<sup>184</sup> SIEGERT, Steffen. *Besuch bei HR Giger*. AHA Magazin [en línea]. 31.10.2000 [Fecha de consulta: 28-3-2004]. Disponible en: <<http://www.new-aeon.de/index.php?act=viewChapter&chapterID=6003>>

<sup>185</sup> H.R. Giger's *Necronomicon*, *Op.cit.*

<sup>186</sup> SIEGERT, Steffen. *Op.cit.*

## Recursos

-Uso de la fotografía. De ahí que el punto de partida de muchas de sus pinturas sea realista y después proceda a arrojar sobre elementos reales su mundo de fantasía. Hay ejemplos en los que la relación pintura/fotografía es más que evidente pues parte de la imagen fotográfica, a la que luego incorpora formas, como los cuadros dedicados al pintor Friedrich Kuhn, la 2ª serie de Pasajes, la portada Koo koo para Debie Harry y sus retratos biomecánicos como el de Li, Golowin, y Lovecraft.

-Modelos: sus novias sobre todo Li y Mia, han inspirado muchas de las figuras femeninas de sus cuadros. Además para las formas óseas y biomecánicas tenía 4 ó 5 esqueletos en su estudio. Estudia así la plasticidad de los huesos desarrollando toda una poética alrededor.

-Documentación gráfica diversa, fundamentalmente libros de ilustraciones médicas y anatómicas y libros sobre máquinas y aparatos industriales.

## Condiciones de trabajo

-Luz artificial (halógenos, focos) prácticamente nunca pinta al aire libre, sino en un lugar cerrado que es su estudio/taller.

-Habitualmente trabaja escuchando música a gran volumen (jazz, ELP, rock, Rammstein) que le introduce en un estado de ánimo especial para pintar.

-Nunca ha declarado estar bajo la influencia de drogas u otras sustancias. Otros han comentado que sí que lo hacía, pues era normal en esa época. Hay que recordar su relación con la psicodelia y con Timothy Leary (llamado el profeta de las drogas).

-Ejecución de series bajo temas o programas, o bien empleo de la técnica surrealista de la escritura automática, trabajando sin ideas previas directamente del inconsciente.

## Modus operandi

En algunos de los documentales sobre Giger como *Passagen* se puede observar como ejecuta su técnica aerográfica. Analizamos un ejemplo [149-153], la secuencia de la ejecución de la pintura *Iluminatus I*, una pintura de fase madura de 1978, poco después de concluir su colaboración en *Alien*.

1-fijación de motivos principales, contornos y siluetas [149]: cabeza central y círculo como centro compositivo inscritos en una forma piramidal. Sobre la cabeza hay un ojo, y a su alrededor un movimiento en torbellino. En la izquierda asoma una cabeza que es el retrato de Timothy Leary (fotografía). También traza líneas de otras figuras, cuerpos

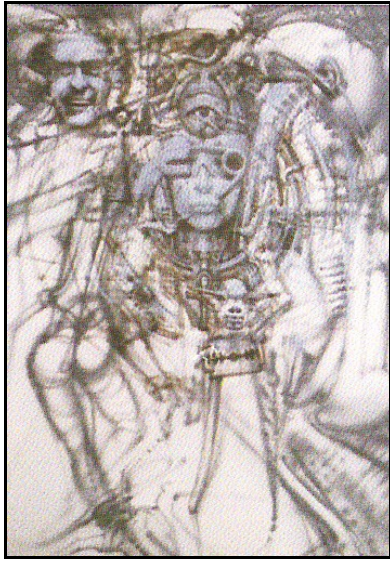
2-va completando elementos alrededor de la figura central [150]. A la derecha cambia un trozo de cuerpo que se observaba antes por el retrato de Lovecraft

3-pinta más figuras (hombres-murciélago) en primeros planos, creando profundidad [151].

4-se decide por las figuras definitivas y su construcción y las detalla. Añade el retrato de Golowin detrás del retrato de Leary [152].

5-efecto final: brumas y humo. Sensación de emerger de las tinieblas [153].

El resultado es una obra con diversas cabezas y figuras cargadas de connotaciones iconográficas y literarias. La tétrica composición es creada de arriba a abajo, utilizando diagonales y diversos elementos geométricos.



149-153-  
Secuencia de  
*Illuminatus I*  
(1978)





## Estilo

El hecho de presentar de manera fragmentaria algunas figuras, que en ocasiones emergen de una nube o niebla o utilizar una gama de colores apagados y oscuros contribuyen en la plasmación de esos sueños que en ocasiones somos incapaces de recordar y reconstruir completamente.

El sello distintivo de Giger, además de la estética biomecánica, es su elaborada técnica dibujística y el impactante acabado de sus cuadros al aerógrafo. Utiliza una técnica muy depurada. En el proceso de creación de formas destacan dos elementos:

- La mezcla de elementos, en simbiosis, fusión...
- El uso de múltiples referentes a la hora de configurar sus cuadros y en mayor medida al ejecutar series programadas siguiendo una idea o un tema, como es el caso de los “*Templos*”

## Composición

Las composiciones de esta etapa aerográfica son muy barrocas y presentan un horror vacui intenso. La organización viene marcada por lo general por la verticalidad acentuada, por el modus operandi del autor que trabaja desde arriba descendiendo diagonalmente hacia las partes inferiores, eligiendo diversos ejes simétricos, que quedan realzados por figuras, en ocasiones con un manierismo formal en los estiramientos y figuras alargadas. Estas deformaciones otorgan un carácter místico y espiritual, profundo como en El Greco y la Escuela de Viena.

## Soporte

A partir de 1972 empieza a trabajar sobre un papel especial utilizado para el diseño industrial (marca Schollerhammer), impermeable que pegaba con cola transparente a paneles de madera contrachapada, tableros de ebanista de 12 mm. Encolaba también el reverso del tablero para que el papel quedara tenso.

## Formatos

En sus trípticos emplea formatos grandes de 240 x 280 cm. (*Passagen tempel*) y 420 x 240 cm. (en dos *Spell*). En muchas ocasiones utiliza un formato mediano de 100 x 70 cm. o apaisado 70 x 100 cm. (como en muchas de las pinturas de la serie de *Nueva York*, sus segundos *Passagen* y en sus *Paisajes* de 1973), de 100 x 140 cm. y en otras más grande, de 200 x 140 (para obras emblemáticas como en *Li II*, *Paisaje biomecánico* de 1976, *Chidher Grün*, *Vlad Tepes*, *Danza de brujas*).

## Color

La monocromía va a dominar en sus primeras pinturas jugando con los contrastes entre el blanco y el negro, utilizando pintura acrílica negra y dibujando con el aerógrafo las líneas principales que luego va puliendo y elaborando hasta la aparición de formas más complejas. Esta técnica le permite producir arrepenimientos sin que sea perceptible de manera física en el acabado de sus pinturas, puesto que las finas capas de la pintura rociada van cubriendo la superficie. Va a jugar con el claroscuro logrando efectos y calidades en las pinturas hacia un mayor verismo, con calidad fotográfica, creando productos industriales como si se tratase de un autómatas.

Empieza a producir obras de gran formato a la vez que va decorando con pinturas las paredes de su casa. Su primer trabajo es quizá el *Aleph* (1972-73), pintado exclusivamente con tinta diluida empleando el aerógrafo en el que se observa aún inseguridad en el empleo de esta técnica nueva para él. Más tarde aplicaría pintura acrílica blanca consiguiendo en sus grandes trípticos *The Spell* y *Passagen tempel* algunas de sus mejores creaciones pictóricas. Durante los años ochenta usó también colores rojos para las pinturas de su serie *Victory* y continuó realizando diseños para películas como *The Mirror* o *Poltergeist II* con aerógrafo y plantillas.

Acerca del color Giger comenta:

“Mis representaciones son muy poco coloristas. En mis pensamientos sobre el inframundo lo veo multicolor, en colores...pero es muy complicado

trabajar en color. Si se intentan representar formas en movimiento se tiene que ser moderado, discreto con los colores. Si no, se vuelve todo cursi, de mal gusto. Yo he trabajado prácticamente sólo con el blanco y negro con el aerógrafo. A veces mezclando un color sobre otro surgen tonos que van del azul al marrón. Pero en realidad me gustan las cosas con colores, aquellos colores que casi resplandecen. También intenté hacer cosas así, pero no soy muy bueno en eso. Eso se lo dejo a Ernst Fuchs<sup>187</sup>.

### 2.3.2.3. Experimentos en blanco y negro

En sus primeras pinturas al aerógrafo Giger está experimentando con su nueva herramienta, como dibujar con ella y plasmar su mundo. Empieza a buscar y a tratar de dominar la técnica. Con sus dotes dibujísticas adquiridas, proseguirá su aprendizaje técnico, para poder así proyectar sus imágenes sobre el papel. El formato irá creciendo, necesita más espacio para trabajar. En tres de sus primeras pinturas que aparecen en *El Necronomicon de Giger* se aprecia esto. Trataremos de apreciar cronológicamente la evolución de su arte, que en este momento se dispone a dar un salto cualitativo. En estas obras va incorporando figuras, formas, cuerpos y caras, que mezcla con elementos óseos, produciendo una especie de negativos fotográficos. *Assuan* (1972) [154] supone un ejercicio más en el que va fijando sus fantasías. Esta pintura tiene un carácter experimental en la que va probando ideas y da la impresión de no estar terminada. En el centro de la composición se halla una mujer con alas de murciélago. Es una vampira que además tiene sangre en los labios. Sus piernas están en posición de parto, como si fuera a dar a luz. Aparece en el cuadro una araña que refuerza la alusión a la maternidad, además, en el interior del cuerpo de la mujer hay un falo. Hay más elementos como una serie de piernas femeninas estilizadas, niños-bala y otras diosas/magas mezcladas con estructuras óseas.

En *Chiquita* (1972) [155] ya ha definido prácticamente su estilo, que se ha sofisticado, ha mejorado respecto a las pinturas anteriores y se observa más acabado. Algunas de las figuras que vemos aquí, serán rescatadas por Giger en pinturas posteriores. Las formas fálicas, penes mecánicos, que se observan

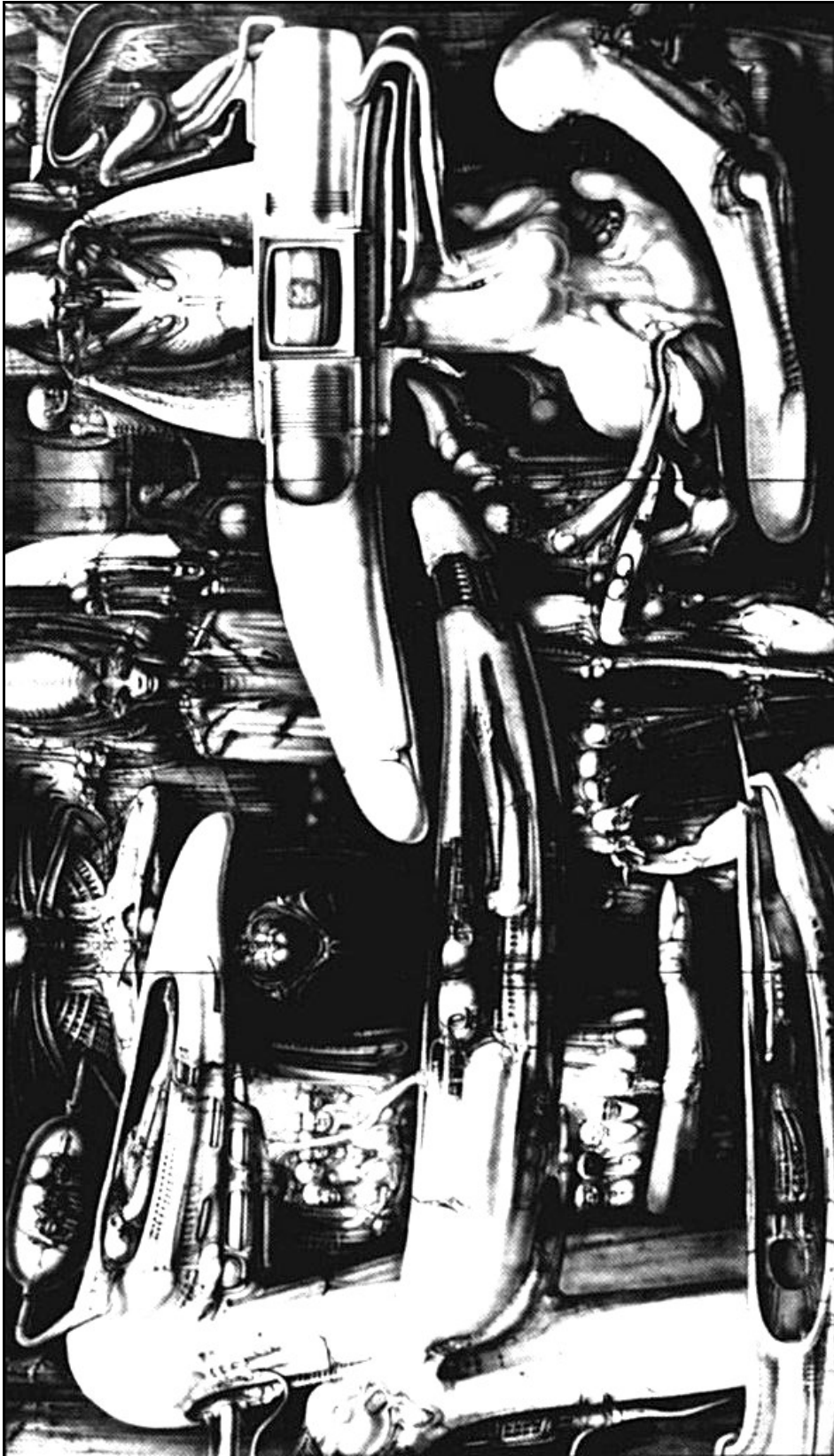
---

<sup>187</sup>SIEGERT, Steffen. *Op.cit.*

recuerdan a algunas vistas en los cuadros de Dalí y El Bosco. Los personajes están en conexión con sus obras de ciencia ficción. Llena toda la superficie que queda abarrotada, no caben más figuras. También representa superficies óseas tecnificadas, en proceso de metamorfosis. En *Super star* pintada en esos mismos momentos trabaja también las telas y el vestuario. Una cruz ósea sostiene un traje. La escena la completan otras formas y seres fantásticos que parecen cobrar vida, surgir lentamente del cuadro.



154-*Assuan* (Detalle) (1972)



155-Chiquita (1972).

La obra que cierra estas “Pinturas negras” (por su falta de color) es *Aleph* (1972-73) [156], cuyo título sugiere misterio. Va simultaneando esta obra y otras en las que decora algunas puertas de su casa (*Water* [157], *Entrada (Entreé)* y *Cocina* [158]) con la serie de los “paisajes epidérmicos” (cabezas de niños, calaveras). En las obras de decoración de su casa, desarrolla figuras femeninas revestidas de misticismo y plagadas de atributos simbólicos.

En *Aleph* su estilo es más consistente y se observa una evolución estilística al compararla con las pinturas anteriores. Parece que tiene un mayor dominio del aerógrafo y sus figuras se presentan de forma más sólida. Además se enriquece por el empleo de la iconografía que las acompaña. Detalla mucho las cabezas que aparecen con formas fantásticas. Parece que la obra se torna más surreal y simbólica y se construye como una visión psicodélica. La pintura esta recorrida por elementos geométricos como cruces y triángulos, ordenados por líneas verticales que se cruzan con horizontales.

En su composición, en el centro domina una cruz invertida de cuya parte inferior salen dos genitales de los que emerge un gran falo. En la parte superior hay un triángulo con un ojo dentro. En los brazos de la cruz hay dos triángulos. En uno de ellos se inscribe una estrella que parece una intersección de brazos y piernas. En el otro triángulo se junta un conglomerado de figuras humanas, con piernas, cráneos, atravesadas.

Cuatro figuras aparecen a los lados de la cruz, en parejas que la flanquean. De izquierda a derecha:

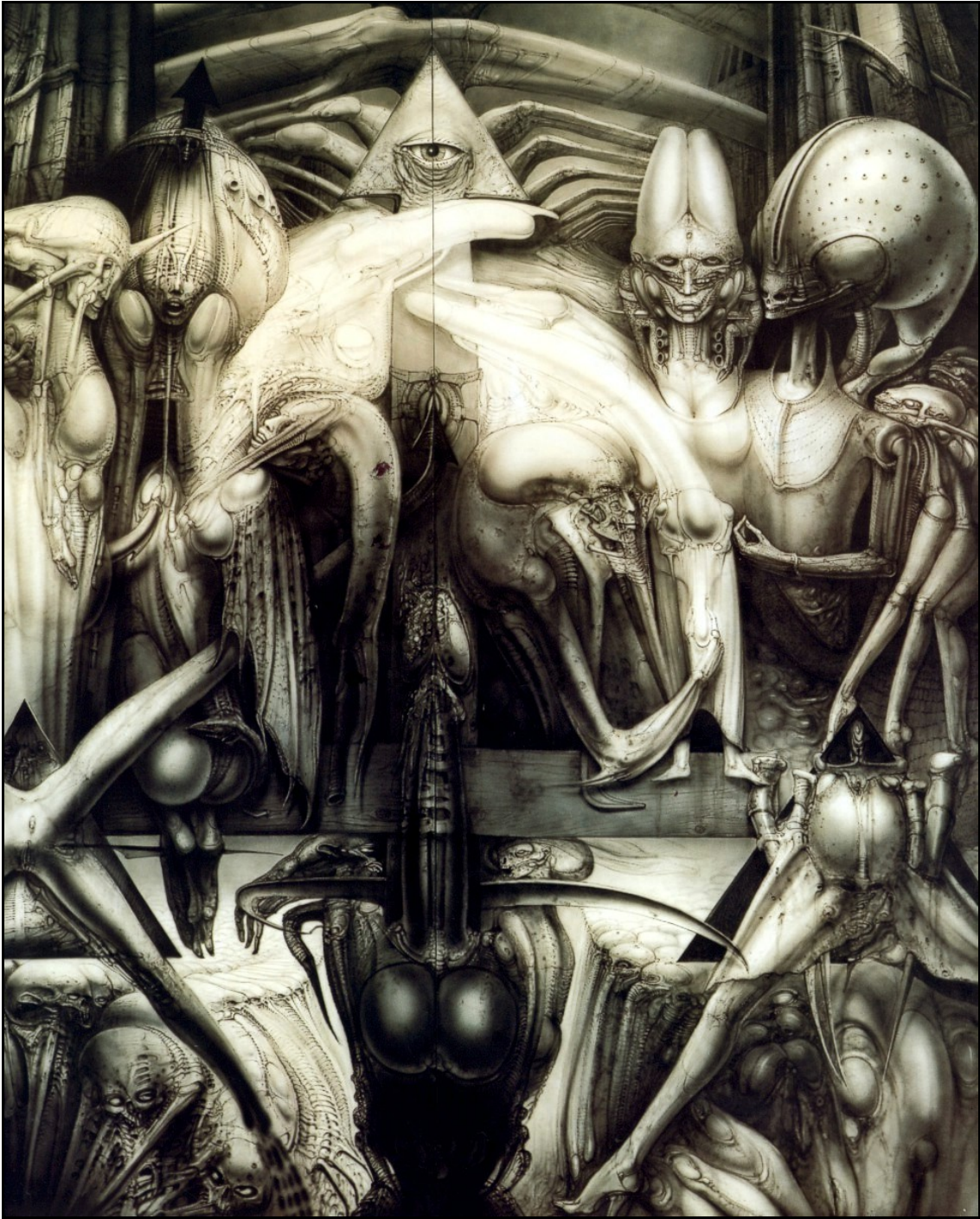
- 1- Se distingue sólo su cabeza, ya que el resto, representa una fusión y mezcla de elementos como una pierna, una tela estirada hacia detrás y un cuerno de unicornio.
- 2- La cabeza parece una nave que se dispone a despegar, debido a la dirección ascendente indicada por una flecha. La cara cuya boca abierta sugiere éxtasis, está rodeada por dos glandes.
- 3- Figura de aspecto femenino por sus pechos, que lleva una máscara/casco con forma de pene, muy biomecanizada con tubos, conexiones y decoraciones en la cara.



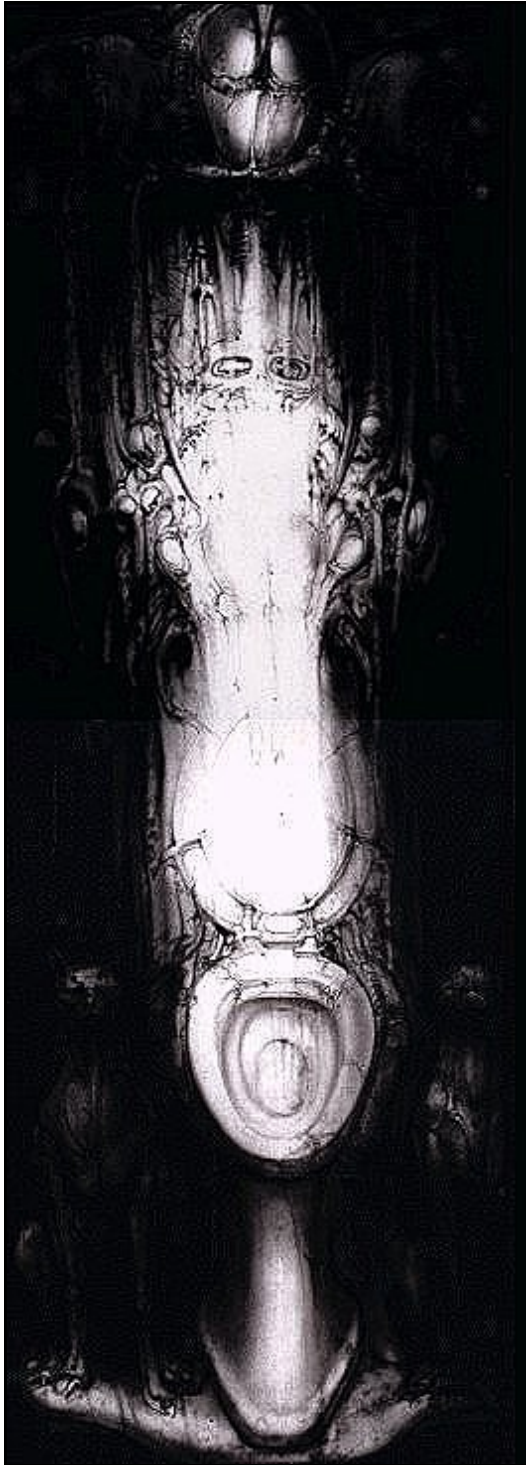
4- Calavera con un gran casco biomecánico del que sale un tubo por detrás. Lleva una especie de gargantilla-pectoral que recuerda a lo egipcio. De esta figura se ve un brazo y sobre su hombro aparece una criatura polimorfa con 3 brazos.

En la parte superior se observan estructuras arquitectónicas fantásticas con arbotantes, que evocan grandes alturas y parecen proceder de otras civilizaciones. En la parte izquierda aparecen unas figurillas del Ku-Klux-Klan. Estas estructuras arquitectónicas anticipan las construcciones de huesos que veremos en la serie *Spell*. En la parte inferior se abre la tierra o el infierno, con calaveras, huesos y criaturas demoníacas.

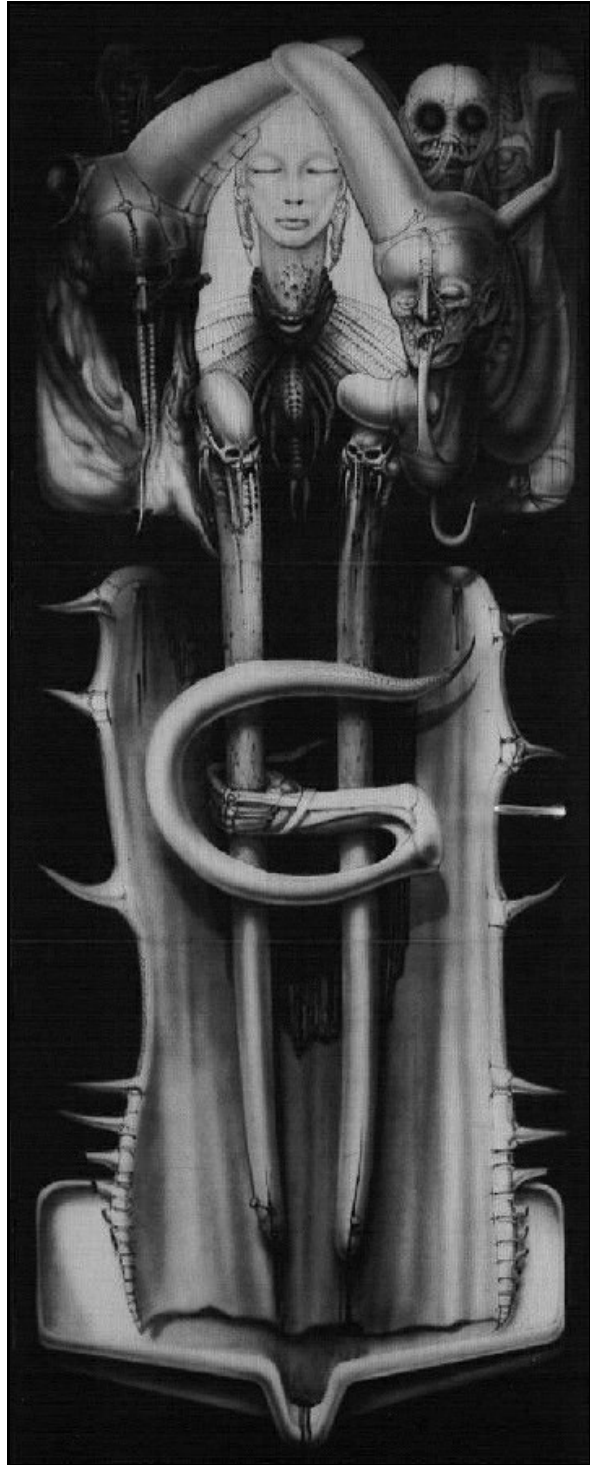
El *Aleph* sugiere un mundo de fantasía, de ensoñación que con el paso del tiempo se convertirá en pesadilla desde 1975. Se trata de una representación apocalíptica con contenidos cabalísticos como indica su título. La pintura recuerda a El Bosco por la mezcla de criaturas y figuras fantásticas. La composición es claramente horizontal, con líneas que van de arriba abajo. La falta de color, añade un carácter más sombrío al cuadro en el que se acentúan los contrastes de sombras y la dicotomía blanco/negro.



156-*Aleph* (1972-73).



157-Puerta del baño (1973)



158-Puerta de la cocina (1973)



#### 2.3.2.4. Paisajes

Entre 1972 y 1974 realiza una serie de cuadros que titula simplemente *Paisajes* y que nombra como los *Paisajes cutáneos (Hautlandschaften)*. Son un total de 28 tablas, casi todas en formato 70 x 100 cm., (6 de ellas en formato 21 x 30 cm.). Entre estas se hallan algunas de las composiciones más famosas y polémicas de la carrera de Giger como son los paisajes con cabezas de niños o el paisaje con penes (que le valió la censura tras publicarse en un disco de la banda de punk americano Dead Kennedys). También se encuentran varias obras calificadas por la crítica como *postales intrauterinas*. El tratamiento de la piel, la enfermedad y la superpoblación, constituyen la temática principal de la serie, en la que Giger trata diversas anomalías y patologías con fuertes implicaciones psicológicas como es el caso de la repetición de penes, de cabezas de niños y los paisajes intrauterinos (logra tonalidades rosáceas muy efectistas). Entre las obras se encuentra una composición que recuerda más a la iconografía de la etapa anterior al aerógrafo, en la que diversas estructuras metálicas aprisionan a tres calaveras, el *Paisaje XIX*.

“Mucha gente sueña, pero la mayoría temen el hacer públicos sus sueños. Acerca de mis *Paisajes cutáneos*, se trata de mi protesta contra el envenenamiento sistemático de nuestro medio ambiente...estos paisajes no son otra cosa que la transposición de la piel humana en nuestros alrededores....Lo que me llevó a pintar las cabezas de niños; lo que más me asusta es la superpoblación con todos sus horripilantes efectos secundarios como las epidemias, el histerismo colectivo, el hambre y en general toda la destrucción del medio ambiente...Para mí los mayores criminales contra la humanidad son aquellos que con la ayuda de la religión previenen de los abortos, ocultando a toda la gente la muerte que mediante una vida se inicia”<sup>188</sup>

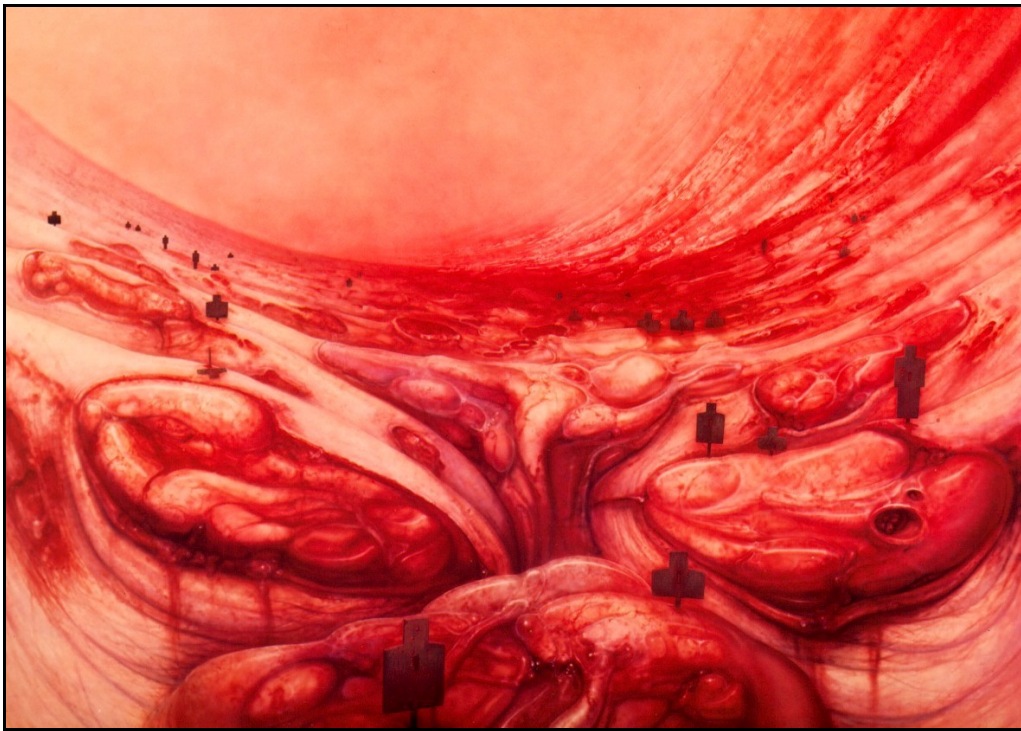
Durante el servicio militar y en el curso de tiro, Giger comenta que su superior le decía que dejara descansar su ojo sobre el verde paisaje y que así lo vería claro y rojo. “Empecé a observar y ver al paisaje en colores del rojo al rosa,

---

<sup>188</sup> Giger en *Giger's Necronomicon*, documental en vídeo, 1977.

en un color entre podrido y el color de los guijarros”. Descubrí que el medio apropiado para ilustrar el paisaje de la tierra sería transfiriéndole la piel humana. Otras representaciones de nuestro infectado planeta tienen un efecto sentimental en mí y a menudo dejan una impresión errónea de cómo las cosas se relacionan realmente con nosotros y el mundo”<sup>189</sup>.

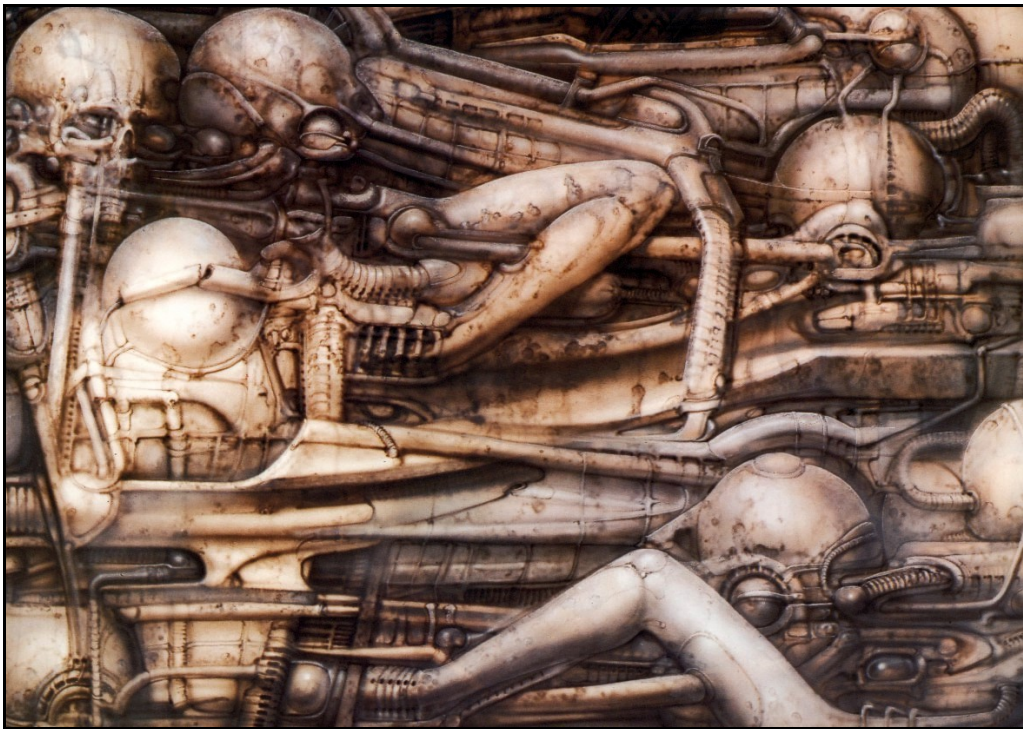
En estas series se pone de manifiesto la obsesión de Giger por la repetición de motivos, como si fuera una máquina que produce en serie, patrones estándar, aludiendo así a la multiplicación de formas que tiene lugar en la naturaleza. A este respecto son reveladores sus comentarios recogidos en el libro *Passagen*.



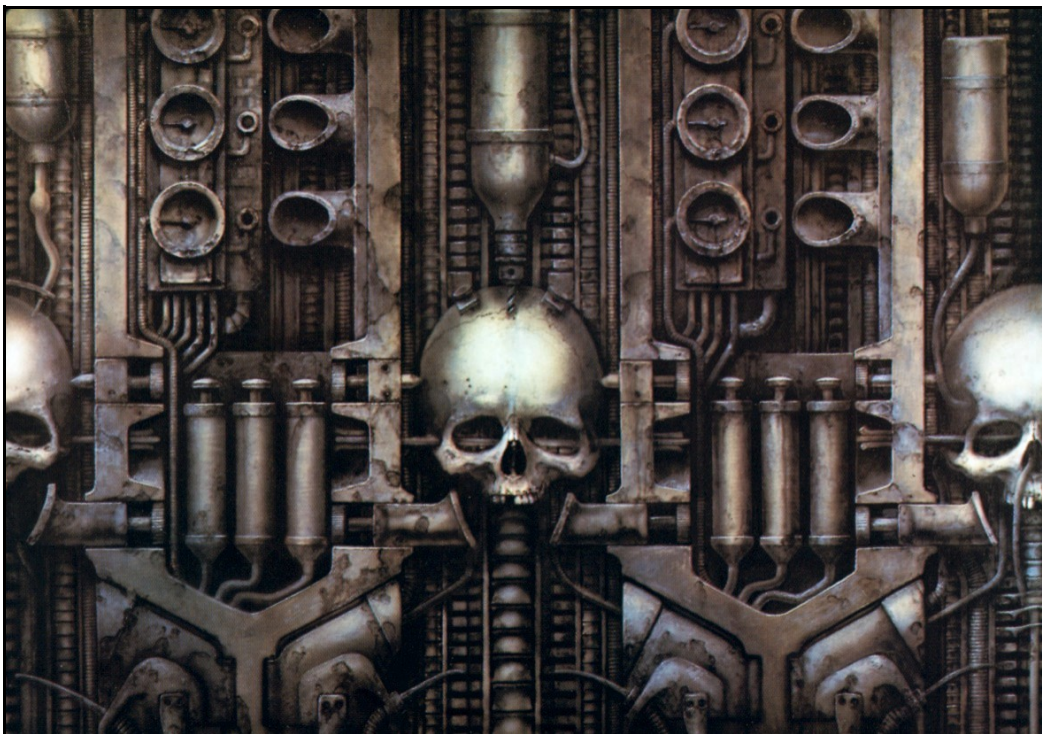
159-Paisaje X (1973)

---

<sup>189</sup> H. R. Giger. *Retrospektive 1964-1984*, Op.cit. p.48.



160-Paysaje XVII (1973)



161-Paysaje XIX (1973)





162-Paisaje XX (1973)

### **Paisajes verdes**

En 1975 realiza 4 pinturas en color verde, los *Paisajes verdes* (*Green Landscapes*). De ellos hay dos dedicados a *El señor de los anillos* en alusión a la obra de Tolkien, un *Paisaje con zapatos* (*Shoe-work landscape*) y un primer *Homenaje a Böcklin*, pintando la primera versión que realizará sobre la *Isla de los muertos*. Son pinturas muy orgánicas, reforzadas por la utilización del verde, que conecta más con las formas de la naturaleza. Todo está recubierto de verde, desaparecen las superficies metálicas. El motivo principal de la 2ª serie de los *Pasajes*, la parte trasera del camión de basura, aparece de nuevo en la *Isla de los muertos*. Giger comenta sobre los paisajes: “Al observar mis paisajes verdes me recorre la nostalgia. Los lugares donde solía jugar de niño, particularmente las zonas alteradas por los desprendimientos de tierras alrededor de Flims, se han revestido con cierta magia en mi memoria. Evito volver a visitarlos por miedo de no poder mirarlos con los mismos ojos con que lo hacía, o de encontrarlos alterados. Todo parece mágico visto con los ojos de un niño (...) el oscuro y gigantesco bosque de Flims es mostrado como ruinas monolíticas tan altas como las casas, húmedo y descuidado cubierto por el musgo, que forma un laberinto



inaccesible para el ojo. Siempre siento que debajo de ese gran paraguas debe de haber una segunda Angkhor (la antigua ciudad en ruinas enterrada en la jungla de Camboya). (...) Hoy la mayoría de estos lugares mágicos han desaparecido o han cambiado tanto que no se reconocen”<sup>190</sup>. Los sujetos en estas pinturas alcanzan un aspecto monumental al utilizar un horizonte muy bajo.



163-*El señor de los anillos II* (1975)



164-*El señor de los anillos I* (1975)

---

<sup>190</sup> H.R. Giger's *Necronomicon*, *Op.cit.*p.40.

## **Paisajes biomecánicos y biomecanoides**

Durante los 70 va a desarrollar el tema del paisaje biomecánico, al que su estilo se adapta con suma facilidad, creando diferentes obras que reflejan su visión de la naturaleza y de la técnica. La expresión de la biomecánica alcanza su máxima expresión. Lo tecnológico y lo orgánico se funde, creando una amalgama de elementos en los que las formas son difíciles de identificar. Son formas serpenteantes, que parecen un nido de seres mezclados entre sí y que tienen vida y se mueven. Su *Paisaje biomecánico* (1976) es uno de los más conseguidos por Giger dentro de todos los que pinta durante su carrera. Es además un cuadro de grandes dimensiones (200 x 140 cm.) y el único que actualmente se halla en la colección del Kunsthaus de Zurich. En el centro de la composición muy abigarrada ordenan el espacio 4 cuatro cabezas-motores. A su alrededor surgen huesos que se retuercen de diverso modo. No se distingue lo mecánico de lo biológico, pues hay una fusión. Este ejemplo constituye una de las obras paradigmáticas para explicar el concepto de la biomecánica de Giger. Realizará diversas obras con el mismo título, que suponen generalmente improvisaciones con la técnica al aerógrafo, escritura automática.

Este concepto también es revelador en sus pinturas de *Biomecanoides*, que Giger titula a algunas de sus composiciones como el trabajo nº 308, en el que una figura humana, generalmente femenina, se halla poseída por máquinas. Otra obra *Espace I* de 1976, representa otros elementos tecnológicos con formas orgánicas.

A lo largo de los 80, especialmente durante la segunda mitad de la década, pintará diversos paisajes biomecánicos y figuras biomecanoides, experimentando con nuevas formas y con el uso de las plantillas. En 1983 crea dos *Biomecanoid* de 100 x 70 cm, sobre madera, que prolongan la temática biomecánica y biomecanoide, construyendo nuevas formas. En 1985 creará *Paisajes* (biomecánicos) rojos de 48 x 34 cm dominados por estructuras arquitectónicas.

En 1984 realiza cuatro paisajes, con simplificación de motivos, uso de plantillas y estructuras en movimiento en formato reducido 48 x 34 cm (sobre papel). En 1983 crea *Biomecanoide* con 3 cabezas (3 figuras fantasmales en un paisaje con máquinas), *Biomecanoides* en formato 70 x 100, sobre madera.

También concluye una obra iniciada la década anterior, *Biomecanoid I* (1983), de 100 x 70 cm que incluimos en esta sección por la marca de plantillas, técnica que no usaba en los 70. Repite aquí la postura de su *Biomecanoide* de 1975, aunque aquí tiene un toque de mujer cyberpunk.

En 1987 crea nuevos *Paisajes biomecánicos* sobre papel y en formato pequeño 42 x 29 creando nuevas formas que siguen las directrices de sus paisajes anteriores de esta década. En 1987 pinta dos nuevos *Paisajes biomecánicos* en 100 x 140 cm, que recuerdan a la serie sobre Nueva York.





165-*Paisaje biomecánico* (1976)





166-*Paisaje biomecánico I* (1979)



167-*Paisaje biomecánico III (Trenes)* (1979)

### 2.3.2.5. Los trípticos

#### *The Spell*

Entre 1973 y 1977 Giger realizó la serie de pinturas tituladas *Spell-Tempel* (*Los templos del conjuro*), valoradas por él mismo y por la crítica como una de las cimas de su arte aerográfico<sup>191</sup>. En su anterior serie de templos con los que decoró las paredes de su casa, mostraba cierta inseguridad a la hora de ejecutar las obras y parece que se trata de experimentaciones en la medida en que se encontraba en fase de autoaprendizaje. En *The Spell*, presenta una seguridad en la ejecución y una gran atención en el detalle, fruto de la configuración de un complejo programa temático y del desarrollo de un concepto previo a la realización de las pinturas. Gracias al dominio técnico sobre el aerógrafo, establecerá calidades y matices con mayor precisión.

Las cuatro piezas originales se hallan actualmente expuestas en el Museo H.R. Giger en Gruyères, colgadas en una sala especial que permite observarlas confrontadas unas con otras, creando un ambiente especial y una atmósfera misteriosa. Las pinturas son de grandes dimensiones, especialmente las numeradas como II y IV, cuyas medidas de 240 x 420 cm. dan una idea del gran formato utilizado. Las otras, I y III, son de 240 x 280 cm., es decir, con la misma altura y con los paneles laterales más reducidos. Cada cuadro está compuesto por tres tablas atornilladas entre sí, formando trípticos.

En *The Spell I* (1973-74) la figura principal, con rasgos femeninos se halla incrustada en una forma cruciforme de metal. Esta se encuentra al principio o final de un pasadizo de paredes formadas por estructuras óseas. La figura tiene sus brazos mutilados. Sus manos, distanciadas del cuerpo, se hallan atadas por correas y están conectadas con la cruz mediante unos goteros metálicos. La parte superior está coronada por un cráneo que parece conformar un tótem tribal a base de elementos que descienden hasta llegar a la cabeza de la figura. De los ojos nacen

---

<sup>191</sup> “En especial el *Spell-Tempel* o el *Passagen-Tempel*, en los que utilicé pintura acrílica blanca, se encuentran ya entre mis obras principales que difícilmente podré superar”. [www.hrgiger.com](http://www.hrgiger.com), *Op.cit.*, p. 4

unas cortinas orgánicas que configuran alas y que otorgan un aspecto de vampira a la figura. Unas manos en la parte superior parecen recibir/abrazar al espectador. Las figuras se hallan entremezcladas y fusionadas unas con otras, característica del lenguaje gigeresco. Los huesos de las paredes forman nervaduras y estructuras arquitectónicas, proporcionando profundidad y sentido espacial al conjunto. La imagen tiene cualidades escultóricas, parece un relieve.

*The Spell II*, presenta mayor complejidad y una composición más complicada. Se halla estructurada en líneas ortogonales acentuadas plásticamente por elementos de pronunciadas líneas rectas. Tres figuras femeninas se imponen en la composición, lo que recuerda a la Trinidad: una de cuerpo entero que ocupa el centro de la composición, atada por los pies a una cruz invertida, cuya cabeza coronada se expande de manera exagerada hacia los laterales indicando grandiosidad. Sobre ella la cabeza de un macho cabrío con un falo plantado sobre él. Las otras dos mujeres, están sentadas y unidas a una mesa que engulle sus extremidades inferiores equilibrando la composición mediante una corona faraónica, la de la izquierda, y la otra mediante un ala. Estas figuras se hallan en primer plano. En el fondo de nuevo las estructuras óseas de la pintura anterior conforman los pasadizos arquitectónicos.

En el centro de la mesa metálica se observa una cabeza boca abajo que parece gritar. Multitud de elementos iconográficos se hallan distribuidos por toda la obra: puñales en la mesa, condones a ambos lados de la figura principal que suman un total de siete y cuerpos humanos mutilados.

Existe un marcado equilibrio compositivo y una estudiada distribución de las figuras, siguiendo las líneas rectas y compensando las estructuras.

En esta pintura confluyen por una parte una ambientación de tipo gótico/ocultista, que parece describir el inframundo y una escenografía ritual, que parece una misa negra. Destacan las alusiones al rito cristiano, el altar, la cruz, verónica/Sudario y el cuerpo de Cristo (que sale junto a una brillante luz de un pene que la sacerdotisa coge con las manos). Pero se produce una inversión de su significado, parece que vaya a producirse el nacimiento del Anticristo.



En la nueva versión del *Tarot de Giger*, Akron realiza interpretaciones, como la de la sacerdotisa que aparece en el centro de la composición del *Spell II*: “una figura de apariencia transparente con una reluciente armadura metálica, que se extiende partiendo del cuello en una estructura laberíntica, un tocado modo de turbante o corona. Sobre ella se halla una cabeza de cabra, la figura de Baphomet, quien era reverenciado por los Templarios pero que la iglesia medieval declaró como personificación de Satán. Un miembro erecto sale de su frente; la sacerdotisa sostiene la cabeza de un falo gigante. Este está representado de tal modo que parece simultáneamente una vagina, cuya raja se transforma en el cuerpo de Cristo en las manos de ella. De este modo Giger transforma el motivo cristiano de la inmaculada concepción de un modo realmente cínico: el cuerpo de Cristo sale del falo y roe el pecho de la sacerdotisa como un virus. Este simbolismo sexual revela uno de los puntos más sensibles del dogma de la teología cristiana, cambiando de manera irrespetuosa la representación de la Inmaculada Concepción en su opuesto”<sup>192</sup>.

La tercera pintura, *The Spell III* (1976) tiene un formato diferente a las demás, pues imita a una cruz en forma de “T”, lo que puede ser una alusión a la cruz Tau, pero debido a la necesidad formal ya que en la parte superior se representa una indumentaria con los brazos extendidos, que corresponde con el traje del alquimista o del mago. El centro de la composición está ocupado por una calavera que lleva un puñal entre los dientes en actitud agresiva y guerrera. De la calavera salen seis brazos, cuatro de los cuales se aferran a unos asideros y los otros dos tienen enroscadas sendas serpientes. Se proyecta hacia arriba una sustancia transparente. En la parte inferior hay un tapón de una botella que se sugiere, de la que sale una forma serpenteante, que puede aludir a la pérdida de la corporalidad, un cuerpo vacío que desaparece.

Esta figura se encuentra enmarcada dentro de una indumentaria antigua y aparece flotando en el aire entre paredes estrechas formadas por huesos, de la misma forma que en las anteriores pinturas.

---

<sup>192</sup> AKRON & H.R. GIGER. *H.R. Giger Tarot*. Taschen, Colonia, 2000.

Puede tratarse de un *djinn*, ser mágico que vive en el aire, de vuelo ágil. Tiene seis brazos, lo que subraya su carácter oriental. Además, el tapón recuerda a la lámpara maravillosa. Otro elemento que subraya este orientalismo es la media luna. El cristal que se proyecta hacia arriba guarda relación con la alquimia, y en su interior parece haber una transformación en un gas. Otro motivo que aparece repetido es el sagrado corazón atravesado por dagas, el corazón contrito, símbolo del arrepentimiento. La figura que se halla sobre la calavera es un ser demoníaco y puede tratarse de Baphomet, con largos cuernos.

La cuarta pintura que cierra el conjunto, *The Spell IV* (1977) fue realizada cuatro años después de que iniciara esta serie que es una de las que más se ha prolongado en el tiempo. El tríptico tiene las mismas medidas que *El Conjuro II*, y en el museo se halla situada enfrente de esta. La composición está presidida por una figura central que es un macho cabrío alado sobre el que se sitúa una figura femenina inscrita en un pentágono. Este ser se encuentra plagado de elementos iconográficos: una forma fálica que se transforma en fusil, serpientes, pedestal formado por cinco calaveras, una jeringuilla, brazaletes metálicos. Su trono se halla sobre una pieza metálica habitada por ratas, símbolo de la putrefacción. En los extremos de la pieza dos figuras femeninas se balancean sobre asientos mecánicos que parecen de parto, fusionándose con ellos. Sobre las figuras femeninas se sitúan dos pentágonos (el izquierdo invertido). Por la composición se mueven seres serpenteantes y otras figuras simbólicas diluidas en una niebla. El marco vuelve a ser la pared ósea que se funde con la arquitectura metálica.

La actitud del macho cabrío, que parece bendecir recuerda al tema del Pantocrator cristiano. Esta figura demoníaca se corresponde con Baphomet. Giger utiliza con frecuencia el método de invertir conceptos como en sus representaciones con iconografía religiosa pues invierte los paradigmas del cristianismo. Invertir una imagen significa la negación de su significado, como ocurre con el pentagrama invertido o con la cruz cristiana que se convierte en uno de los emblemas del anticristo. Baphomet sería la inversión de lo bueno en lo malo. Baphomet se asienta en su trono sobre 5 calaveras, de las cuales la del medio porta una mitra de obispo, que se dirige verticalmente hacia un arma

(sentido direccional, vertical). 2 serpientes la rodean (Caduceus), pero no se juntan. La ametralladora es una metáfora actual para lo bloqueado y lo deformado. La figura tiene pechos en forma de cabezas de demonio, que portan ambas una granada de mano. Entre sus cuernos lleva una antorcha que devuelve el cuerpo étereo de Lilith, diosa del arte de la magia y de los fantasmas, nombrada en la tradición sumeria, babilónica y asiria, alada y estranguladora, prostituta y vampira, demonia, bruja y serpiente. Procede de las sagradas profundidades y es estigma y palidez de la iglesia cristiana, quien la persiguió durante siglos. No es sólo el fantasma de la maldad sino también el camino que conduce a la sabiduría absoluta <sup>193</sup>.

Vemos el macho cabrío y la diosa en el centro entre dos pentagramas entrelazados. De allí expulsa la flecha del pelo de la diosa hacia la parte superior /punta del pentagrama que señala hacia arriba (victoria de la materia sobre el espíritu), mientras los cuernos del macho señalan las puntas del pentagrama invertido (triumfo de la materia sobre el espíritu) y la flecha se hace visible sobre la cabeza del macho.

Akron realiza la siguiente descripción del *Spell IV* en el Tarot de Baphomet:

“Concebido como un tríptico, el trabajo se compone de 3 paneles que representan varias esferas de la creación. A la derecha de Dios se encuentra el Paraíso, la esfera iluminada que es encarnada por el brillante pentagrama vertical. A la izquierda de Dios se halla el infierno simbolizado por el oscuro pentagrama invertido. Dios mismo representa el plano humano de la existencia, la realidad en la cual las polaridades penetran mutuamente, luchan o salen (representado por la interconexión entre ambos pentagramas). Los dibujos de lo simbólico y alegórico de las representaciones figurativas se refieren al terreno de la muerte y el renacimiento. Esta pintura brilla como ejemplo representativo en la estética del Apocalipsis, a la cual Giger se refiere constantemente en su trabajo”<sup>194</sup>.

La composición recuerda al *Jardín de las Delicias* del Bosco, ya que se trata también de un tríptico de temática apocalíptica, por lo que sería una coincidencia que en la parte derecha, la más oscura, represente el infierno, y en la

---

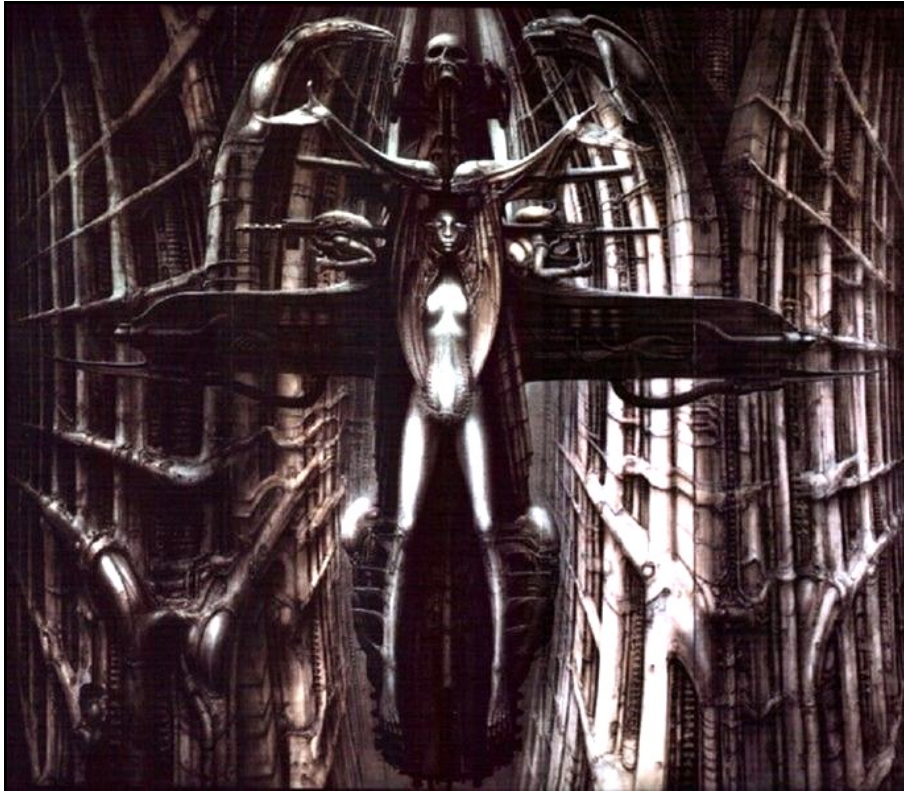
<sup>193</sup> *Ibid.*

<sup>194</sup> *Ibid.*

izquierda más blanca, el paraíso. De todos modos también se puede interpretar como un equilibrio entre la magia blanca y la magia negra.

Las cuatro pinturas forman parte de un programa temático e iconográfico complejo en el que coexisten figuras antropomorfas y zoomorfas con seres monstruosos, formas orgánicas (anatomía humana, huesos) con inorgánicas como los múltiples elementos de metal. Todas las figuras se hallan cargadas de un fuerte simbolismo y ofrecen una gran cantidad de información. El conjunto ofrece múltiples lecturas y en varios niveles, puesto que a mayor conocimiento en magia y ocultismo, así como en simbolismo, mayor aproximación a estas obras.

*The Spell* es sin duda de una de las más ambiciosas obras de Giger, debido a su complejidad iconográfica y simbólica, realizadas en un momento en el que ya domina la técnica del aerógrafo. Aproximarse a estas pinturas exige un estudio de las principales fuentes iconográficas y literarias empleadas por Giger en estos años, así como la iniciación en textos sobre magia y ocultismo que sería la temática dominante en el conjunto. Giger realiza un juego de polaridades y equilibrios entre lo positivo y lo negativo, lo que hace que la obra tenga una fuerte carga espiritual. En esta época Giger seguía el principio hermético de Crowley, “como abajo arriba”. El marco que ofrecen las estructuras de huesos se pueden interpretar como la memoria colectiva de la humanidad y del pasado, que sería lo que permanece arquetípicamente en nosotros.

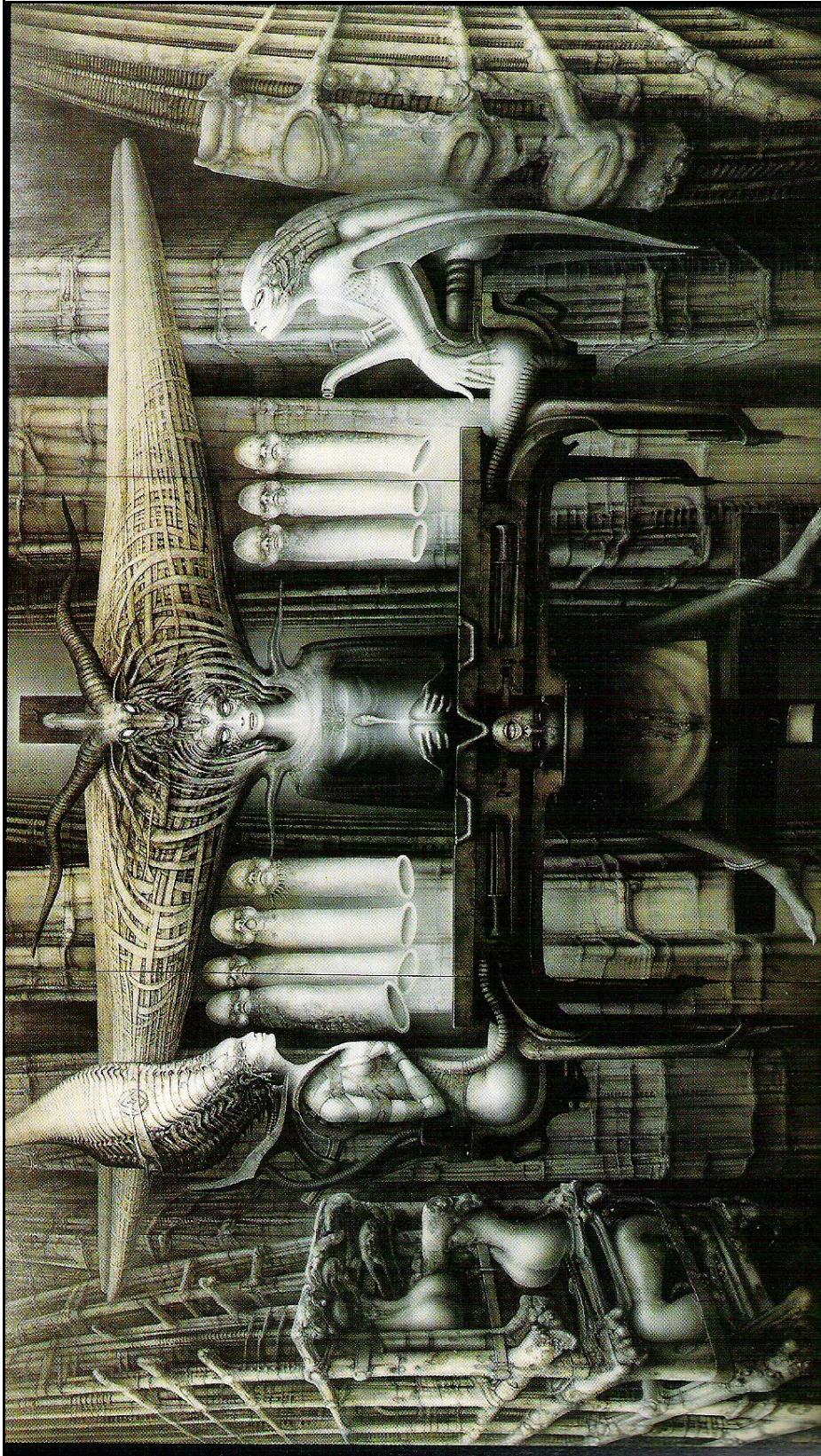


168-*Spell I* (1973-74)



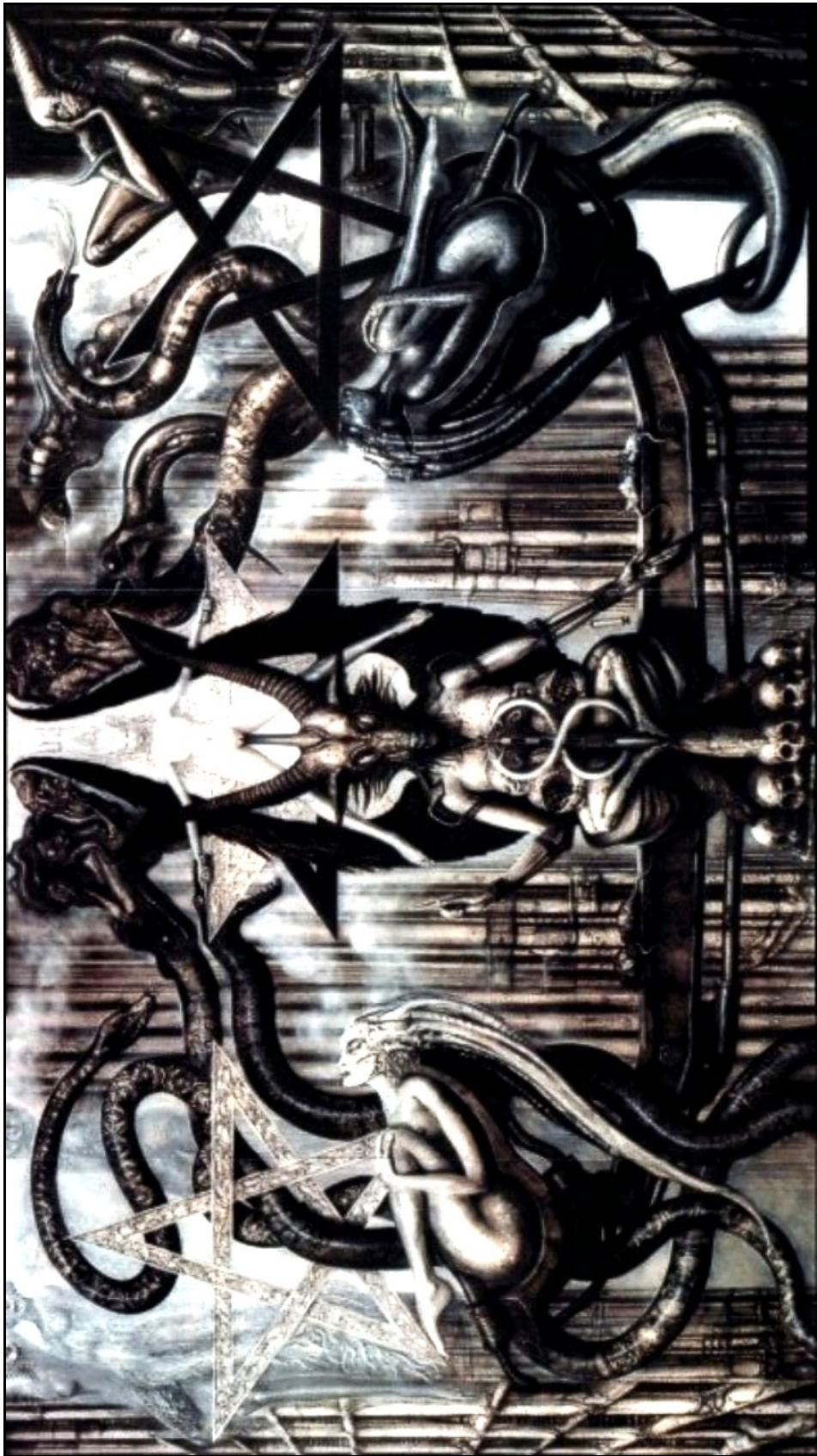
169-*Spell III* (1976)





170-Spell II (1974).





171-*Spell IV* (1977)



## **El templo de los pasajes (Passagen Tempel)**

Cuatro pinturas de grandes dimensiones componen la serie, formando un *environment*, un espacio Giger. Las realizó entre octubre de 1974 y mayo de 1975, con motivo de una exposición en la galería Zydow-Zirkwitz de Frankfurt. El espacio interior tiene una superficie cuadrada; 280 cm de lado y 240 de alto. Se accede mediante una obertura con forma de sarcófago al modo egipcio. Estaba previsto cubrir el acceso con cuero, con bolsas rasgadas con plumas. El visitante tiene que abrirse paso para entrar dentro, lo que produciría el efecto de revivir su nacimiento/parto<sup>195</sup>.

El conjunto consta de 4 tablas que forman un conjunto que representa un ciclo: *Entrada, Vida, Muerte y El camino del Mago*. Supondría un recorrido por los distintos estadios(pasajes) que atraviesa el ser vivo, concretamente el hombre.

El propio Giger realiza la descripción general de la serie en su libro *Giger's Necronomicon*. Las cuatro pinturas son axialmente simétricas: “la entrada que también es la salida muestra de nuevo la forma de un sarcófago entre los railes de una ciénaga primitiva de material orgánico/tecnológico. Representa el pasaje de la disolución“. Se observa una amalgama de piernas, cabezas, huesos y metal. “La parte izquierda muestra la vida en su realidad brutal. Pares de niños enfermos con el puño alzado, colocados unos sobre otros forman un falo gigante proyectado desde una cremallera también enorme que divide un paisaje tecnológico con figuras con prótesis“. A ambos lados del falo hay dos figuras: en la derecha una medusa alada tiene delante un ser con goteros en lugar de brazos; en la izquierda una figura femenina tiene una cabeza en su mano. Debajo de ella hay dos obreros con metralletas como prótesis. En la otra parte aparece un bufón portando un consolador gigante.

Prosigue “la parte derecha muestra la muerte. Es el mecanismo de un camión de basura, la perfecta puerta del infierno, el camino de todo lo que ha sobrevivido su propia utilidad. La experiencia me ha demostrado que los alemanes asocian muy a menudo este mecanismo con los hornos de los campos de

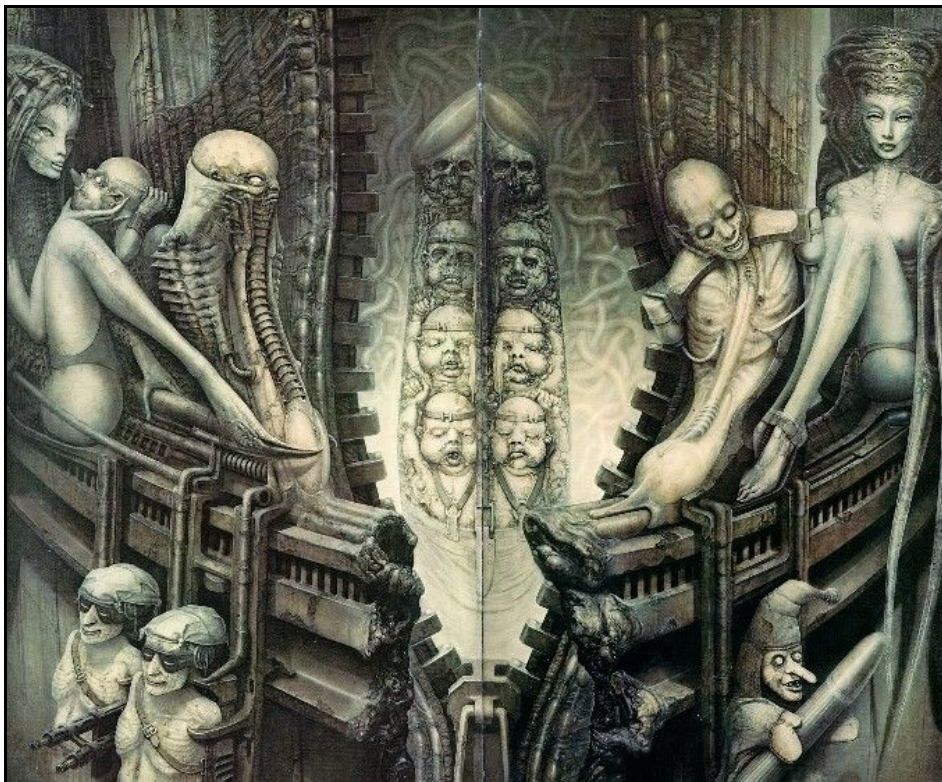
---

<sup>195</sup> *H.R Giger's Necronomicon, Op.cit.*, p. 64.

concentración. Este pasaje está flanqueado por cadáveres de ladrones que emergen de un mar de huesos, cuyas formas recuerdan a los cipreses de la pintura de Böcklin; el pasaje final, enfrente de la entrada, forma *El camino del mago*, el sendero que se tiene que tomar para alcanzar los objetivos más deseados del hombre y encontrarse en un nivel determinado con Dios. Al final de los 7 peldaños, flanqueado por vírgenes biomecanoides se encuentra un trono bañado por una luz difusa<sup>196</sup>. El trono y la luz indican ascensión. Los peldaños son también orgánicos, tienen huesos y ojos. Dos figuras femeninas, sobre aparatos que las controlan, flanquean el trono. Una de ellas, con una pistola en su sien es un homenaje a Li, que se había suicidado poco antes de acabar la serie.

---

<sup>196</sup> *Ibid.*

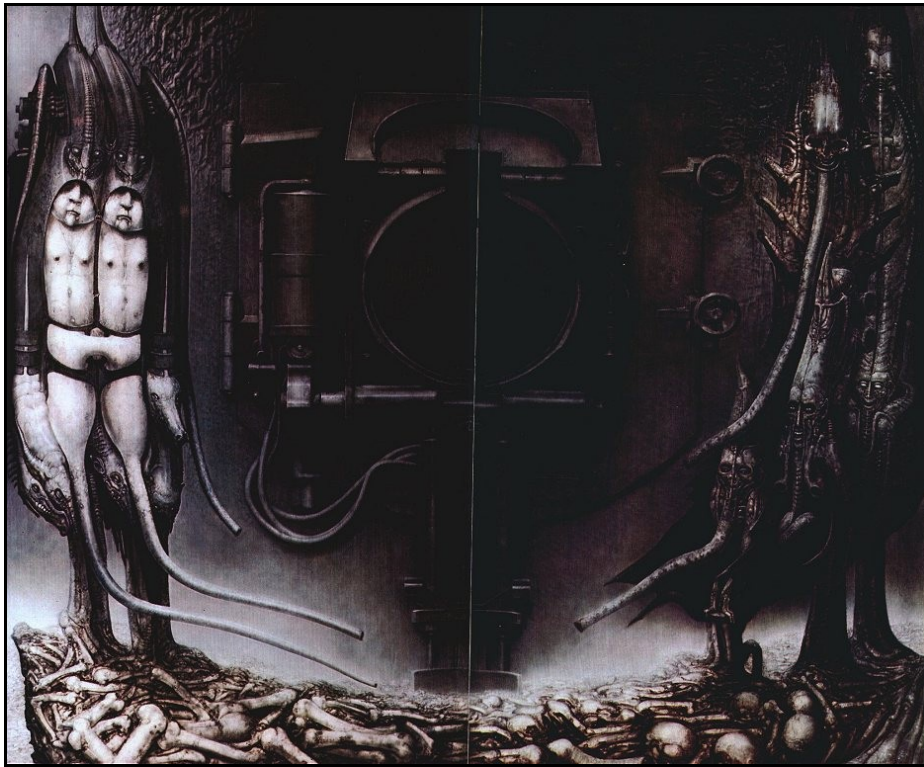


172-Templo de los pasajes (Vida) (1975)



173-Templo de los pasajes (Entrada) (1975)





174-

*Templo de los pasajes (Muerte) (1975)*



*175-Templo de los pasajes (El camino del mago) (1975)*

### 2.3.2.6. Obras de temática ocultista

Además de los grandes trípticos, Giger realizó multitud de cuadros con temática ocultista y esotérica. Estaban muy relacionados con las lecturas que realizaba por aquella época, conectadas con el mundo de la magia y del ocultismo. Entre las pinturas más interesantes destacan *Baphomet* (1975), *Aleister Crowley* (1975), *Chidher Grün* (1975), *El mago* (1977) *Danza de brujas* (1977), *Spiegelbild* (1977) e *Illuminatus I y II* (1978) que se encuentran entre sus obras más conocidas y reproducidas. Desprenden lecturas de índole literaria sobre todo, la figura del diablo y lo demoníaco adquieren su imagen plástica. Es una visión del mundo de las tinieblas y de la oscuridad.

Sobre su conexión con el tarot y lo esotérico comenta: “Conocía a Sergius Golowin; el nos enseñó a mi y a mis amigos lo relacionado con la magia, el ocultismo y lo esotérico: Era el final de los 60. Entonces empezó a interesarme toda esta área. Creaba pinturas, sacadas del inconsciente, con cosas que yo mismo no me podía explicar. Eran estimuladas a través de la literatura esotérica , de Eliphas Levi o también de Aleister Crowley. La gente decía que parecía que yo fuese un iniciado en la materia. Pero en absoluto lo soy. Yo sólo lo hice desde el sentimiento; quizás hay un conocimiento interior en esas cosas, que ya estaba antes ahí”<sup>197</sup>.

#### **Mordor**

Entre 1975 y 1976 inicia la serie *Mordor*, inspirada en la obra de Tolkien, que leía en esos momentos, así como la combinación de las palabras Mord+or. La serie está compuesta por pinturas de formato 100 x 70 cm. en las que trabaja la temática monstruosa y fantástica, combinando elementos habituales de su repertorio y creando nuevos: las partes corporales, calaveras, seres grotescos continúan un proceso de mutación, parecen moverse. Las formas orgánicas cobran gran presencia.

---

<sup>197</sup>SIEGERT, Steffen. *Op.cit.*





176-Spiegelbild (1977)

## Necronom

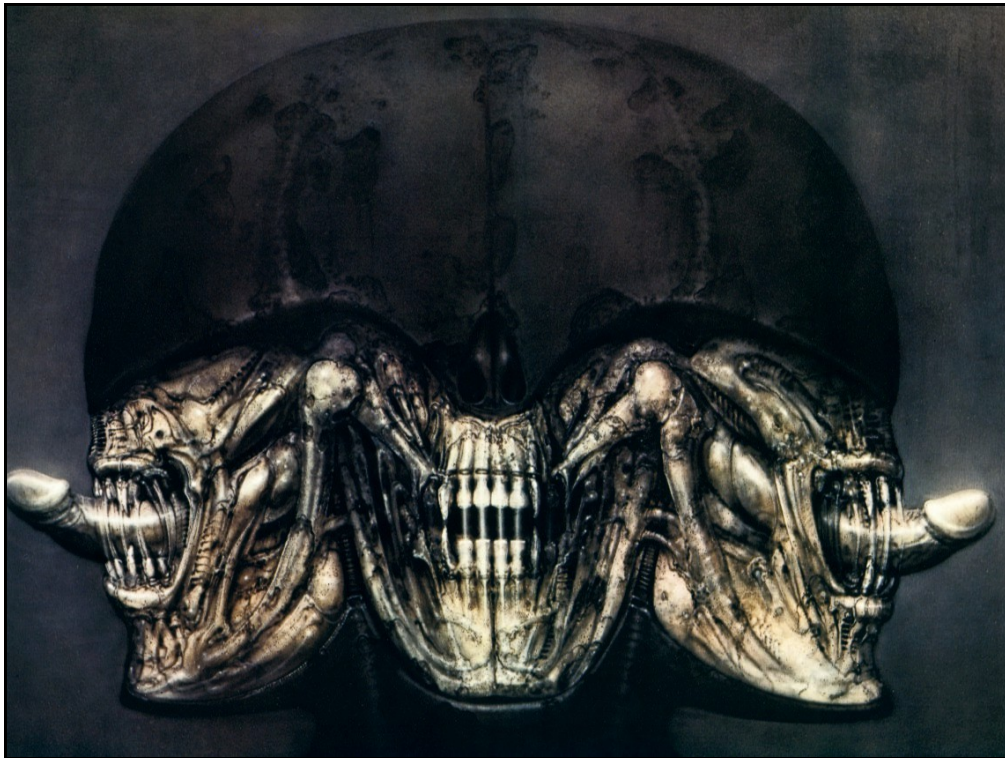
En la serie *Necronom*, se vuelve más oscuro si cabe, además con carácter insectoide. El sufijo necro- significa muerto. Relación con el término necrofilia o atracción por la muerte. En 1976 produce seis pinturas de 70 x 100 cm. Suponen un paso más en su incursión en lo mortuario y mágico que viene trabajando en estos años, un estadio evolutivo de su inclinación artística y temática. Venía trabajando el simbolismo de la muerte (*Li*), la magia y el ocultismo, el satanismo (*Spell*). El tema dominante en la serie *Necronom* es lo monstruoso. Representa monstruos fálicos [177], de la ciencia ficción, y el monstruo biomecánico, de implicaciones oníricas. En el *Necronom IV* y *V* está la gestación de *Alien*. Los monstruos de la serie servirán de inspiración para la película.

Son estas obras de mayor formato (100 x 150 cm.). Parece ser que ejecuta estas pinturas de manera consecutiva. Se aprecia un antropomorfismo, figuras humanas combinadas con elementos propios de un reptil, de un insecto o con cuernos de elefante y formas mecánicas (tubos) además de metálicas (muñequera, pulsera). Son monstruos amenazadores, con fauces agresivas, que muerden falos y tubos.

El *Necronom III*, representa la cabeza de un monstruo con colmillos de marfil (como los del elefante) [178]. Abre la boca en actitud amenazadora; sus ojos se hallan ocultos. La imagen parece la figura de un casco, que avanza hacia delante (inspirada en una pintura de Bacon). Definen muy bien lo que es el monstruo gigeriano, su construcción fantástica, al menos en este año 76, ya que producirá más. Son monstruos mecánicos formados a base de unir elementos orgánicos. Hay tres pinturas de formato mucho más reducido (30 x 21 cm) que completan la serie.

Tras concluir la serie creará tres nuevos *Paisajes biomecánicos* bajo la influencia del mundo *alien*, donde funde formas de su imaginario biomecánico que inundan la superficie de los cuadros.





177-Necronom II (1976)



178-Necronom III (1976)

### 2.3.2.7. Pinturas eróticas

#### **Erotomechanics**

La serie *Erotomechanics* es quizá la de mayores implicaciones sexuales realizada por Giger a lo largo de su carrera artística, ya que muestra el acto de manera más explícita. La *Mecánica erótica* está formada por 7 pinturas impactantes pintadas al aerógrafo de un formato de 70 x 100 cm. La temática central es la representación del acto sexual, y las anatomías monumentales de los órganos genitales. En las escenas que componen la serie se enfatiza la penetración y abundan los penes y vaginas, capturados en el momento del acto sexual. Se representan escenas de felación, sodomía y coito. En *Erotomechanics VII* aparecen dos cuerpos femeninos relacionados con máquinas, que parecen practicar el sexo cibernético. Las imágenes tienen un acabado que recuerda al grabado y a la serigrafía y las anatomías tienen un carácter monumental. Las figuras tienen gran fuerza volumétrica, parecen relieves escultóricos.

Los órganos se transforman en aparatos mecánicos, máquinas sexuales. Se trata de visiones erótico-sexuales rodeadas de un mundo tecnificado. El cuerpo humano y la tecnología se hallan perfectamente sintetizados, como componentes de una gran maquinaria, en la que afloran tubos, placas y elementos mecánicos. Se mezclan con objetos reales como ligeros pero representados desde la particular visión biomecánica de Giger. Las composiciones presentan primeros planos del acto. Poseen dinamismo en cuanto que se intuye el movimiento que ha sido congelado como en una instantánea fotográfica. El factor común es la penetración y los movimientos tubulares.

Se pueden interpretar como una metáfora de la vida moderna y del futuro de la humanidad, en la que los cuerpos han sido penetrados y transformados por la tecnología. Es una visión oscura y misteriosa, que encierra los peligros del progreso científico. Los fondos abstractos realzan las imponentes figuras.

La inspiración vendría fruto de su relación con Mia, su primera esposa, y en su trabajo en los proyectos cinematográficos *Dune* y especialmente en *Alien*, en las anatomías y estructuras de la nave alienígena, pues se hallan recorridas por líneas tirantes que dan mayor volumen a los cuerpos.

Lo hace mediante primeros planos, de un modo similar al tratamiento del acto sexual acometido en el cine porno. Se suele definir a la pornografía como al carácter obsceno en obras literarias y artísticas, pero en el caso de esta serie, Giger manifiesta más abiertamente su curiosidad estética y la expresión plástica que una representación de lo obsceno de forma premeditada. Además la temática de la reproducción y del ciclo sexo-muerte-nacimiento constituye una de las temáticas centrales en su obra. En otros casos trabaja el tema de la gestación, el parto o incluso el interior del cuerpo. En éste, se centra en el acto sexual en sí.

Pero sin embargo lanza una mirada “científica”, tratando de explorar formas de representación del acto sexual. Su finalidad es quizás mostrar la realidad del acoplamiento sexual a través de una visión naturalista y biomecánica de la anatomía y fisiología humana, por lo tanto al ser naturalista en este sentido es menos erótico, y más científico, ya que hace un tratamiento a modo de ilustraciones anatómicas. Crea en esta serie erotografías, imágenes visuales, obscenas, por tanto trabaja un porno plástico. Lo obsceno se asocia con lo sucio, también con lo repugnante.

Giger trata el tema de lo erótico desde la dialéctica del desnudo y en los *Erotomecánicos* se centra en detalle en el acto de la copulación. Su repertorio erótico se centra en lo perverso. En este caso Giger es obsceno/pornográfico, pues muestra, no sugiere. Es más directo en esta serie que en otras obras, donde utiliza también la metáfora como recurso poético.

Giger proyecta sobre el plano pictórico sus fantasías y sus pesadillas. Pero ninguna descripción es pornográfica al menos que se le agreguen las fantasías de

un observador, nada es pornográfico per se, como señala el psicoanalista norteamericano Robert Stoller<sup>198</sup>.

Giger lleva también al terreno plástico determinados traumas infantiles. Representa en cierto modo la potencia ¿sexual masculina? De hecho los penes, que abundan como motivo iconográfico en su obra, siempre están erectos, nunca flácidos, y se asocian normalmente con armas u objetos metálicos. En un riguroso análisis estético debe plantearse la repetición de motivos, de formas y de obras, así como la representación del cuerpo humano como máquina copulante.

Bruckner y Finkielraut, al denunciar lo que ellos denominan "totalitarismo masculino" concluyen con esta definición de la pornografía: "Intento por el cual el cuerpo masculino intenta anexionar el cuerpo femenino a su propia fantasmática, haciendo de ella la norma universal de la sexualidad"<sup>199</sup>. La mujer aparece representada con frecuencia en la obra de Giger esclavizada por máquinas y acosada por monstruos que pretenden violar su cuerpo.

El cuerpo femenino es una de las mayores fuentes de inspiración para Giger. Utiliza un ideal que encontraremos al analizar sus dibujos y pinturas, y que se halla próximo al ideal estético simbolista del XIX. Las representaciones eróticas forman parte de la obra de casi todos los artistas, que continuamente han sido acusados de obscenos.

---

<sup>198</sup> STOLLER, Robert J. - *Perversion, the erotic form of hatred*, The Harvester Press, Sussex, 1976.

<sup>199</sup> BRUCKNER, Pascal y FINKIELRAUT, Alain. *El nuevo de-sorden amoroso*, Editorial Anagrama, Barcelona, 1979.



179-*Erotomechanics IV* (1979)

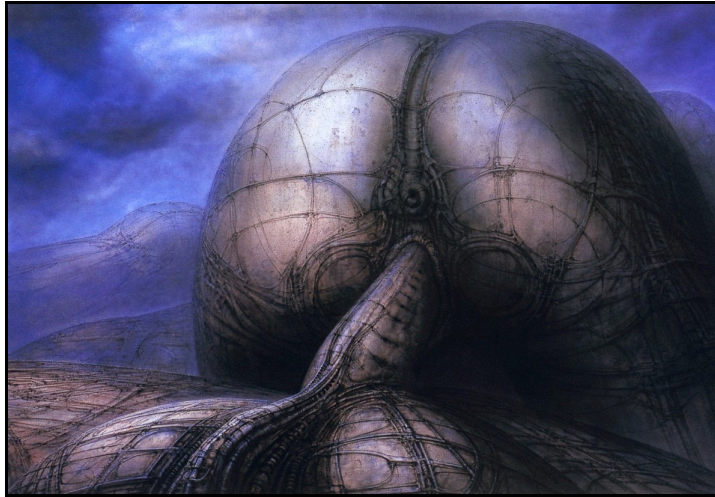


180-*Erotomechanics VI* (1979)

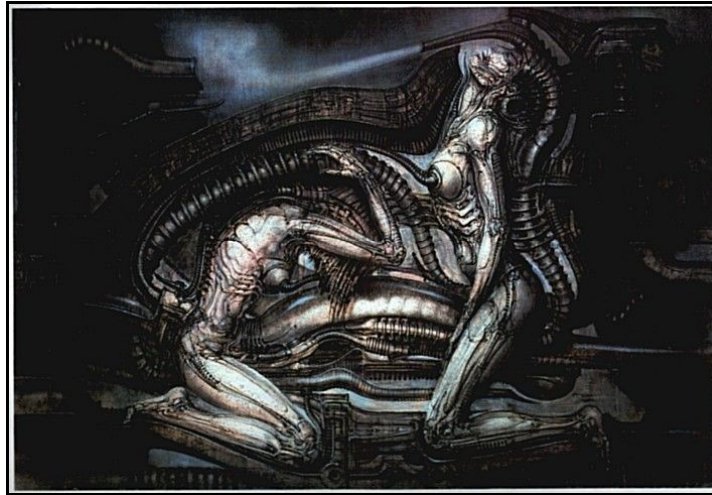


181-*Erotomechanics IX (Fellatio)* (1979)

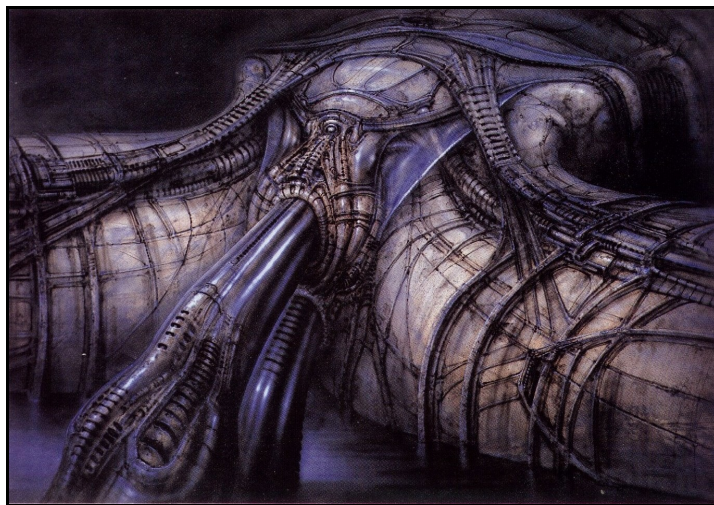




182-*Erotomechanics V* (1979)



183-*Erotomechanics VII* (1979)



184-*Erotomechanics VIII* (1979)

### 2.3.2.8. *New York City* y las pinturas de los ochenta

Giger dedica una de sus series pictóricas a la ciudad de Nueva York, debido a su fascinación por la metrópoli. A partir de diversas visitas a la ciudad y especialmente a su estancia con motivo del estreno americano de *Alien*, desarrollará la serie utilizando la técnica de las plantillas con la que acababa de experimentar pintando la obra *Anima Mia* (1980-81). El conjunto abarca 22 cuadros de formato entre 100 x 70 cm y 140 x 200 cm.

La serie realizada en 1981, constituye uno de los conjuntos más interesantes dentro de su obra pictórica. Con ella inaugura la etapa que transcurre a lo largo de los años 80, que concluirá con el abandono de la técnica del aerógrafo.

Es la primera serie en la que trabaja con plantillas de manera directa, rociando a través de ellas, combinando motivos tecnológicos de sus estructuras con otros dibujos a mano alzada que se entrelazan con los anteriores. Estas pequeñas plantillas de plomo procedían de componentes electrónicos y se las facilitó su colaborador Corneliu de Fries mientras buscaba entre residuos informáticos y electrónicos. De Fries trabaja junto a Giger desarrollando su programa mobiliario. Se produce la simbiosis de formas *giger*, es decir de su sello característico en el que desarrolla su discurso artístico de la biomecánica con otros recursos abstractos. El uso de las plantillas subraya la verticalidad de las pinturas. Este recurso se muestra idóneo para aludir iconográficamente a los rascacielos, imagen arquetípica de la ciudad norteamericana.

Trabajaba sin bocetos, dibujando directamente con la pistola sobre el papel. En sus primeras obras ya utilizó estampaciones y cenefas así como residuos industriales. Estos esqueletos edificados, rostros, gárgolas, tubos, revólveres, serpientes y cucarachas, conforman estas grandes máquinas como retículas, producto de una gigantesca industria. Es un ejemplo más de la mezcla entre lo orgánico y lo mecánico, que constituye un documento aterrador de nuestra época.

Esta serie continua la línea iniciada por los cuadros de templos de mediados de los 70, ejecutados antes de su incursión en los proyectos cinematográficos, *Dune* y *Alien*. Se reconocen estructuras de moderna arquitectura como las fachadas del



edificio de la ONU y edificios emblemáticos como las torres gemelas del World Trade Center de Nueva York. En este momento y a raíz de esta inspiración, inició la serie de cuadros de pequeño formato. La serie tomó cuerpo en su estudio de Zurich. Sobre la misma comenta:

“La misma Nueva York ha sido una presencia constante a lo largo del proyecto. Algunos recuerdos de esta mágica ciudad flotaban tanto como si pintara o no. Y continuo intentando controlar este abismo, de la ciudad desalmada que llaman “Nueva York” y articular mis propias reacciones y percepciones en la composición. Pero si alguien piensa que la técnica de las plantillas hace ir el trabajo más rápido, se llevará una decepción: incluso más horas y días de búsqueda sin fin trabajando y buscando soluciones están plasmadas en estas pinturas. Me temo que en prácticamente todo mi trabajo anterior”<sup>200</sup>.

Giger publicó en 1981 el libro *H.R. Giger New York City*, que recogía reproducciones de toda la serie y diversos textos. En su prólogo Timothy Leary comentaba: “Busco palabras con que poder describir estas crónicas científicas, tan precisas, que son como pedazos de mi propio cuerpo...Nuestro lenguaje primitivo y pre-científico dispone de pocas expresiones para comunicar los siniestros y terroríficos hechos que nos revela Giger(...) A todas luces, él ha logrado activar circuitos cerebrales que controlan la política unicelular del cuerpo, tecnologías botánicas, máquinas de aminoácidos. Giger se ha convertido en el retratista oficial de la época de oro de la biología. La obra de Giger nos confunde y perturba debido a su enorme dimensión evolutiva y nos produce una impresión fantasmagórica. Nos muestra demasiado claramente de dónde venimos y hacia dónde vamos (...). El arte de Giger ilumina la exploración de la inteligencia biológica hasta abajo, en los sombríos sótanos de nuestras ciudades...”<sup>201</sup>

La serie se podría relacionar con las teorías de Ernst Fuchs y su obra *Architectura caelestis*. La arquitectura actúa como escala del hombre, y el cuerpo humano como elemento organizador del espacio arquitectónico. En este caso la visión de Giger es apocalíptica.

---

<sup>200</sup> *H. R. Giger. N. Y. City*. Sphinx Verlag, Basilea, 1981.

<sup>201</sup> *Ibid.*, p. 4.

La serie supone una oscura mirada a la civilización contemporánea, no sólo a sus edificios sino también a las estructuras genéticas y las cadenas de ADN y al carácter larvario del ser humano. Se trata un conjunto pictórico muy personal dedicado a una ciudad y a una arquitectura moderna en clave metafórica y literaria y con alusiones a diversos mitos y temas de la cultura contemporánea. Es una visión futurista de la ciudad que centra las miradas de todos, como reflejo de la tecnología, mito del progreso y de la sociedad occidental, centro de vanguardias y tradiciones. Un complejo entramado al igual que la vida contemporánea del hombre, con numerosas zonas oscuras, en penumbra. Los rascacielos y la idea de la Metrópolis del mañana recorren la serie. La visión biomecánica y los mundo orgánicos que se mezclan con los mecánicos se hace aquí muy patente.

Debbie Harry dice sobre la serie que “sus pinturas se convierten en tráfico, edificios, rascacielos... para mí todo eso es Nueva York...entiendo perfectamente de lo que se trata”<sup>202</sup>.

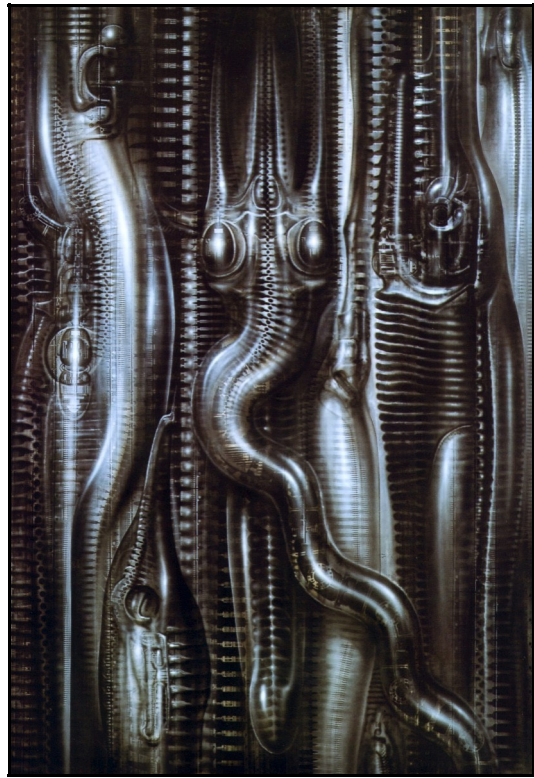
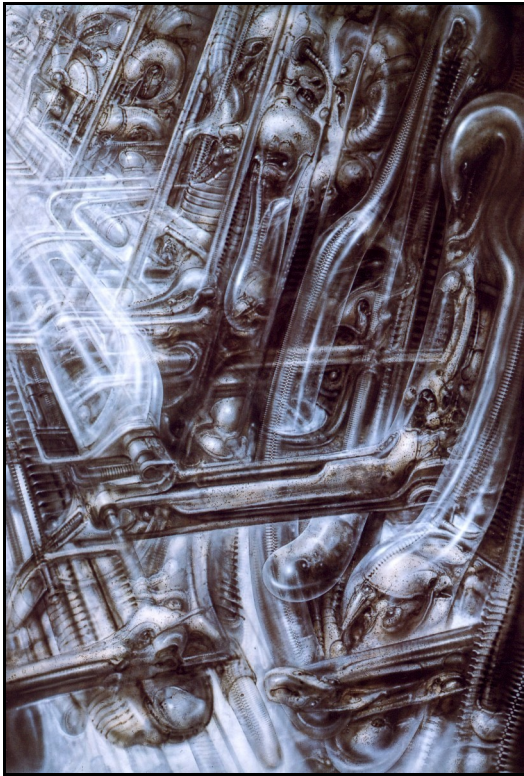
La mayoría de las pinturas son en formato vertical. En ellas diferentes bandas rítmicas en vertical o diagonal recorren la composición, en las que se insertan esqueletos, máscaras, zoomorfismos y anamorfismos. La sensación de muchas pinturas es de caos, de jungla del asfalto. Se representa un mundo de pesadilla y postindustrial

Giger cierra con la serie un ciclo de composiciones arquitectónicas que se inició con dibujos como *Stadt*, que continuaba con sus pinturas de templos y diseños cinematográficos (*Dune*, *Alien*) que de nuevo retorna al tema de la ciudad. En los años 80 trasladará sus conceptos espaciales a la realidad con la construcción de mobiliario y bares.

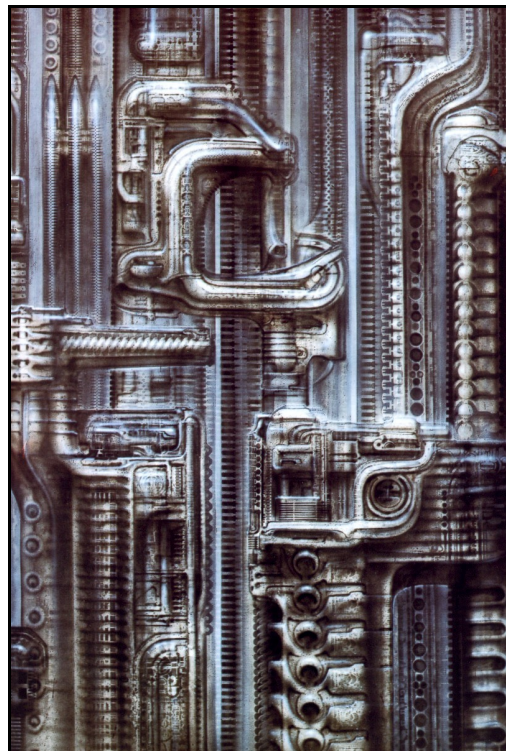
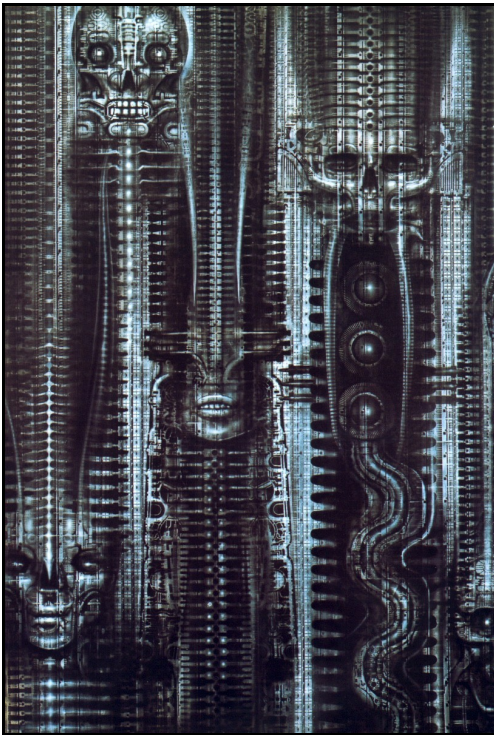
Las posibilidades de las plantillas y sus geometrías las exploró no sólo en la serie de Nueva York, sino también en otras series y pinturas como el cuadro de gran formato *Chinese evolution* (1981-84). Continúa creando figuras monstruosas, que envuelven a bellezas femeninas y tratando temas como la evolución, la reproducción, la fragmentación corporal, y el cuerpo como víctima.

---

<sup>202</sup> Debbie Harry en un programa de la BBC.



185-New York City XII. Science fiction (1981) 186-New York X, Chelsea Beasts (1980-81)



187-New York XI. Exotic (1980-81)

188-New York XVIII (1981)





189-*Chinese evolution* (1981-84)

Esta etapa va a estar dominada por los encargos para el mundo del cine (*The Tourist*, *Poltergeist II*) y los diseños mobiliarios (*Tokio Bar*). No obstante, creará pinturas a intervalos, especialmente en torno a 1983 y a los años 1986-1987, momento en que se libera de sus otros proyectos y aprovecha para pintar. En las pinturas de esta época sus obras reflejan menor inspiración literaria (salvo algunas obras como la *Novia de Satán*, *El Redentor*). Va a pintar más paisajes y estructuras abstractas que obras figurativas. Experimentará nuevas formas con la utilización de plantillas, como ya hiciera en la serie de Nueva York y con colores como el rojo. Ahora empezará a repetirse y a pintar paisajes de composiciones parecidas. Los formatos que empleará serán similares, utilizando papel para los formatos pequeños y para los más grandes pintará sobre madera.

### **Pinturas Rojas**

Las pinturas rojas suponen un conjunto llamativo en la producción pictórica de Giger, precisamente por la tonalidad dominante de las mismas. La serie titulada *Victory* (1983), presenta obras salpicadas por colores fosforescentes y brillantes que le llevaría posteriormente a la creación de los denominados *Totems*, que son pósters técnicos y desnudos, coronados por una cabeza que grita y que sobresale en un paisaje destruido<sup>203</sup>. La serie se compone 8 cuadros en formato 70 x 100 cm. Destacan los titulados *Victory V (Satán)*, *Victory VII (Punk)* y *Victory VIII (Homenaje a Max Ernst)*. A la vez crea *Red Totem* y *Paisaje biomecánico rojo*.

Giger crea las pinturas rojas, antes de la Retrospectiva celebrada en Pfäfikon en 1984. Primero llena con spray de color fluorescente rojo toda la superficie pictórica. Después con el aerógrafo crea paso a paso una figura, mediante líneas y trazos. Se descubre tras las líneas a una mujer desnuda, con las piernas abiertas que mira al espectador. Su pose sugiere seducción, a la vez que triunfo e inaccesibilidad.

La serie se torna diabólica, en imágenes de pesadilla que se funden gradualmente. Giger usa plantillas y sombreados rojos, blancos y negros para los detalles. Los pezones se convierten en espinas, los muslos parecen evolucionar en

---

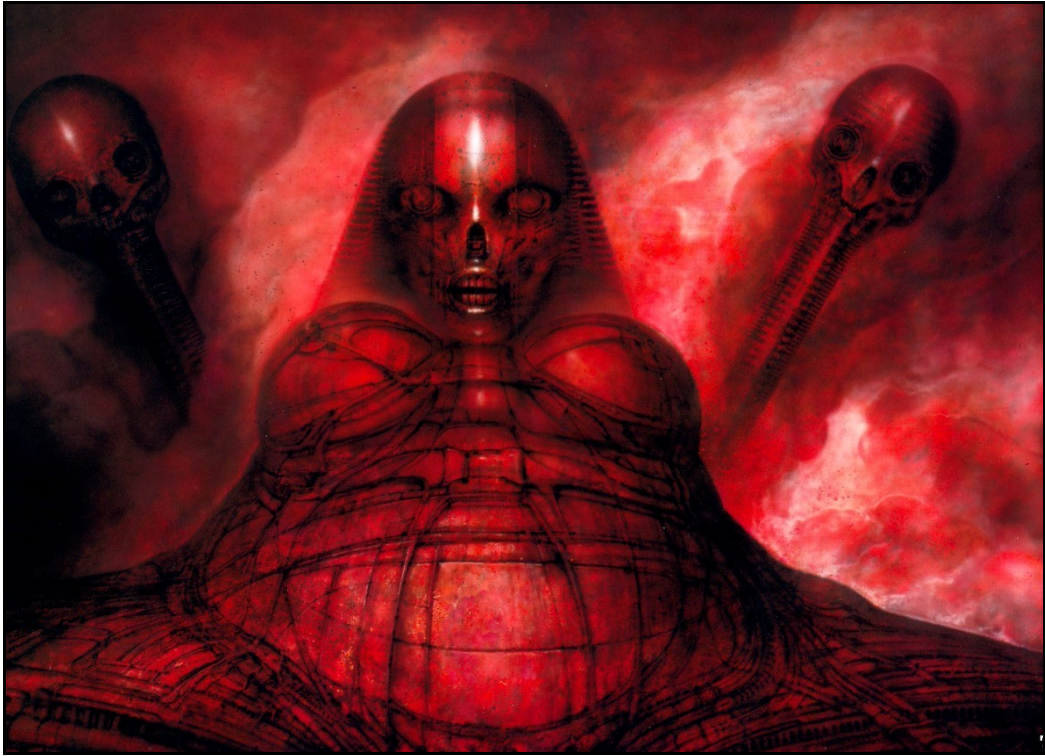
<sup>203</sup> H.R. Giger's *Necronomicon II*, *Op.cit.*, p. 69.

estructuras-conducto. La mujer se asemeja a una reina que sobrevive a las poderosas máquinas construidas por el hombre. Entonces el artista coloca el cuadro sobre el suelo y salpica la pintura con gotas de pintura roja, pasando la yema de los dedos sobre un pincel calado de pintura. Después usa un papel secante para frotar con el roce esa superficie roja y crear así un fondo que sugiere tormentas de fuego y nubes de humo. La demoníaca figura aparece rodeada por una áurea mágica. Ese efecto crea la sensación de misterio y de naturaleza inquietante. La mujer parece estar separada de la continuidad espacio-tiempo. Giger utiliza en esta serie varias herramientas de trabajo: aerógrafo, plantillas, spray, papel secante. Giger comenta sobre la serie: *“Esta debe ser el tipo de perspectiva de un recién nacido que mira atrás después de ser forzado a salir del cuerpo de su madre”*<sup>204</sup>. Nuevamente la idea del parto monstruoso y apocalíptico está presente.

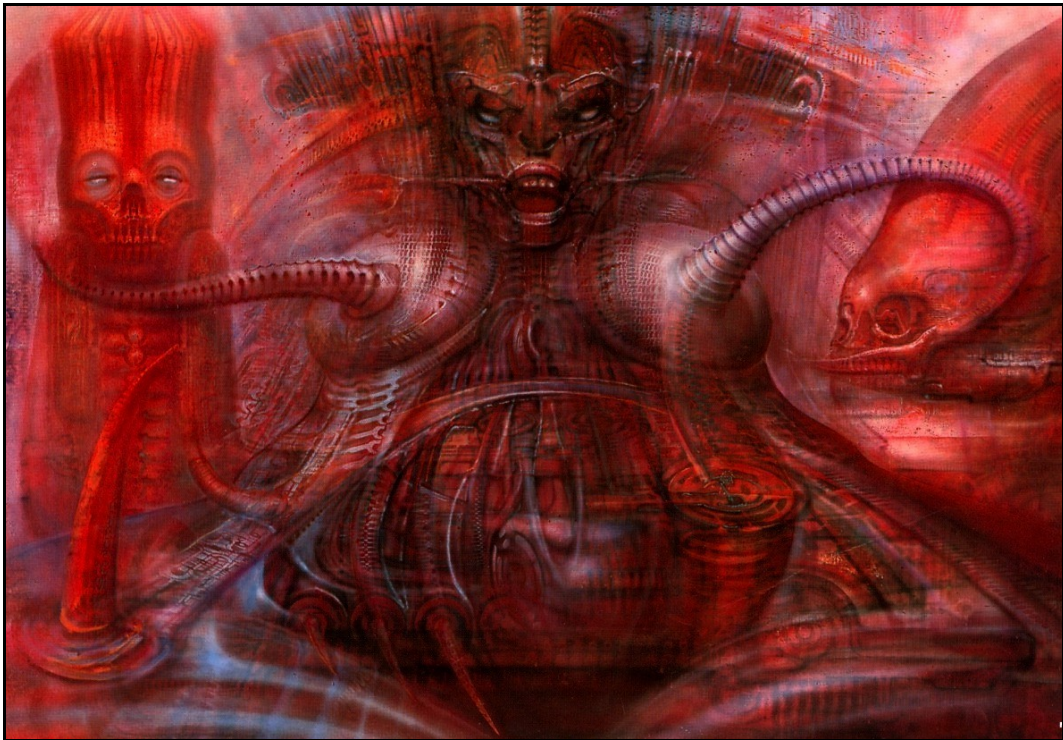
---

<sup>204</sup> H.R. Giger's *Biomechanics*, *Op.cit.*





190-Victory IV (1983)



191-Victory V (1983)



## Bombas

Las *Bombas* (1983) consisten en pinturas de calaveras robóticas, de diseño con movimientos ascendentes. Son bombas sin objetivo y sus formas son amenazantes, como la de un feto monstruoso. Tienen la función de asustar, como el espantapájaros y los tótems.

Son resultado de muchos pequeños signos, cifras, sueños. Componen una pequeña artillería. Los que titula Tótem tienen la misma estructura, reforzando quizá la estructura fálica. Una litografía llamada *Pareja-Bomba* (1983), sirve como punto de partida para esta serie de pinturas.

En 1985 crea una pequeña serie titulada *Magma*, cuatro pinturas sobre papel, con tonos rojos en la que representa vistas de un volcán en erupción. *Magma I* era más grande (70 x 100 cm), pero con el mismo motivo.

También tiene algunas obras de inspiración literaria como *Las trompetas de Jericó* (1983 –1987) (aerógrafo sobre papel fotográfico sobre aluminio, en formato cuadrado 100 x 100 cm). En la que representa a una mujer biomecánica con implicaciones simbólicas.. Entre 1985 y 1987 pinta *La novia de Satán* (nº 581), 100 x70 cm. También entre 1983 y 1987 creó *El Redentor* (nº 600) y *Der Strahler*, dos figuras muy parecidas (son prácticamente la misma)

El trabajo nº 599 lo titula *Ciudad I* realizado entre 1983-1986, sobre madera 70 x 50 cm. Sus continuos encargos le debieron apartar momentáneamente de sus creaciones personales, por lo que las concluyó entre varios años.

A partir de 1986 destacan las pinturas *Kreislauf* (circulación, ciclo), donde combina cuerpo femenino, pene, perro, monstruo, todo con contenido simbólico y *En la red* (1987), pintura de tema erótico con anatomías entrelazadas que recuerdan a los dibujos de Bellmer

En 1986 con motivo de sus proyectos en Japón crea *Japanese excursion I* y *II* que se parecen mucho a las estructuras de los paisajes. En 1988 *Pumpexcursion I* (nº 610) 140 x 100 cm, con significado oculto, simbólico y literario. Tiene varias versiones de este cuadro.

Alrededor de 1990 produce sus últimos cuadros al aerógrafo.



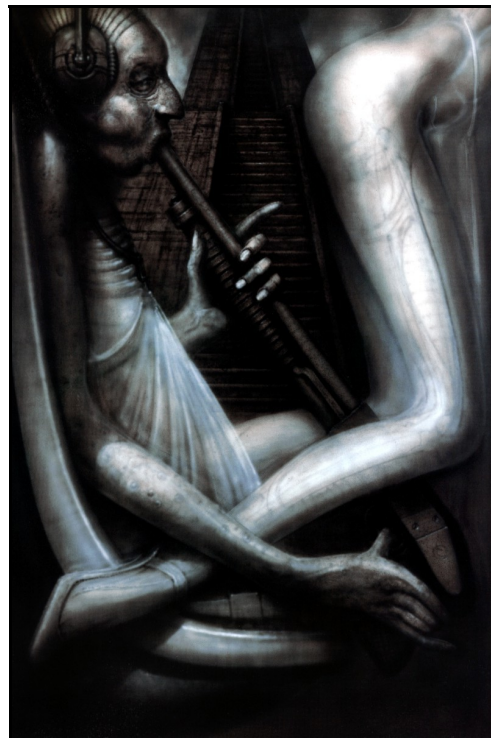
192-*Bombs I* (1983)



193-*El Redentor* (1983-87)



194-*Magma II* (1985)



195-*Pumpexcursion I* (1988)

### 2.3.2.9. Colaboraciones con otros artistas

Giger ha trabajado de forma conjunta con otros creadores. Sus colaboraciones más importantes las realizó en los 70, junto a los pintores Sandoz y Wegmüller y en los 80 con el pintor Martin Schwarz. En ambas ocasiones el resultado se puede observar en cuadros fruto del trabajo conjunto de Giger con estos artistas.

Otro tipo de colaboración ha sido debida a su relación con el mundo del cine, puesto que a excepción de *Alien*, donde diseñó y materializó sus ideas, en sus otras películas equipos de técnicos de los departamentos de efectos especiales han trasladado los conceptos de Giger. En este sentido es interesante ver su relación con Steve Johnson y con Amalgamated Dynamics responsables los últimos de las películas de la saga Alien.

#### ***Tagtraum*: colaboración con los artistas suizos Claude Sandoz y Walter Wegmüller**

Se encerraron los tres durante un periodo de dos semanas en una casa de campo en Sottens que utilizaron como taller para llevar a cabo una experiencia artística nueva para ellos y con connotaciones psicodélicas: la creación del environment *Tagtraum (Sueño Diurno)*, que consistió en la realización de 4 cuadros de manera conjunta. En el primero de ellos, desarrollaron sus mundos a partir de sus siluetas dibujadas sobre el suelo. En las tres restantes cada artista marcaba las pautas y directrices a seguir por los otros dos; trabajaron prácticamente las 24 horas del día comentando sus opiniones y observaciones acerca de las obras e intercambiando ideas.

Giger propuso la experiencia a los otros dos artistas, con la intención de comprobar si podría surgir algo nuevo de este encuentro. Se trata de tres artistas muy diferentes entre sí: Wegmüller que utiliza la magia en sus composiciones; Sandoz con su mundo cósmico particular adquirido tras viajes a la India; y el

propio Giger con sus mórbidas visiones sobre el ser humano en la era de la tecnología moderna.<sup>205</sup>

La primera obra que realizaron muestra la conjunción de técnicas y simbolismos diferentes, pudiéndose reconocer la superficie creada por Giger, con sus fusiones de carne con piezas metálicas y sus elementos característicos: calaveras, armas, monstruos, figuras femeninas

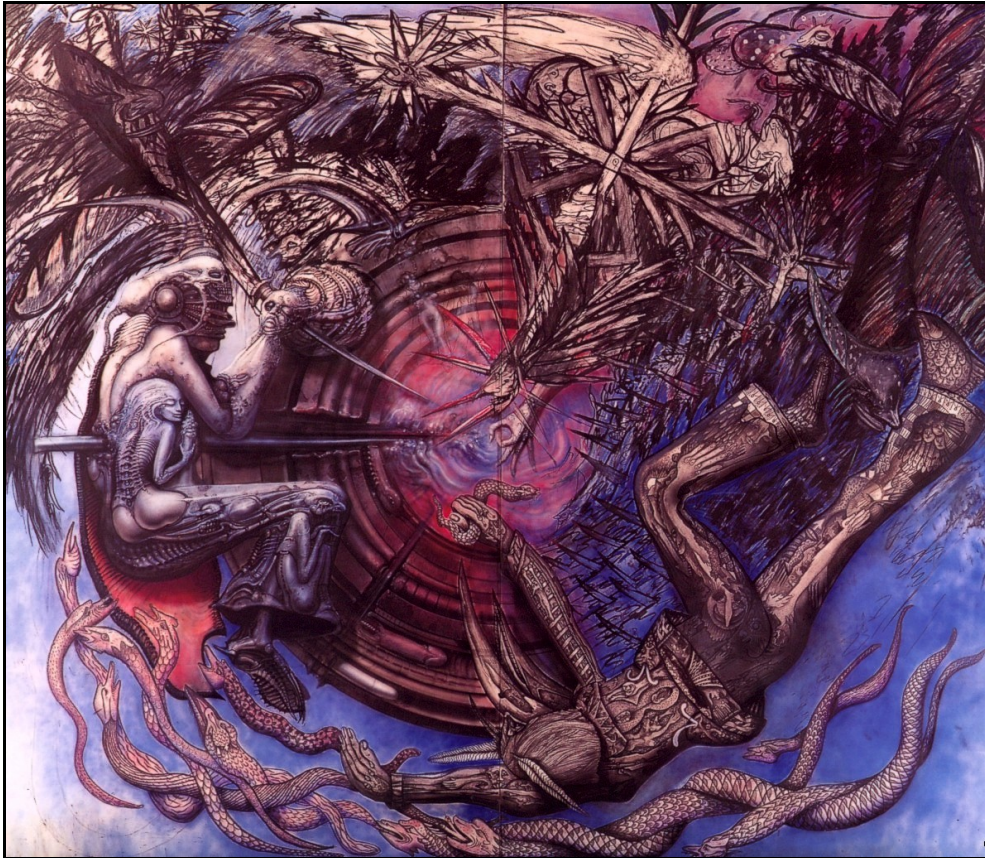


196-Sandoz, Giger y Wegmüller (1973)

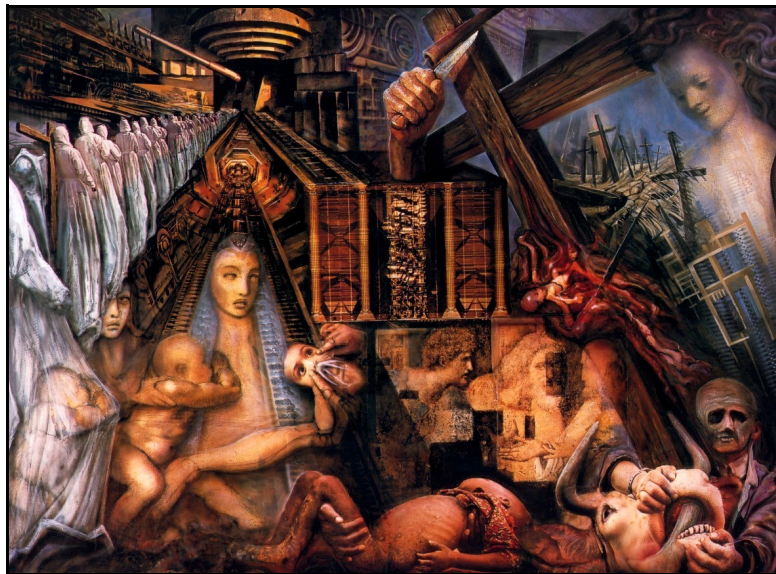
---

<sup>205</sup> H. R. Giger. *Passagen., Op.cit.*





197- Sandoz, Giger y Wegmüller. *Tagtraum* (1973)



198-Giger/Martin Schwarz. *Passion* (1984)

### 2.3.3. Diseño gráfico

El diseño gráfico ha sido una de las facetas más importantes que Giger ha desarrollado a lo largo de su carrera. En este apartado destacan sus trabajos por encargo, en los que las portadas de discos y el cartel han sido las dos áreas que más ha trabajado. Además otros objetos han servido como soporte para sus imágenes, creando diseños de pins, agendas y etiquetas para botellas de vino.

El diseño gráfico de Giger guarda mucha relación con la ilustración y con la publicidad. En su primera época como creador realizaba ilustraciones para revistas y magazines suizos inspirándose en obras literarias, con lo que durante su formación desarrolló cualidades para adaptar ideas y conceptos a la hora de visualizar sus dibujos. Esta habilidad la aprovechará en sus diseños. Alrededor de 1968 contactó de lleno con la escena artística y musical suiza, recibiendo encargos para diseñar carteles. Poco después creará también las portadas de los discos de estos mismos grupos.

### **2.3.3.1. Carteles**

Con su formación y su amplia cultura literaria, Giger fue capaz de transformar ideas y conceptos en mensajes visuales, destreza que utilizará también para proyectar sus inquietudes a lo largo de su obra. Se labrará un nombre en el campo del diseño gráfico que le catapultará en su carrera. Giger desarrolló la faceta de cartelista desde sus inicios como artista. Su visión como diseñador gráfico, productor de imágenes proyectadas como cabecera para ilustrar una película o un acontecimiento, le han aportado una importante relación con la cultura pop y con el mundo de la publicidad, creando diseños relacionados con la comercialización de determinados productos (discos, películas). La carrera de Giger se orienta, especialmente a partir del éxito de *Alien*, hacia aspectos más comerciales, puesto que va a desarrollar de manera paralela a sus creaciones personales, trabajos por encargo, fundamentalmente destinados al mundo del cine y de la música. Pero ya desde sus primeras obras compaginó ambas tareas puesto que estos encargos le proporcionarían fama y prestigio a su vez. Giger es desde 1967 conocido en el underground y entre las culturas del rock gracias a sus diseños y a la difusión internacional de sus pósters. Su estilo adquiere así una



impronta visual muy directa y llamativa que pretende seducir al espectador. El impacto de sus imágenes supone una de las claves de la atracción y fascinación que despiertan sus obras entre las vanguardias del underground y en otros sectores de la cultura popular.

El cartel tiene la capacidad de atraer la mirada y transmitir de manera clara y directa un mensaje. Como dice Joan Costa, “un cartel es un mensaje bi-media (imagen-texto), que es el fruto de un trabajo de diseño gráfico, es decir, de la síntesis mental, de abstracción creativa para transmitir una información concentrada, de modo instantáneo y con la máxima eficacia”<sup>206</sup>. Esto se repite en el caso de las portadas de discos que se relacionan con el contenido musical y con la estética del grupo. Tanto el cartel como la portada tienen la misión de informar, pero también de estimular o convencer. En este sentido veremos los valores plásticos desarrollados por Giger en su faceta cartelista y su significación histórica y coetánea. El cartel contiene aspectos psicológicos especiales, formula ideas y sensaciones. Giger continúa en cierto modo la tradición cartelista alemana desarrollando su interés por las máquinas y los elementos mecánicos incorporándolos al cartel como elementos plásticos destacados. En este sentido conecta con lo que manifiesta Josep Renau: “El juego exacto de los volúmenes y el equilibrio frío que emanan las formas mecánicas, determinan la base estilística de toda una plástica publicitaria. Los hombres y las cosas se maquinizan, el cosmos entero se geometriza, se deshumaniza. La máquina se erige en fetiche del artista publicitario”<sup>207</sup>. Sin duda la máquina y su interacción con lo orgánico y con lo humano, constituyen aspectos básicos de la obra de Giger y en sus carteles aplicará este concepto en repetidas ocasiones, guardando relación directa con su obra personal como vemos de manera evidente en la *Máquina paridora (Birth Machine)*. Precisamente esta obra se convertiría en su primer gran éxito. Giger comenta que en 1968 le pedían constantemente reproducciones de esta obra, lo que le llevó a la idea de producir pósters para que la gente joven pudiera tener acceso a sus obras por poco precio<sup>208</sup>. Hizo una tirada de 200 copias y pensaba en

---

<sup>206</sup> VV.AA. *Los carteles del IVAM*, Generalitat Valenciana, Valencia, 2002.

<sup>207</sup> RENAU, Josep. *Op.cit.* p.46.

<sup>208</sup> H.R. *Giger's Necronomicon, Op.cit.*, p.48.

la manera de distribuir los pósters, enseñándolos a amigos y conocidos. Este momento coincidió con la apertura en Zurich de la primera tienda de pósters en Suiza, Wizard & Genius, que distribuía pinturas psicodélicas y magazines underground americanos. Esta tienda era un lugar de encuentro de hippies y artistas, en un recinto decorado a la moda del momento, inundado de pósters. En 1969 aproximadamente, H.H. Kunz, coleccionista y copropietario de Wizard and Genius, imprimió sus primeros pósters con cuadros de Giger y se repartieron por todo el mundo. Kunz desempeñaba las funciones de director artístico de esta tienda y editorial. Se quedó con toda la edición de estos pósters de *Birth Machine*, cubriendo así los costes de la impresión. Kunz vendió toda la edición por lo que decidió imprimir más obras de Giger en offset. Eligió tres obras: nuevamente *Birth Machine*, debido al éxito, *Playmate (Cabeza I)* y *Genius*, imprimiendo una tirada de 5000 copias cada uno. Se vendieron en toda Europa y en América y tuvieron un éxito considerable puesto que Wizard and Genius continuó usando los diseños y dibujos de Giger en más ocasiones. Giger calculaba que alrededor de 1976 se habían vendido unos 100.000 pósters con motivos suyos en todo el mundo<sup>209</sup>. Este hecho juega a favor de la popularidad que Giger alcanzó durante los años setenta en determinados ambientes, especialmente en el efervescente panorama musical de las culturas del rock y del pop.

En *Playmate* (1966) [199], con un fondo en el que se distinguen estructuras óseas, se representa una figura femenina como metáfora de la bomba atómica, que se eleva sobre un campo de destrucción. Más que un ideal estético, la figura responde a una producción automática del autor que mezcla elementos faciales definidos como ojos, nariz, boca, mentón y funde con otras estructuras el resto. Esta obra es un eslabón con los retratos al aerógrafo de su compañera Li Tobler. De hecho uno de ellos es muy similar, pero con formas mucho más trabajadas y con alusiones iconográficas más sofisticadas. La figura rememora la época atómica en que vivimos, en un mundo en guerra y un conflicto bélico latente, pero con mayor terror, puesto que conocemos por la televisión y la fotografía lo sucedido en Hiroshima y los efectos radioactivos que causó sobre la piel y el cuerpo humano como agentes degradantes de la apariencia física,

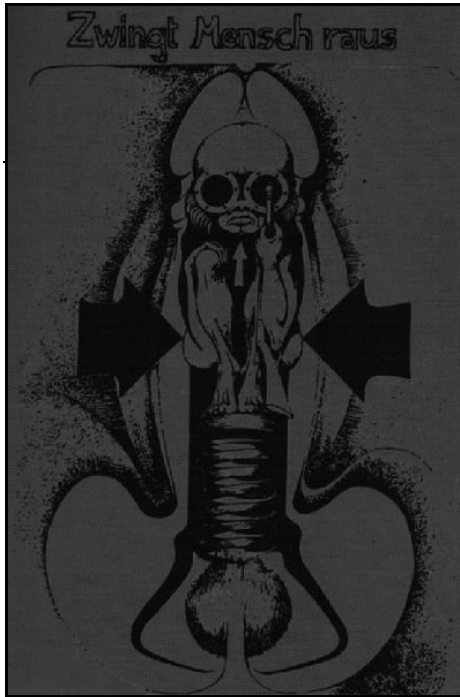
---

<sup>209</sup> *Ibid.*

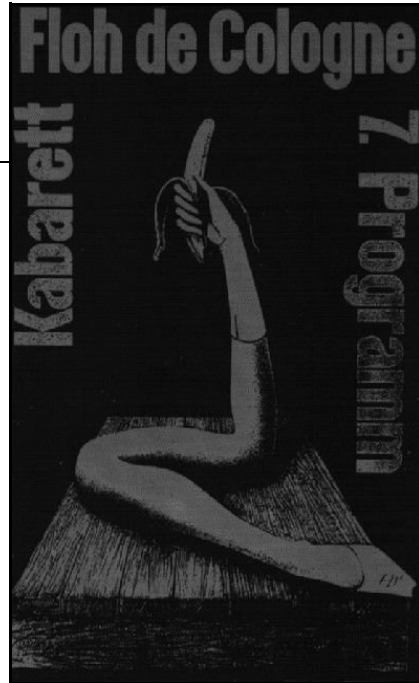
convirtiendo a sus víctimas en seres monstruosos. Giger se inspira en estas imágenes de su tiempo.



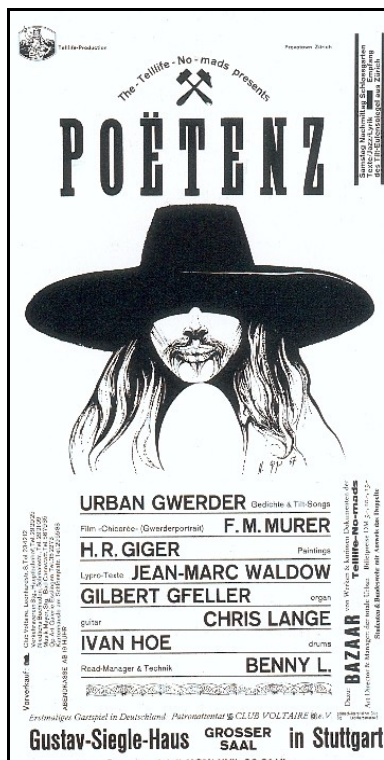
199-Cabeza I (*Playmate*) (1966)



200-Zwingt mensch raus (1967)



201-Cartel para el grupo Floh de Cologne (1968)



202-Cartel de Pöetenz (1967)



203-Cartel para la exposición en la Galería Petersen (1985)

Uno de sus primeros encargos vino de la mano de un amigo suyo, Markus Schmidt, guitarrista del grupo de rock político suizo Floh de Cologne (Pulga de Colonia), para quien diseñaría en 1967 el cartel titulado *Zwingt Mensch raus* (*Saca al hombre*) [200] que se convirtió en tema de polémica y que sufrió la censura durante un concierto del grupo en Wuppertal (Alemania) por considerarlo obsceno. El dibujo representaba a un niño bala dentro de un pene, flanqueado por una flecha a cada lado y apoyado sobre un muelle, transmitiendo la sensación de ser expulsado hacia el exterior. Además de la imagen, el título es significativo. En 1968 también diseñó otro cartel para el grupo, con la figura de un biomecanoide sosteniendo un plátano pelado [201].

Con anterioridad a estos carteles, Giger ya dibujó la imagen principal para el cartel del show de Urban Gwerder, llamado *Poetenz* en 1967 [202], en el que Giger participaría exhibiendo sus dibujos y sus cortometrajes. Tiene dos pósters con la figura de Gwerder, uno con sombrero que le cubre parte del rostro y otro en el que lleva unas gafas, presentándolo en ambos como figura enigmática del movimiento contracultural suizo.

La imagen de la portada del disco de Emerson, Lake and Palmer *Brain Salad Surgery* que Giger diseñó también, se difundió como póster en los ambientes de la subcultura de los 70, debido al gran éxito que obtuvo el trabajo y a las miles de copias que se vendieron. De este modo el trabajo de Giger cobraba un carácter internacional.

Giger también ha diseñado carteles para alguna de sus exposiciones como la que tuvo lugar en la galería Sydow-Zirkwitz de Frankfurt en 1975, que representa a un niño/biomecanoide típico en las creaciones de Giger de la época, rodeado de maquinaria, entubado con ella y con elementos iconográficos gigerianos como las correas y las metralletas [204]. Posteriormente en 1988 la galería Petersen de Berlín realizó una exposición para la que Giger diseñó un nuevo cartel, basándose en una pintura suya de 1985, *La novia de Satán II*, con contenido erótico y demoníaco [203]. El cartel contiene la información básica de la exposición, el nombre del artista, las fechas de celebración del evento y los datos de la galería, horario, dirección y teléfono. En 1990 diseñó el cartel de su primera exposición celebrada en Gruyères titulada “*Alien dans ses*

*meubles*”(Alien entre sus muebles), a partir de la cual se enamoró de esta localidad y de sus pintorescos parajes, relación que concluiría con el establecimiento de su museo en el castillo. Para dicho cartel realizó un cuadro con una visión fantástica de la ciudad: por una parte se observan casas y el castillo al fondo de ellas; detrás crece una montaña coronada por la cabeza de una maga de enigmática presencia que irradia energía como si se tratara del sol.

En otras exposiciones se han adaptado figuras gigerianas para los carteles como es el caso de la figura de Baphomet<sup>210</sup> que aparece en su pintura *The Spell IV*, utilizada en las exposiciones de Japón y en la que se celebró en el Kunsthhaus de Zurich en 1977. Una de las últimas exposiciones importantes dedicadas a Giger, la celebrada en Milán en 1996, estaba encabezada por la famosa calavera de la portada del disco de Emerson, Lake and Palmer *Brain salad surgery*.

Una de las creaciones más interesantes en este apartado fue la imagen que Giger creó para el cartel de la película *Future Kill* (Ron Moore, 1984) [205]. Realizó el cartel por encargo directo del director del film realizando una versión en rojo y otra en gris y azul. La primera contiene el mismo aire de las pinturas que creó en esos años, concretamente la serie *Victory*, es decir, tonos rojizos, con contornos de la figura difuminados con el fondo. El segundo que sería a la postre la versión definitiva, guarda semejanzas cromáticas y estilísticas con los dibujos con plantilla que venía realizando desde 1980 a partir de la serie *New York City*, y que se caracterizan por un marcado toque futurista. Giger construye la imagen del prototipo del personaje cyberpunk, con la cresta como emblema de rebeldía de la iconografía punk y el toque biomecánico en la composición de la mano, el sombrío rostro y el atuendo. El fondo recuerda a la serie *New York City* por las estructuras de plantillas. Pese a que la película no pasó a la historia, la imagen se convirtió en icono del género cyberpunk, que le rendirá diversos homenajes en sus novelas y relatos. La actitud pensante genera diversas lecturas, aunque puede que el personaje se esté cubriendo el rostro..

---

<sup>210</sup> Este motivo es muy repetido desde que fuera portada para su libro *Giger's Necronomicon*.





204-Biomecanoide. Cartel para la exposición en la galería Sydow Zirkwitz (1975)



The Stars of "THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE" are back . . .



# FUTURE-KILL

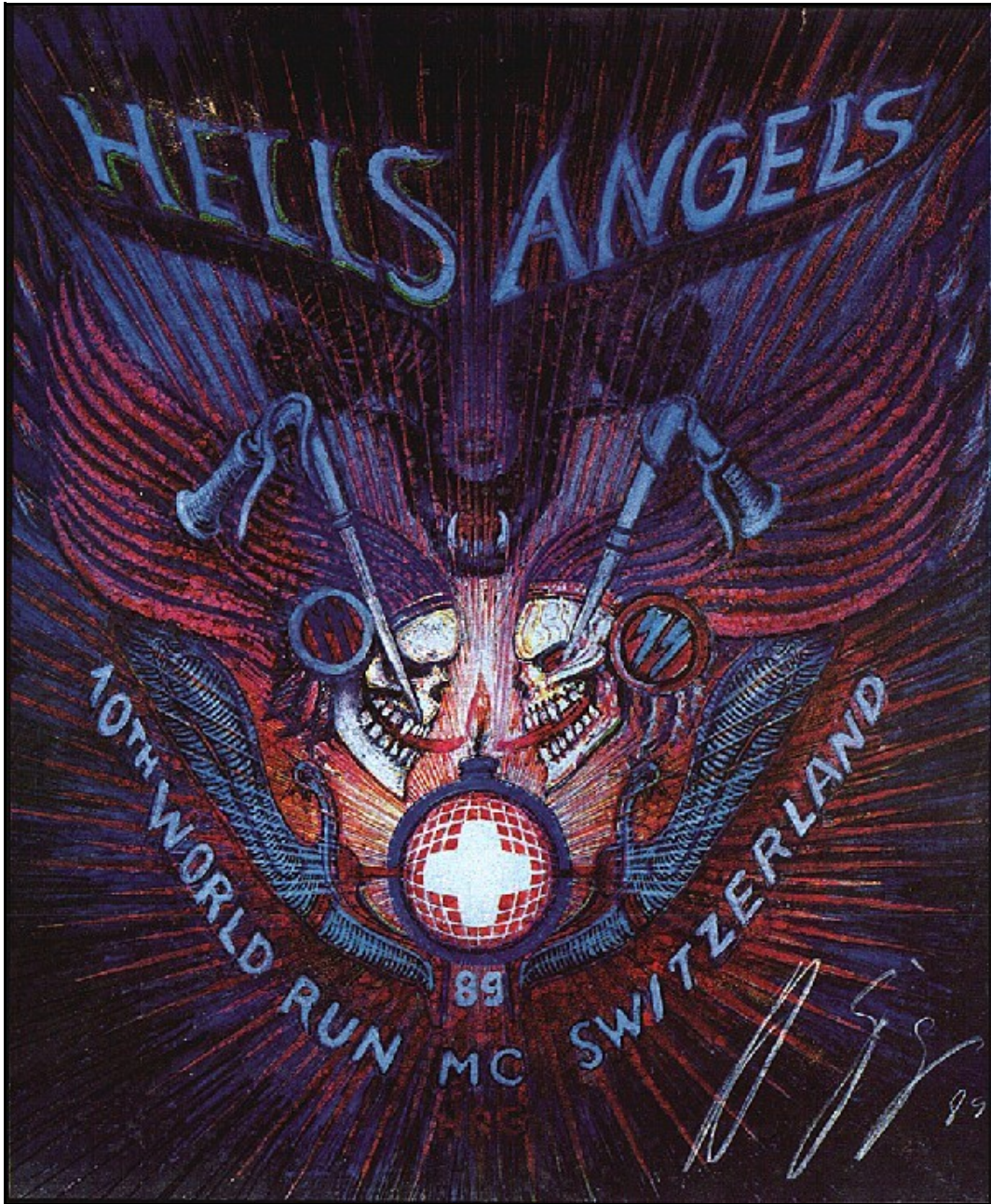
Starring EDWIN NEAL as "Splatter" — MARILYN BURNS  
A Magic Shadows Production — Executive Producer DON BARKER  
Produced by JOHN BEST and GREGG UNTERBERGER

205-Cartel de la película *Future kill* (1984).

En 1989 diseñaba el póster para los *Hell Angel's* suizos [206] con motivo del décimo encuentro internacional de Ángeles del Infierno en Agasul. Realizó varios bocetos utilizando lápices de cera y rotuladores y creó un cartel conjugando la iconografía tradicional de estos motoristas con calaveras, largas cabelleras y el manillar de sus motos. Además introdujo una sensual pierna femenina con zapatos de tacón y espuelas y la figura de un demonio en la parte superior de la composición. En el centro sitúa una bomba de forma redondeada con la mecha ya encendida, con la bandera suiza inscrita en ella. Este grupo ya atrajo la atención de Giger en 1967, y debido a su fascinación realizó un dibujo a tinta china que representaba a un grupo de motoristas acechado por vampiros.

Giger ha participado en diferentes festivales de cine. Realizó el diseño del cartel para el Festival de cine de Oulu en Finlandia (1993), con diseños de sus biomecanoides, pins y otras figuras que aparecen en *El Misterio de San Gottardo*. Para el XIII Festival de Cine fantástico de Bruselas celebrado en 1995, se tomó una imagen de Giger de las que se mostraban en una exposición paralela, para el póster del festival, concretamente el cuadro del *Saxofonista*.





206-Cartel para el encuentro de los Hell Angels (1989)

### 2.3.3.2. Portadas de discos

La relación de Giger con el mundo de la música viene de muy atrás. Se inicia en sus años de adolescencia, en los que estaba fascinado por el jazz. En esta etapa de su vida aspiraba a ser músico y aprendió a tocar el saxo y el piano, dos instrumentos propensos para la improvisación, faceta que le gusta por su libertad creativa y por su capacidad de comunicación. Se decoró una estancia en su casa paterna para tocar jazz con sus amigos, el *cuarto oscuro*, lugar para el que diseñó una escenografía macabra y siniestra, que utilizaría también para tratar de seducir a las chicas. En 1965 realizaba el dibujo *El saxofonista*, un figura biomecánica con un saxo incrustado en su cuerpo. En muchas de sus obras ha incorporado elementos o personajes relacionados con la música.

El lugar de encuentro entre las artes visuales y la música es sin duda la cubierta o portada discográfica. Se ha desarrollado en torno al diseño gráfico y conceptual de portadas todo un arte, a través del cual encontramos diseñadores sobresalientes y artistas que en un momento concreto de su carrera abordaron esta faceta. Como comenta acertadamente Gus Cabezas: “desde sus orígenes, el rock posee un componente visual y estético innegable...el rock es imagen. Y durante mucho tiempo, antes de la MTV y del CDROM, tal imagen tuvo su más perfecta encarnación, aparte de la propia apariencia de los artistas, en esos cartones de 12 pulgadas llamados portadas”<sup>211</sup>. De tales portadas ha surgido gran parte del arsenal iconográfico del rock. “La explosión del pop y del rock en los sesenta abrió paso a generaciones de músicos que eran conscientes de la importancia del reflejo visual de su trabajo y de la creación de unos códigos propios. Muchas de estas portadas han sido alumbradas por algunos de los grandes artistas de la cultura popular de masas del siglo XX, como Andy Warhol, Mapplethorpe y Crumb”<sup>212</sup>. Giger se sumaría a esta lista con sus creaciones en este campo.

Muchas portadas se han erigido en auténticos iconos de la cultura pop y en una forma artística exclusiva de una época. La revista Rolling Stone, una de las

---

<sup>211</sup> CABEZAS, Gus. *Op. cit.*

<sup>212</sup> *Ibid.*

más importantes del rock y pop, publicó una encuesta en 1991 sobre las mejores portadas de discos según los criterios de los más influyentes críticos, especialistas, periodistas y gente del negocio discográfico que constituyeron un jurado para crear la selección de las mejores 100 portadas del siglo “la más completa jamás realizada”, según ellos. En esta selección aparecían dos trabajos de Giger, la portada para el disco de la banda Emerson, Lake and Palmer *Brain salad surgery* y el de la cantante Debbie Harry *Koo Koo*. Ambos se han convertido en sus trabajos más reconocidos en este campo.

Las conexiones de Giger con las corrientes musicales de su tiempo han sido constantes, debido fundamentalmente a su faceta como diseñador de portadas de discos, labor por la que ha alcanzado cierto status entre las vanguardias y grupos musicales. Su trayectoria empieza en 1969, cuando diseñó su primera portada para el grupo suizo Walpurgis [207]. En ella se reflejan los logros estéticos alcanzados con el dibujo de los *Biomecanoides* y recuerda tanto a las litografías de la serie como a las pinturas al óleo de la época como *Phallemujah* (1968-69). Estos seres pueblan la portada que basa su fuerza expresiva en el contraste entre el blanco y negro, con tintes dramáticos, así como con el erotismo de las vampiras.

Su siguiente portada le proporcionaría gran éxito debido a que el grupo que se la encargó, Emerson, Lake & Palmer era muy famoso en los años 70, y el disco en cuestión *Brain salad Surgery*, fue ampliamente comercializado. Aquí se observa su evolución técnica y estética: representa con maestría el contraste entre lo horrible, representado por la muerte mediante un símbolo vigoroso, la calavera y lo bello, con un rostro femenino de una maga con atributos hippies, con unos colores lóbregos y unas calidades metálicas, acordes con su estética biomecánica.

Giger realizó dos pinturas al aerógrafo: la que supone la portada principal y una segunda que se hallaría bajo esta y que se contemplaba al abrir las puertas de la primera. La fuerza visual y simbólica de la imagen con su tono macabro, tétrico y misterioso queda compensado con la bella efigie de la mujer que parece esculpida en alabastro [208]. Una vez más Giger juega con los significados opuestos que tratan de equilibrar la composición.



La calavera como imagen simbólica de la muerte, es uno de los motivos iconográficos más utilizados por Giger en su pintura. La imagen es impactante y atrapa al espectador enseguida. La composición muestra en el centro a una calavera entre prensas metálicas, recordando a las trepanaciones craneales que tenían lugar en culturas antiguas, con intención mágica y curativa. La calavera deja entrever la boca de una figura femenina. Giger considera la boca como una de las partes más atractivas de la anatomía femenina [209]. En muchas ocasiones sus labios se hallan entreabiertos, en éxtasis místico que confiere sensualidad a la composición. En la imagen interior, que en el diseño original se veía abriendo la portada, nos encontramos con un rostro femenino, en la línea de la belleza de los simbolistas del siglo XIX, es decir, un rostro sensual bello y con presencia enigmática, normalmente con algún atributo simbólico. En el caso de Giger, la imagen parece referirse a una maga, personaje recurrente en el imaginario gigeriano, con una cinta en el pelo que recoge la melena biomecánica, que recuerda a la moda hippie.

La imagen final fue alterada para suavizar el tono “pornográfico” que en principio tenía la pintura. El título original iba a ser *Whip Some Skull On Ya*, pero finalmente fue variado a *Brain salad Surgery*, y la portada reflejaba el tono lúgubre y misterioso que los músicos deseaban.

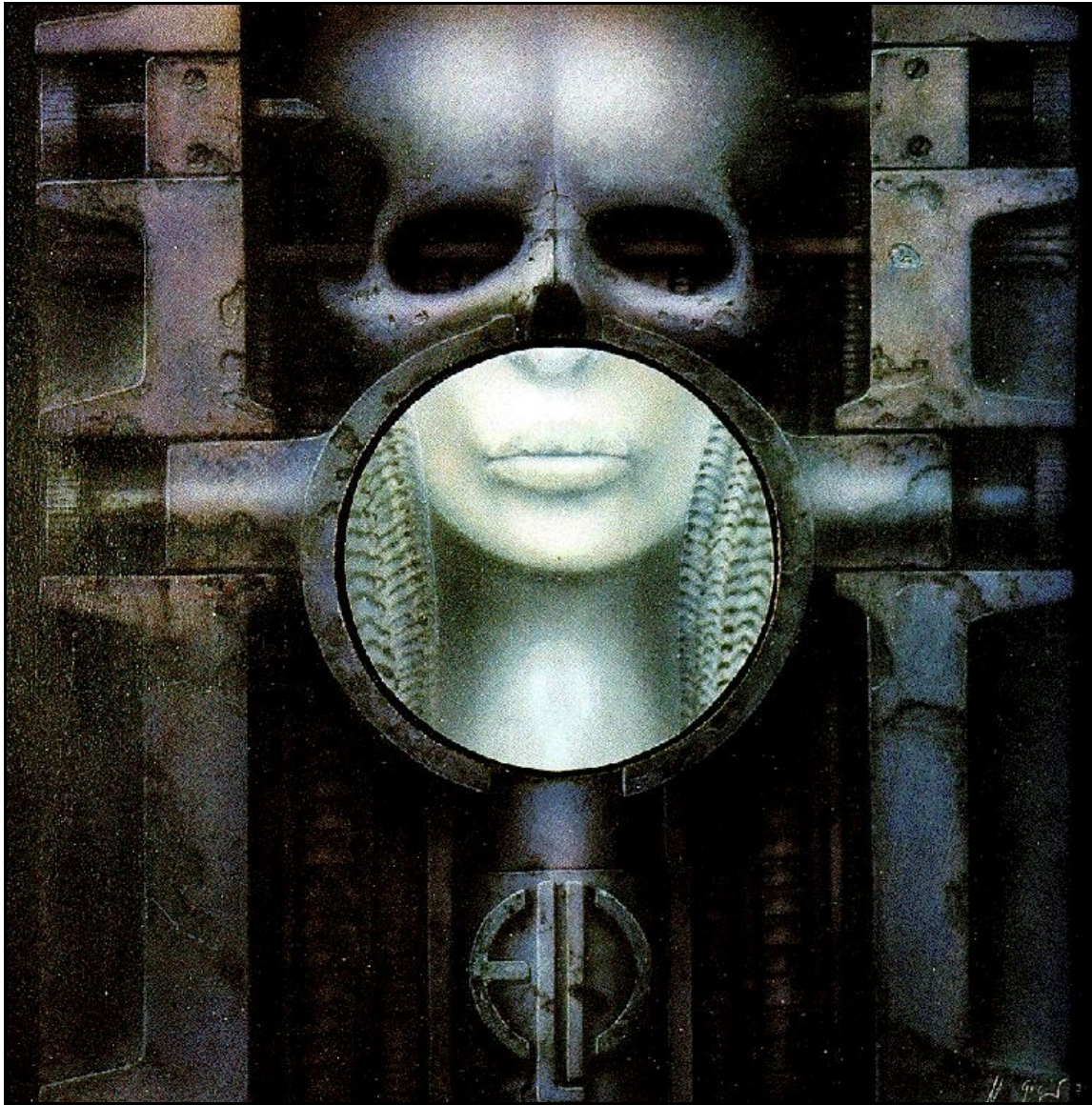
Giger se manifiesta como un diseñador de vanguardia para un encargo sofisticado de un grupo que en aquel momento era paladín del rock sinfónico y que cosechaba gran éxito y fama.



207-Portada para el grupo Walpurgis (1969)



208-Brain salad surgery II (1973)



209-Portada de *Brain Salad Surgery* (1973)





210-*El mago* (1977)

En esta obra combina tres motivos recurrentes en su obra: calavera-muerte/belleza mujer/maquinaria. Este juego da pie a la inmersión en el mundo de Giger que se halla dominado entre otros, por estos temas, el sexo y la muerte como factores en torno a los que gira el hombre y a su relación con su entorno, en una época marcada por la revolución tecnológica, y por la presencia constante de artilugios mecánicos. A su vez el arte de Giger representa aspectos formales movidos por nuestra parte interna, lo psicológico y cerebral, nuestros sentimientos íntimos que marcan las acciones del hombre.

1973, Giger y Li vivían juntos en Oerlikon; había concluido la serie *Passages* y estaba empezando las pinturas de los templos, intoxicado por la música de Miles Davis, Bowie y ELP. Creaba los trípticos con bebés, calaveras y penes. Para Giger: “esta época fue la más productiva como pintor; entonces recibí la noticia a través del manager suizo de ELP, de que la banda estaban interesados en que les diseñara una portada para su nuevo disco; el grupo iba a tocar dos días en el Hallen Stadion de Zurich; empecé con entusiasmo el trabajo; se suponía que el título iba a ser *Whip Some Skull On Ya*, cuya traducción significa fellatio y lo obvio para mí era combinar labios, penes y calaveras; los elementos de mis trípticos desembocaron en la portada; después del concierto, Keith Emerson vino a mi casa; estaba excitado porque nunca había tratado directamente con una estrella; de repente la casa se llenó de gente y llegaron los otros dos componentes del grupo, con periodistas, fotógrafos, etc... Keith me informó que el título del álbum iba a ser otro, *Brain Salad Surgery*, lo que casi provocó mi desmayo, pero me explicó que esta expresión también connotaba fellatio”<sup>213</sup>.

Keith Emerson, recuerda cuando visitaron a Giger después de su concierto en Zurich: “la decoración interior era arrolladora, extremadamente gótica. Desde el suelo al techo había transformado con su técnica al aerógrafo una simple habitación en una catedral, que te envolvía...era muy oscuro y premonitorio, para mí representaba la música de Emerson, Lake and Palmer...Vimos las dos pinturas

---

<sup>213</sup> [En línea], [fecha de consulta: 11-3-2003]. Disponible en: <[www.hrgiger.com](http://www.hrgiger.com)>.

de Giger; la segunda nos iba a traer problemas con la compañía discográfica debido al objeto fálico en la cara de la mujer, con su tocado metálico explosivo. Finalmente le pedimos a Giger que suavizara el objeto fálico y lo convirtió en un rayo de luz”<sup>214</sup>. Posteriormente Giger incluiría una figura fantástica que toca los teclados en su pintura *El mago* (1977) [210], en homenaje al teclista del grupo<sup>215</sup>.

Tras este éxito se produce su etapa más creativa y productiva en la que realizará dos de sus más importantes colaboraciones con el medio cinematográfico, *Dune* y *Alien*. Muy pronto le va a llegar el encargo de un nuevo diseño para una portada de disco, procedente de la, en aquel momento reina del punk, Blondie. La relación con esta estrella del pop americano incluiría el concepto para el nuevo disco, así como la dirección artística para dos de los videoclips, sobre dos singles del álbum. Giger utilizará la imagen fotográfica de la cantante y realizará modificaciones decorativas en clave surrealista, conectando su figura con los cinco elementos, representados simbólicamente con agujas de acupuntura. En sus colaboraciones con Blondie queda patente la influencia de la iconografía egipcia. Giger relata que para el diseño de la portada trabajó de modo surrealista sin predeterminedar lo que iba a realizar e interpretándolo posteriormente: “Así pues el rostro de Debbie fue atravesado por las agujas, y fue después cuando descubrí lo que simbolizaban: la que atravesaba los ojos, el fuego; la de la nariz, el aire; la de la boca, el agua; y la del cuello, la tierra; la quinta que se ve en el vídeo representa el espíritu. Había trabajado surrealísticamente sin darme cuenta. Sólo después uno entiende el significado y puede explicarlo”<sup>216</sup>.

Para Debbie y su pareja Chris Stein, guitarrista y compositor de Blondie, la portada del disco *Koo Koo* representa una etapa personal muy importante, con una eclosión de ideas frescas con contenido muy artístico: “Disfrutábamos viendo como Giger se implicaba en el proyecto sin apenas considerar el riesgo de crear un álbum con su dificultad comercial. El disco en sí, su elaboración y producción...la imagen de Debbie atravesada por agujas, prohibida en el metro de Londres...”<sup>217</sup>.

---

<sup>214</sup> *Ibid.*

<sup>215</sup> Esta figura es reproducida con frecuencia en los tatuajes.

<sup>216</sup> *Arh+*, *Op.cit.*, p. 63.

<sup>217</sup> [En línea], [fecha de consulta: 11-3-2003]. Disponible en: <[www.hrgiger.com](http://www.hrgiger.com)>.



Posteriormente Debbie Harry se convirtió un año después en musa de David Cronenberg para una de sus películas más importantes, *Videodrome* (1982), en la que protagonizó el papel femenino principal, la enigmática Niki Brand.

Sus diseños conectan muy bien con la imaginería de estos grupos de música que se desenvuelven en la escena underground y que ven algunos de sus ideales estéticos reflejados en las composiciones de Giger. Lo biomecánico y lo gigeresco tienen un inmenso poder de fascinación y atracción entre estos grupos de la vanguardia rockera. Se identifican con muchos de los símbolos característicos de Giger: la calavera, el demonio, la serpiente, el cuerpo femenino, el acto sexual, el monstruo, la bruja, la muerte, las armas. Esta fascinación no sólo cubre el ámbito estético y visual, sino que va más allá pues son numerosos los cantantes y músicos que reconocen estar inspirados en sus pinturas y en sus personajes para crear sus composiciones musicales. Como veremos en el tercer capítulo al tratar las repercusiones de su arte, el mundo visual de Giger se va a convertir en inspiración para músicos y creadores de las dos últimas décadas.

---



211-Debbie Harry II. Portada de *Koo koo* (1981)



212-Debbie Harry I. *Koo koo* (1981)



213-Debbie Harry III. *Koo koo* (1981)

Giger ha diseñado seis portadas de discos en exclusiva y sus imágenes han aparecido en otras tantas. Cabe distinguir tres tipos de portadas:

- a- Las diseñadas exclusivamente por él por encargo de los grupos E.L.P, Debbie Harry, Floh de Cologne, Attahk y Steven Stevens. Son sin duda las portadas más importantes y famosas.
- b- Las que toman alguna de sus imágenes: Grupos como Sacrosant, Atrocity y Celtic Frost solicitan la inclusión de alguna imagen de Giger para su portada. Estas portadas se asocian con formaciones de heavy y trash metal, que comparten esa estética macabra y fantástica que combina lo tecno-erótico con imágenes de terror y seres monstruosos. Por este motivo se le asocia también con lo satánico, puesto que estos grupos realizan en ocasiones cantos al maligno.
- c- Las que utilizan de alguna manera sus imágenes, como póster o reclamos publicitarios como en el caso de los grupos Dead Kennedys e Island.

Para el diseño de la portada de Floh de Cologne (1974), *Mumien* [214], empleó el contenido político utilizando imágenes como la de un grotesco militar con símbolos como la esvástica, la metralleta, una porra, las balas, las correas y hebillas. En la del grupo Magma, *Attahk* (1978) [215], aparecen dos figuras ataviadas con lo que formaría parte de los inicios de la estética *goth*, tan presente en las tendencias del *dark* y *punk* de los 90<sup>218</sup>: dos freaks calvos, con aspecto de niños con trajes de cuero propios de la ciencia ficción (*Dune*) llevan gafas-imperdible que atraviesan su nariz y ocultan sus ojos. El fondo muestra una arquitectura futurista, con dos torres. El paisaje es tecno expresionista. Es una estética de músicos de rock, con aspecto enfermizo, su piel es inexpresiva, de tono cadavérico. Son invenciones fantásticas creadas por Giger. Las figuras parecen corresponder con un futuro atómico habitado por seres inhumanos, producto de la experimentación científica<sup>219</sup>. Otro freak de feria es el niño biomecánico del disco de Pankow, *Freiheit fuer die Sklaven (Libertad para los esclavos)* (1987) adoptado de un motivo de un cuadro de 1975 (el que fuera cartel para la

---

<sup>218</sup> El *goth* y el *dark* vienen a definir un amplio marco de tendencias que desde los años 80 se desarrollan en la música, la moda, el videoclip y el cine y que se relacionan con lo que algunos críticos califican como *nuevos góticos*.

<sup>219</sup> Estos freaks se sitúan en los inicios de la estética apocalíptica que se popularizará a partir de las películas de *Mad Max*.

exposición en la galería Sydow Zirkwitz [204]), que se halla conectado a una maquinaria perversa a la que está unido por unos tubos y goteros, en la que la máquina parece alimentarse del niño.

En 1986 crea también la serie ELP a partir de un encargo del grupo británico alternando diversas creaciones producidas durante estos años en las que destacan las formas biomecánicas aplicadas con plantillas y los cuadros con tonos rojos.

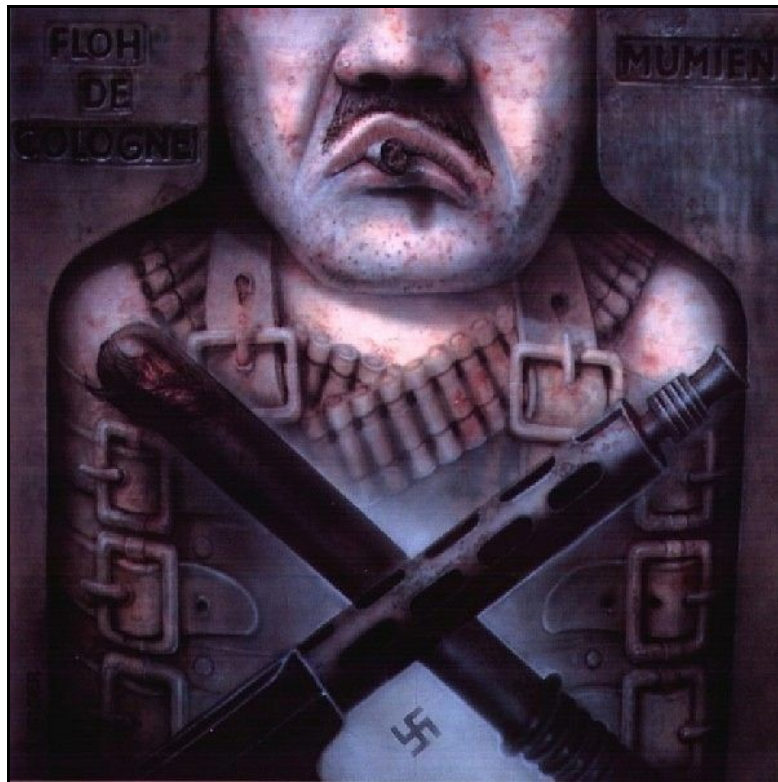
Posteriormente recibiría el encargo en 1988 del guitarrista Steven Stevens para diseñar la portada de su disco *Atomic playboys* (1989) [216]. Aquí Giger emplea la figura de la medusa reinterpretada en clave moderna, con trenzas biomecánicas y su rostro tatuado con circuitos electrónicos. La visión es muy futurista y tecnológica. Este es el espíritu que intenta transmitir el disco con sonidos nuevos y arrolladores. En la letra de una de sus canciones, la que da nombre al disco *Atomic playboys*, se lee:

“Soy una mente atómica, con un corazón de oro...  
Somos los Romeos de la radiación...  
Construyes este cuerpo pero no puedes mirar como explota el mundo...  
Convierte la ciudad en arena”

Es una suerte de prosa cyberpunk, aplicada aquí a la música. Las melodías metálicas y los efectos tecno contribuyen a afianzar el mensaje. La imagen de Giger sintetiza todo esto en la futurista figura del guitarrista.

Para el larga duración del grupo Carcass, *Heartwork* (1993) [217], crea una escultura de aluminio basada en un trabajo anterior de 1966-67 titulado *Recibiendo vida*, que representa a un biomecanoide formado por dos brazos con un gotero, aludiendo a la crucifixión. Pero sustituye la cruz por el símbolo hippie de la paz.





214-*Mumien*. Portada para Floh de Cologne (1974)



215-*Attakh*. Portada para Magma (1978)





216-Portada para Steven Stevens, *Atomic Playboys* (1989)



217-Portada para Carcass, *Heartwork* (1993)

### 2.3.3.3. Adaptación de conceptos e ideas

Giger conecta con las estéticas del rock, del mismo modo que Andy Warhol mantenía una estrecha relación con la escena musical neoyorquina de los 60 y 70 (Velvet underground). La relación artística de Giger con la música va más allá del diseño de portadas. Muchos músicos como los integrantes del grupo alemán Rammstein o el cantante apocalíptico por excelencia Marilyn Manson, le han visitado en su casa para conocerle y buscar inspiración. Su estética biomecánica y futurista le han elevado al estatus de artista de culto entre las culturas del rock transgresor de vanguardia. También ha inspirado en la realización de videoclips. Le han encargado además otros objetos, como una máscara de hierro para incluirla en un videoclip, y un pie de micro para cantar y lanzar los mensajes al público. Incluso se han construido escenografías a partir de sus pinturas como es el caso del escenario construido en la gira de la cantante Mylene Farmer.

La relación musical de Giger atañe a diversos estilos lo que revela una vez más el carácter ecléctico del artista y la capacidad de adaptación de su propio estilo ante la demanda de las bandas, buscando siempre alguna solución original. Desde el jazz al rock sinfónico, del punk al heavy metal o el trash, hasta la música electrónica y el rock transgresor.

En 1994 creó una máscara de hierro para utilizarla en el videoclip del cantante y guitarrista japonés Hide, titulado *Hide your face (Esconde tu rostro)*. Emplea así sus esculturas de hierro que representan máscaras funerarias de metal con correas y relojes.

El diseño del escenario de Mylene Farmer, utilizado en su gira mundial *Mylenium Tour 2000*, se basa en la imagen de la maga que creó para la portada del disco *Brain salad Surgery* [208]. La escenografía está presidida por una gigantesca escultura con la imagen de la maga; la cara se abre por la mitad y por ella aparece la cantante, que va descendiendo por unas escaleras del interior de la

mujer [218-219]. El escenario fue creado por la Ópera de París inspirándose en esta pintura. La puesta en escena de la cantante es impresionante: desciende mediante unas cuerdas invisibles para el público, como si aterrizase desde el cielo, mientras el grupo la acompaña con música y el público enfervorizado la aclama.

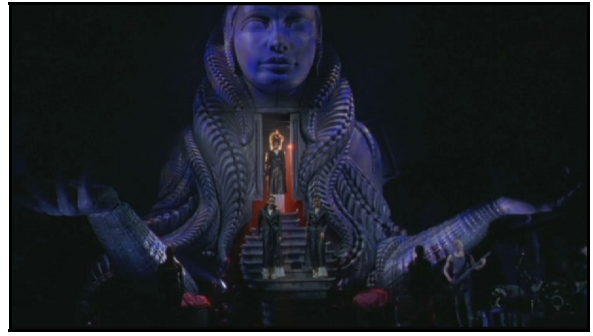
Uno de sus últimos encargos le ha llegado de la banda heavy Korn en el año 2000. Su líder, Jonathan Davis, admirador de Giger y de su arte, le pidió que diseñase un pie de micro para utilizarlo en directo [220-222]. Giger realizó diversos bocetos a lápiz, partiendo de sus figuras biomecanoides y de formas orgánicas del mundo vegetal como tallos, plantas y enredaderas, buscando formas estilizadas. El diseño se basa en la estilizada figura de una mujer biomecánica realizada en aluminio, idónea para la puesta en escena que la banda utiliza en sus conciertos. Una pierna y un brazo sostenían el micro. De ahí pasó a utilizar la figura de la mujer combinando las estilizadas curvas de su figura con elementos mecánicos como balas, cables, tubos, teclas y botones. El resultado fue una figura femenina que se apoya sobre un solo pie sobre un soporte circular [223-224]. Giger ejecutó la escultura en un aluminio de poco peso para que se pudiera mover con facilidad. En la parte de la cabeza, el cráneo está seccionado para ubicar el micrófono.

Davis le dio libertad en el diseño, pidiéndole sólo tres condiciones: que fuera erótico, biomecánico y lo más manejable posible. El resultado le satisfizo enormemente y lo ha estado utilizando en sus últimas giras y videoclips (como en la canción Thoughtless).

Para Jimmy Page, ex guitarrista de Led Zeppelin, “el trabajo de H.R. Giger es inmensamente impactante. La maravillosa portada de Giger para el disco de Emerson, Lake and Palmer's Brain Salad Surgery, representa un rasgo gótico que encaja con cualquier banda de heavy metal. La portada de Giger Koo Koo para Debbie Harry es tremendamente sensual, levantada sobre la imagen que ella desarrolló como la Marilyn Monroe del rock and roll antes de que nadie lo intentara. La sexualidad de Debbie Harry fue ocultada de modo agresivo, continuando así la fabulosa extensión de su imagen”<sup>220</sup>.

---

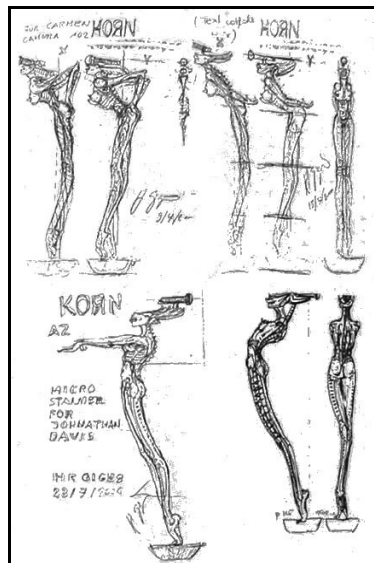
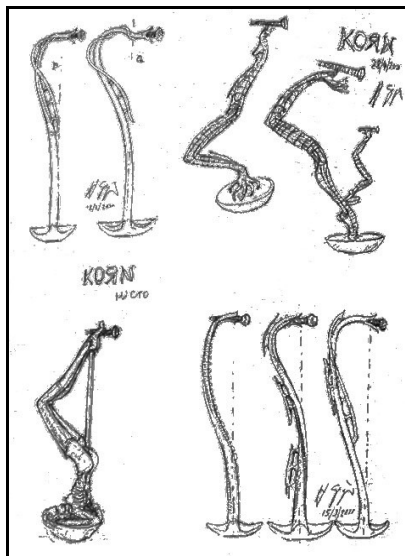
<sup>220</sup> [En línea], [fecha de consulta: 11-3-2003]. Disponible en: <[www.hrgiger.com](http://www.hrgiger.com)>.



218-219-Imágenes de la gira de Mylene Farmer Mylenium Tour 2000



220-222-Jonathan Davis y el pie de micro diseñado por Giger para Korn (2001)



223-224-Diseños para el pie de micro de Korn (2001)

#### 2.3.3.4. Otros soportes

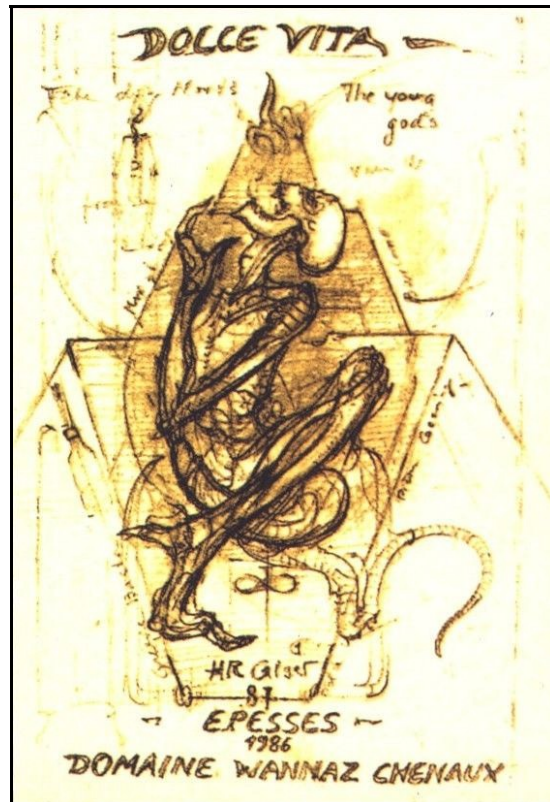
En 1986 diseña una etiqueta para la botella del vino, “Dolce vita” de Lausana, con un esqueleto atrapado en una ratonera que lanza fuego por la boca [225]. Posteriormente realizaría una pintura al aerógrafo en 1991 con el mismo tema, que titula *Death in a mousetrap*. Otro motivo interesante es el diseño tipográfico que ha desarrollado desde sus primeros trabajos, hasta las letras de su museo. Naturalmente incluso para pintar las letras de su apellido aplica el concepto de la biomecánica, como se aprecia al contemplar su evolución tipográfica [227].

A principios de los noventa diseñó pins, con los motivos de sus biomecanoides basados en los protagonistas de su novela/cómic *El Misterio de San Gottardo*. Los incorporó a un estuche con forma de estrella de cinco puntas, en cuyo centro portaba un holograma grabado en PVC. La estrella contenía 25 pins. También realizó en esos años pins con el diseño de su proyecto utópico del tránsito subterráneo de Suiza (*Swiss Transit Tunnel*), en el que también aparece la estrella de cinco puntas. Al publicar su libro [www.hrgiger.com](http://www.hrgiger.com), utilizó el alien esquiador de la portada para producir un pin para regalar a los miembros de su club de fans. En 1993 recibió el encargo de un miembro de la asociación del carnaval de Chur, para diseñar una placa con el título *La guerra de la cerveza en Chur*. Giger intentó fundir en un tema la decadencia de la Iglesia con la de las fábricas de cerveza de Chur, un tema que mantuvo en vilo a la prensa de la zona durante meses. Realizó un dibujo que refleja ambos temas: por un lado una jarra de cerveza sobre la tiara del obispo con la cruz invertida, atravesados ambos elementos por un rayo. El resultado muestra el humor e ironía de Giger al tratar los temas eclesiásticos y subvertir su iconografía. Finalmente la placa se realizó en escayola, pintada con color metálico.

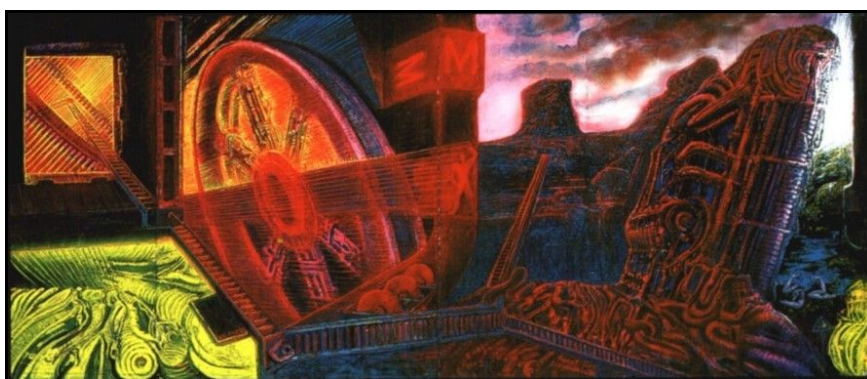
Los últimos soportes que Giger ha utilizado para ubicar sus imágenes han sido las tablas que se utilizan para patinar y para esquiar, sobre las que ha ubicado algunas de sus imágenes más conocidas como la figura de *Li* y la maga del cuadro *Spell II*. En los últimos años Giger ha editado nuevos pósters con algunas de sus imágenes preferidas como la *Máquina paridora*, *El mago* y *Necronom IV* que



lanza al mercado para celebrar algún acontecimiento, relacionado normalmente con su museo de Gruyères. Uno de sus últimos proyectos consiste en una guitarra eléctrica que llevará impresas imágenes de la serie New York City.

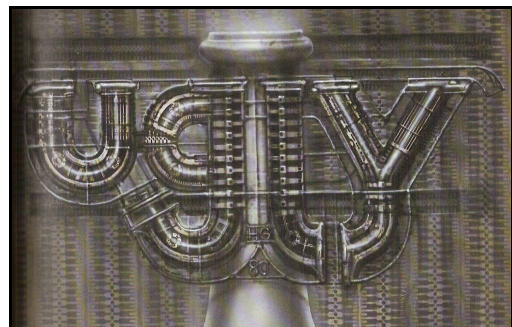
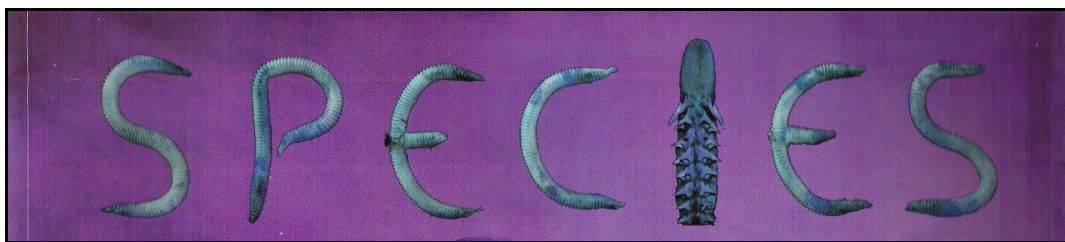
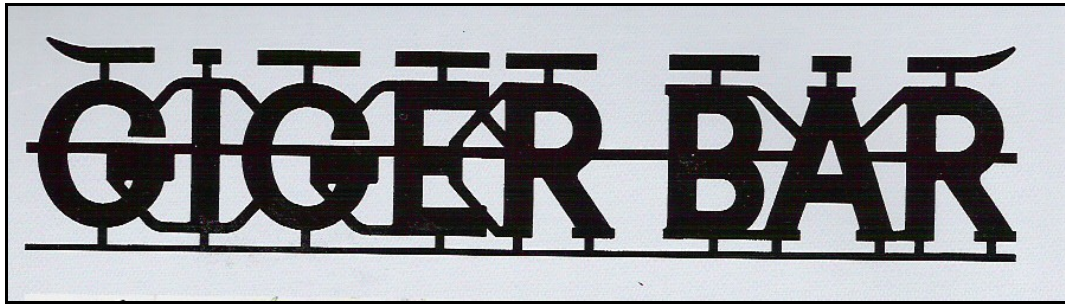


225-Diseño de la etiqueta del vino *Dolce Vita* (1986)



226-Diseño de una bolsa para la compañía Migros (1990)





227- Diferentes tipografías diseñadas por Giger

#### **2.3.4. Escultura**

Como hemos visto, la faceta más completa de Giger es la pictórica, pero tiene además una obra muy significativa dentro del campo de la escultura. Durante la década de los noventa se ha centrado más en este campo produciendo interesantes creaciones, propiciadas en parte por su dedicación al diseño de mobiliario y de espacios arquitectónicos tridimensionales, tarea acorde con su formación de diseñador de interiores.

#### **Técnicas y materiales**

Desde su época de estudiante empezó a trabajar con el poliéster y la fibra de vidrio. Para Giger el descubrimiento y conocimiento del poliéster fue lo más importante que le sucedió mientras estudiaba en la Escuela de Artes y Oficios de Zurich. Es el material con el que más ha trabajado utilizándolo en numerosas ocasiones. Giger trabajará el modelado sobre el poliéster para después reproducir moldes. En los últimos años ha empleado más el aluminio, con lo que sus figuras recientes cobran un acabado metálico en lugar del aspecto plástico que producían sus primeras esculturas.

Los aspectos escultóricos que más ha trabajado se relacionan con la arquitectura del cuerpo humano. Entre los elementos que componen sus figuras destacan los bustos y torsos, aunque en ocasiones emplea formas nuevas y originales como es el caso de la maleta-útero de su *Maleta-bebé*.

El retrato escultórico, ha sido un aspecto trabajado en ocasiones por Giger recreando la figura humana de manera particular y poco convencional. Ha realizado diversas máscaras, de Li, de Timothy Leary y de él mismo. Probablemente debido a la influencia y fascinación que siente por el arte funerario del antiguo Egipto. La figura humana se transforma, le nacen rasgos fantásticos, como de otro planeta, desarrollando una figuración alienígena como veremos en sus primeros trabajos. Además combina partes del cuerpo, brazos y piernas para crear criaturas inventadas, freaks de su imaginación.

Su lenguaje escultórico está en consonancia con su lenguaje pictórico y dibujístico. Es un deseo de otorgar tridimensionalidad a algunas de las figuras que crea sobre papel adecuando esas ideas a su lenguaje plástico para desarrollar así su personal poética. La escultura es un campo híbrido de tecnologías que supone la suma de diversas disciplinas. Giger desarrollará un diseño futurista, propio de la ciencia ficción. Sus humanoides conectan con la ilustración de ciencia ficción y sus figuras con la estatuaria egipcia. Con la aplicación de la biomecánica creará formas muy expresivas, de gran fuerza y con el sentido de la belleza propio de Giger.

Su interés por la creación escultórica radica en explorar las posibilidades tridimensionales de algunas figuras que dibujaba. Se observan muchos paralelismos entre sus dibujos y esculturas. La influencia es recíproca, y estos trabajos plásticos consolidan la visualización de figuras y personajes en sus dibujos y especialmente en sus pinturas, cuyas formas adquirirán presencia escultórica. Realiza esculturas de manera esporádica, alternando con sus pinturas y dibujos. Tiene dos épocas destacadas de creación escultórica, la década de los sesenta y la de los noventa, que son los periodos en los cuales crea la mayor parte de su obra personal en este campo. En los setenta trabajaría en lo que a la postre será su trabajo tridimensional más conocido, *Alien* pero en este capítulo nos centraremos fundamentalmente en su obra personal.

#### 2.3.4.1. Años sesenta

Anteriormente durante su juventud había creado esqueletos, calaveras, sarcófagos y formas macabras para decorar su habitación, el *cuarto oscuro*. En 1964 realizó sus primeros trabajos en poliéster que consistían en una mesa y máscaras. Entre 1966 y 1969 crea sus primeros trabajos plásticos, durante su época de veraneo en Tesino, donde su familia tenía una casa. Allí se alejaba por un tiempo del bullicio de Zurich y encontraba tiempo para trabajar en paz y jugar con las formas corporales.

Las figuras *Torso* (1965) [228] y *Máscara* (1965) [229], conectan con la ciencia ficción (especialmente con las figuras de los alienígenas de Roswell de los años cincuenta), así como con su estilo propio. Realiza todas ellas en poliéster negro y se puede observar un rasgo que será característico en su expresión plástica, el desarrollo de los cráneos hacia detrás (influido por el arte egipcio de la época de Akenathon<sup>221</sup> y también por Dalí y Kubin). El arte de la época de Akenathon es un arte expresionista y antinaturalista, donde prima lo simbólico, plasmándose especialmente en la anatomía. Uno de los rasgos más llamativos es el hermafroditismo de las representaciones, con rasgos exagerados y facciones alargadas, que denotan una estilización figurativa. Estas características se trasladarán también a las figuras pictóricas de los años setenta.

A partir de 1967 encontramos obras más personales, como el *Bebé-maleta* (1967) [232] con la que alude al útero materno, que incluso se puede llevar como equipaje de un sitio a otro, como una mercancía. Aparecen las formas orgánicas, espinas, riñones y huesos con lo que produce la impresión de tener vida propia. Esta obra tiene mucha relación con el dibujo *Máquina paridora*, pues ambas se centran en motivos reproductivos y tocan el tema de la superpoblación.

Otra obra que realiza en 1967 es *Mendigo* [233], con la que crea por primera vez una forma a la que denominará *biomecanoide*, compuesta de brazo y pierna. Además dotada de un humor negro, por el título y la actitud del cuerpo que pide limosna. Esta forma la repetirá constantemente, como vemos en la obra *Amerika* (1968) [236], en la que duplica el biomecanoide y añade contenido político. Ambas formas tienen sendas pistolas, y están pintadas con la bandera de Estados Unidos.

En *Obteniendo vida* (1966-67) [234], representa a dos brazos en cruz, metáfora del cuerpo humano, que viven por su unión con un gotero. En lugar de una cruz, representa el símbolo de la paz. Recordemos su actitud política comprometida con el pacifismo y el ecologismo, propio de una ideología de izquierda y antibélica (como veíamos en *Amerika*).

---

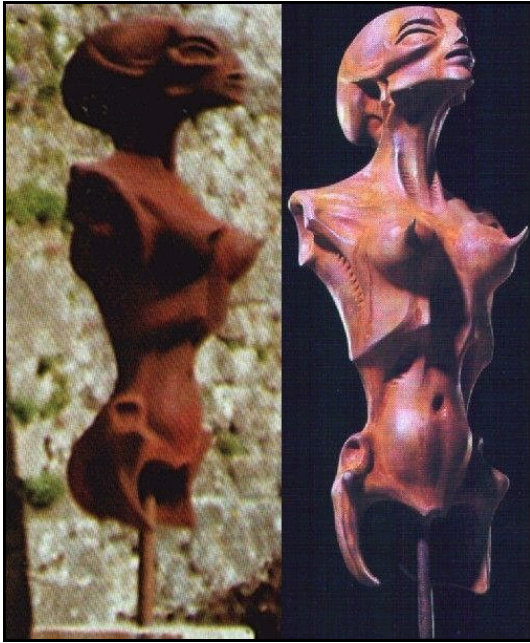
<sup>221</sup> Los cráneos apepinados hacia detrás suponían un rasgo distintivo de las figuras cortesanas para diferenciarlas del resto de mortales.

En 1968 creaba, esta vez por encargo, su primer ser extraterrestre para el cine, para la película de Fredi Murer *Swiss-made* y el *Tanque de poliéster para perros*, un armazón para que lo lleve encima un perro.

Influidos por sus dibujos de biomecanoides crea estas formas paralelas. Trabaja las formas corporales (brazo, pierna) y las cualidades plásticas de los huesos, con lo que utilizando la línea modernista, curva y sensual, dota de formas fantásticas a sus creaciones que muestran en el exterior los interiores del cuerpo. En su *Biomecanoide* (1969) [235] crea un cruce entre la forma humana y la animal, un *insectoide*, que recuerda a un falo y a una cría animal. Esta escultura se produce a la vez que su serie de dibujos *Biomecanoides* y otros trabajos gráficos con la misma morfología y también recuerda a la figura fálica de la pintura *Homenaje a Beckett III*.

Durante los años setenta, las figuras de sus pinturas cobrarán cualidad escultórica. Las trasladará definitivamente a las tres dimensiones cuando trabaje en 1978 en el proyecto *Alien*.





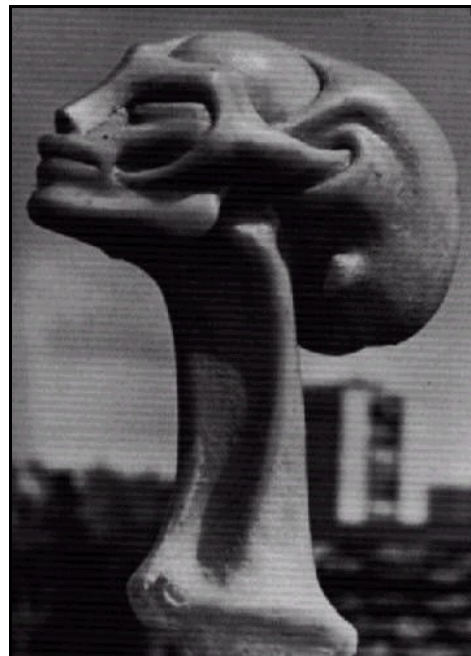
228-Torso (1965)



229-Máscara (1965)

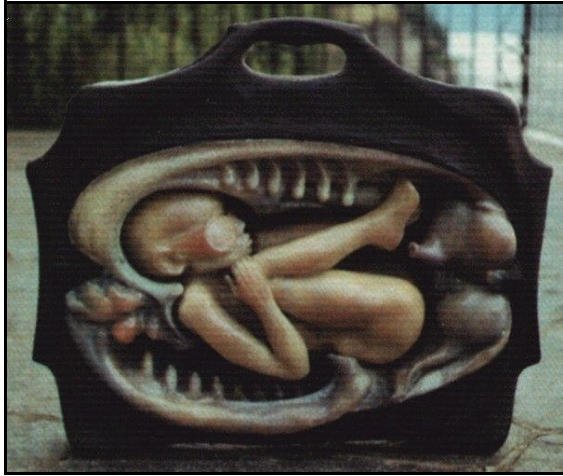


230-Cabeza grande (1965)



231-Cabeza pequeña (1965)





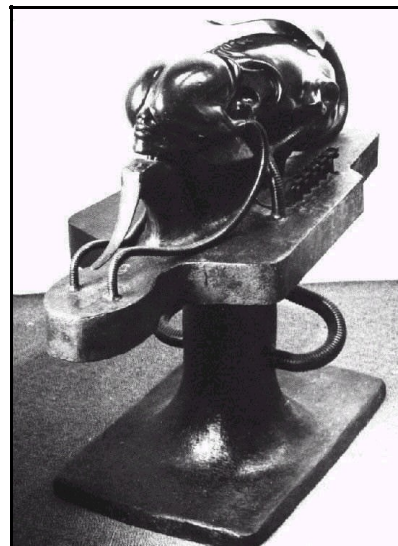
232-*Maleta bebé* (1967 )



233-*Mendigo* (1967)

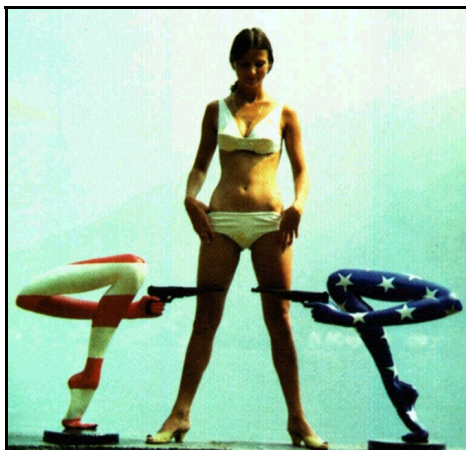


234-*Obteniendo vida* (1966/1967)



23

5- *Biomecanoide*(1969)



236- *Amerika* (con Li Tobler) (1968)

### 2.3.4.2. Años noventa

Su mayor proyecto a principios de los noventa va a ser el diseño y construcción de la *Fuente del Zodiaco*, con sus 12 signos zodiacales como esculturas. Se trata de una gran fuente pensada en principio para poder ubicarse en plazas de ciudades. Mediante un complejo sistema hidráulico, el agua mueve todas las figuras que giran sobre sí mismas. La mayoría de las esculturas están hechas en aluminio, como los signos de Piscis [238], Capricornio y Tauro. Estos signos son una variación más de sus biomecanoides, puesto que integran articulaciones humanas con algún motivo alusivo al símbolo, por ejemplo los cuernos en el caso de Tauro [237]. En la actualidad la fuente zodiacal se halla en su jardín integrada perfectamente con la naturaleza, con sus objetos metálicos. Durante los años noventa ha ido incorporando esculturas hasta completar las doce figuras en el año 2003.

Para la exposición *Watch Abart* de 1993 en Suiza y Nueva York desarrolló la creación de relojes de hierro y máscaras con correas [240]. También ha creado máscaras de carácter funerario o conmemorativo como la de Li o la de Timothy Leary. Se fabricó incluso una máscara con sus plantillas de plomo, con la que aparece fotografiado en ocasiones.

En 1996 realiza la escultura *Hoppla*. Consiste en un torso femenino de acero, que lleva colgado en el pecho una guillotina para castrar el pene, a la que Giger llama la *Corbata de Sant Gallen (St. Galler-Krawatte)*. Se trata de un objeto de tortura y mutilación con una guillotina. Giger comenta que eligió a la figura femenina porque la sensación es demasiado dura para los hombres, evocándoles el complejo de castración. Cuando se corta una cabeza y cae o el pene en este caso Giger exclama “*hoppla*“! y por eso titula así la escultura.

En 1999 Giger produce la repetición de antiguos motivos personales como la *Máquina de parir* [241], como una escultura de aluminio de 2 metros de altura y 500 libras de peso que se exhibe en la entrada del Museo Giger, y los *Niños bala* que son reproducciones de 53 cm. de altura de los motivos de la pistola de la *Máquina de parir*, ahora con autonomía propia [239].

Crearé también esculturas como *Guardian Angel* (1997) [243], en fibra de vidrio y bronce y *Kondor*, inspiradas en las formas egipcias de la época de Tell-el amarna. Estas figuras fueron pensadas para el lugar de las taquillas y recepción del Museo Giger. Posteriormente las ha realizado en aluminio y las ubica sobre una base, en miniatura. Integra diversos conceptos: por un lado la biomecánica, ya que funde un objeto mecánico, un saxofón, con sus teclas, con un ser alado; los rasgos del rostro recuerdan a las figuras egipcias de Akenathon.

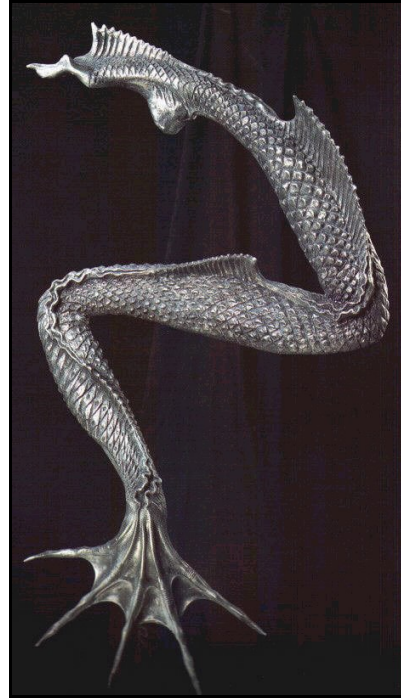
En 1998 realizó *Baby wall*, trasladando sus paisajes de niños a esculturas, en fibra de vidrio pero con aspecto de pared, de cemento.

Por encargo de la Feria de informática Orbit de Basilea realizó la escultura *Virus* (2000) en fibra de vidrio. Suspendida por unas cadenas, es una especie de engendro mecánico monstruoso, con patas, brazos, huesos de metal con un toque muy cibernético, de ahí lo del título. Está coronado por un doble rostro de Timothy Leary. En el boceto a lápiz tenía más parecido con un vehículo.

Su último trabajo consiste en la reproducción del motivo de la segunda serie de Pasajes (1971) en una gran escultura tridimensional.



237-Tauro (1995)



238-Piscis (1993)

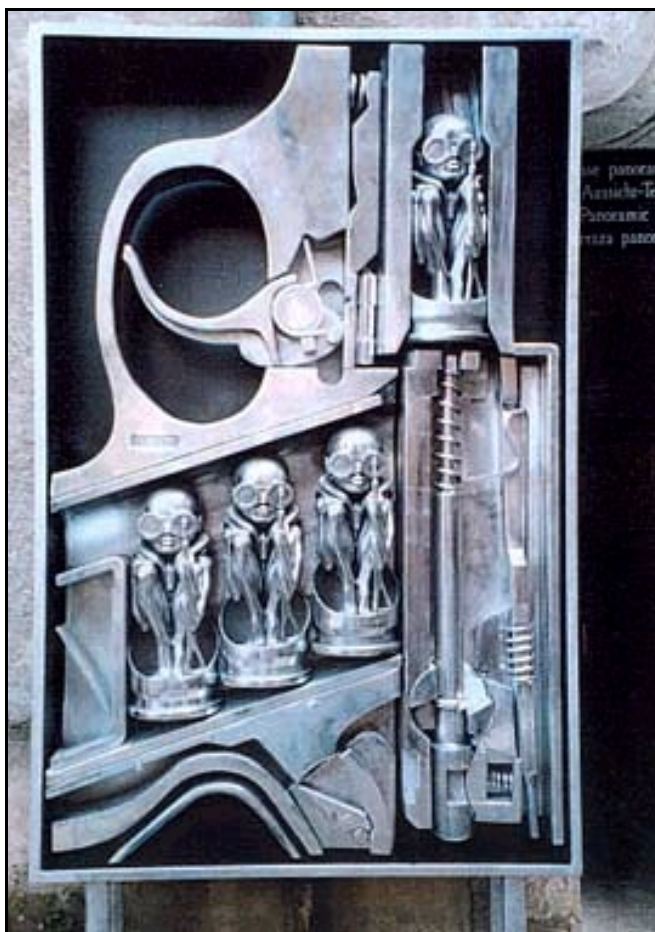


239-Niño-bala (1999)



240-Watchguardian V (1993)

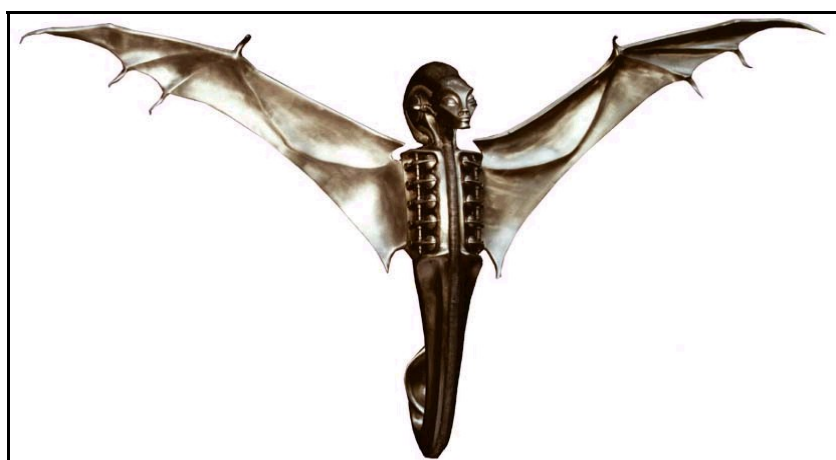




241-*Máquina paridora* (1999)



242-*Biomecanoide 2002* (2002)



243-*Guardian angel* (1997)

### 2.3.4.3. Mobiliario

Los diseños de muebles van a tener mucha relación con sus elementos arquitectónicos y construcciones espaciales. En este sentido su formación como diseñador y su posterior labor en el estudio de Andreas Cristhen diseñando mobiliario y la adopción y transformación del diseño modernista en biomecánico van a jugar un papel muy importante.

En su proyecto de final de carrera en Zurich trabajó en una maqueta el paso subterráneo de la estación de ferrocarril de Zurich. En la posterior elaboración personal del tema, proyectó un complejo de descanso para viajeros, con salas con camillas y células de lavado (con ducha y lavabo), todo en una pieza de poliéster a escala 1:5.

Su percepción de las formas era descrita por su profesor de arquitectura de interiores y diseño Willy Guhl del siguiente modo: “Giger, no vuelva a utilizar formas tan enfermas que recuerdan a cuellos de vaca”<sup>222</sup>. Ya entonces sentía predilección por las formas orgánicas del modernismo, semejantes a construcciones óseas. En este sentido los diseños de Gaudí y de Guimard influirán constantemente en su realización de diseños de objetos y de muebles, en el momento en que Giger decidirá trasladarlos al espacio tridimensional desde sus pinturas. Su línea de diseño es modernista y funcional en consonancia con los postulados del Art Nouveau que utilizan las superficies orgánicas, en cierto modo fundiéndolas con los objetos industriales como farolas, fachadas y muebles.

A raíz de su colaboración en el proyecto cinematográfico *Dune* desarrollará un programa que irá creciendo a partir de su creación de las sillas *Harkonnen* y que culminará con la instalación de sus muebles integrados en bares y diseños espaciales. Como antecedentes, tiene dos pinturas entre 1976 y 1977 que anticipan sus diseños de muebles, como son *Bed Station I (Cama)* (1976) [244] y la *Silla de fumador* (1977) [245]. Construiría posteriormente los muebles basándose en sus propias pinturas, en los que se aprecia su diseño futurista y

---

<sup>222</sup> [www.hrgiger.com](http://www.hrgiger.com), *Op. cit.* p. 10.

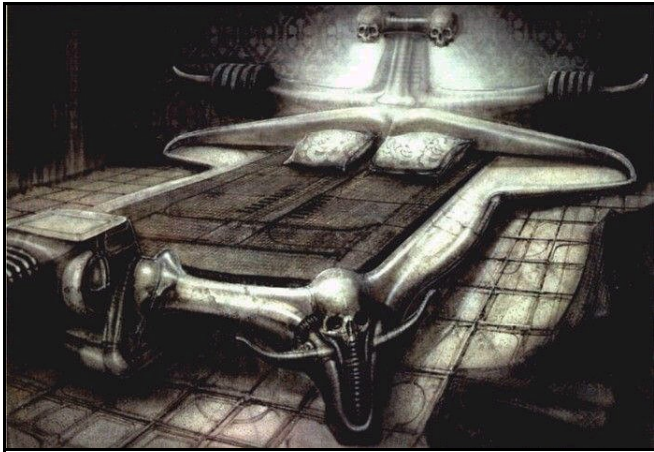


novedoso, combinando calaveras y líneas estilizadas. Tanto la cama como la silla son diseños de gran originalidad.

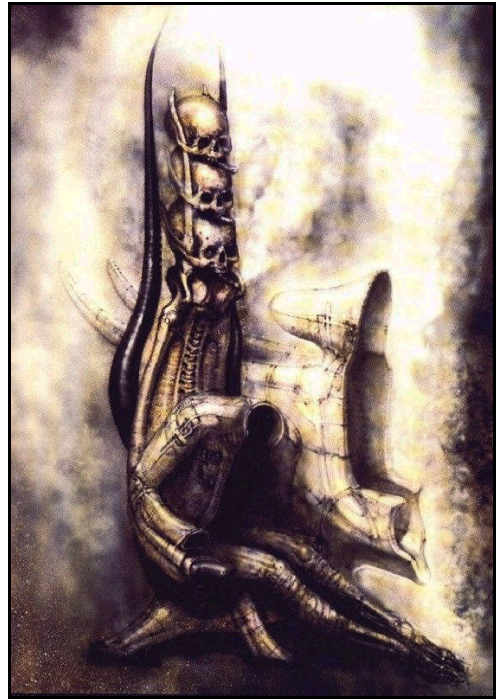
En 1980 pinta al aerógrafo el diseño de la *Silla Harkonnen* [248]. Creará dos sillas, la normal, y la Capo con tres calaveras apiladas en forma de torre. También diseñará la mesa.

Sus diseños de muebles llegarían en relación con sus trabajos en el cine. Un amigo, Conny de Fries, le había preguntado a Giger si accedería a que modelara algún motivo sacado de su libro *Necronomicon*. En ese momento, en 1980, trabajaba en el segundo proyecto *Dune*, para el que diseñó los muebles *Harkonnen*. El proyecto fracasaría por segunda vez pero Giger había incluido los muebles en el contrato y quería construirlos de todas formas. De este modo se asoció con De Fries y produjeron el primer ejemplar de la silla *Harkonnen-Capo* con tres calaveras apiladas en forma de torre. En una versión posterior se presentó como silla Harkonnen con columna vertebral incorporada. Después se añadió al programa mobiliario una mesa grande con patas que representaban cráneos (las patas se acoplaban al tablero sin tornillos). En la pintura [247] se observa la evolución de los diseños, los alargamientos de las formas y el motivo de la calavera. Creó un programa mobiliario completo añadiendo nuevos elementos desde 1981 como un armario y una cómoda de dormitorio de estilo biomecánico [246] con huesos, calaveras y formas orgánicas, espejos ovales y triangulares recorridos por tubos y formas orgánicas [249] y ya en los noventa, un tipo de silla y mesa más sencillas y menos aparatosas que las *Harkonnen*.

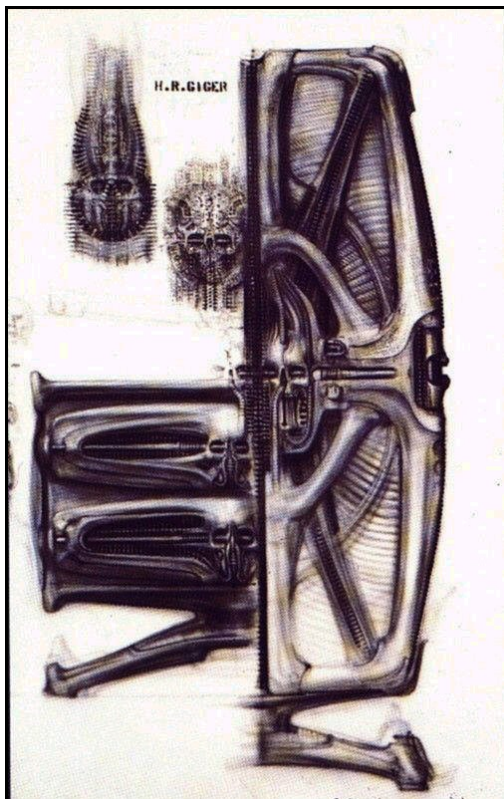
También crea placas para el suelo, con motivos de su arte serigrafiados en ellas sobre los que sus sillas y mesas crean un ambiente especial al integrarse con el espacio [250].



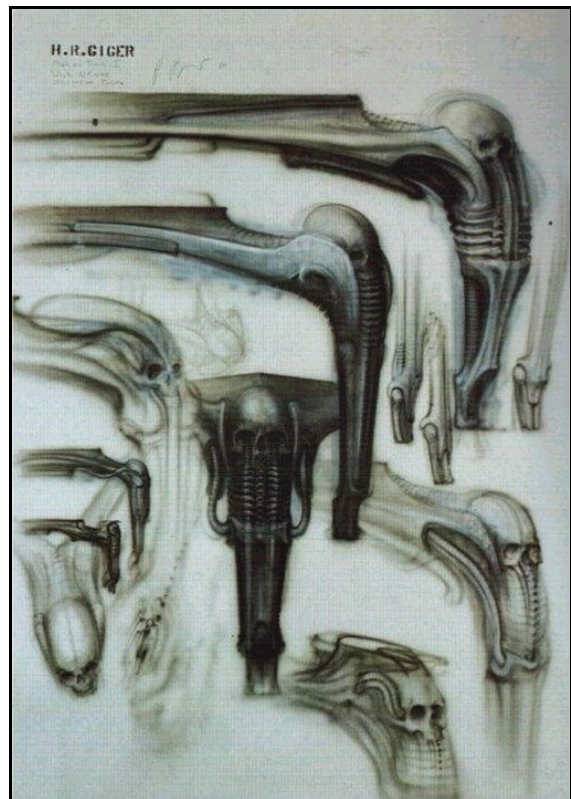
244- *Bed Station I* (1976)



245- *Silla de fumador* (1977)

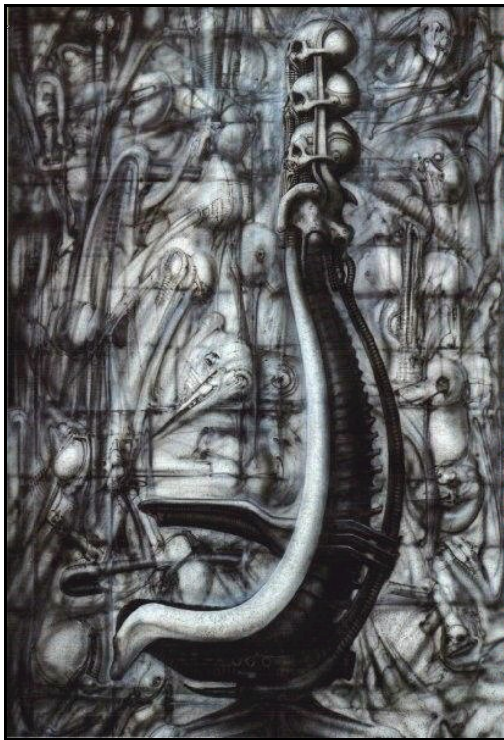


246- *Plan para armario y cómoda* (1981)

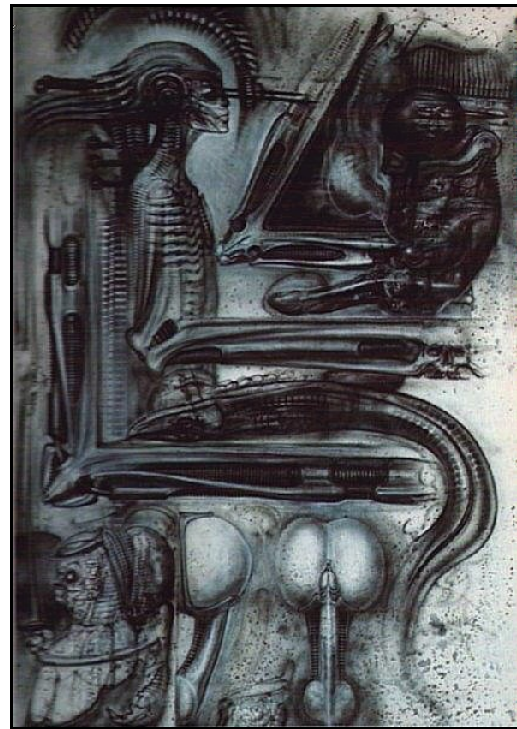


247- *Plan para pie de mesa* (1980)





248- *Trono Harkonnen* (1980)



249- *Marco y lámpara* (1980)



250- *Mesa Harkonnen, dos sillas Harkonnen-Capo y cuatro sillas Harkonnen* (1982)

### 2.3.5 Arquitectura

Es una faceta con la que soñaba de niño. Quería ser el constructor de los palacios y castillos fantásticos que merodeaban en su imaginación producto de la literatura y el cine. Durante las últimas décadas ha intensificado la realización de proyectos arquitectónicos, creando espacios y escenografías y tratando de ubicar sus diseños de mobiliario y esculturas. En este sentido tiene una concepción escultórica de sus obras, como los arquitectos y diseñadores del modernismo.

Entre sus influencias arquitectónicas más importantes se halla el modernismo, especialmente la figura de Gaudí y también la de Guimard. A Giger le interesan los motivos ornamentales y las formas orgánicas de piedra o como elemento decorativo en diferentes metales, como el bronce y el aluminio. Giger empleará sobre todo el aluminio y el poliéster como materiales constructivos al igual que en sus esculturas.

En este sentido le han fascinado algunas ciudades como por ejemplo Viena, llena de construcciones del Jugendstil, con un gran sentido de lo orgánico, que visitó de joven. Viena se opone al modelo de ciudades con rascacielos, que reflejan una construcción en serie, producto de la maquinización y la mecanización, cuyo ejemplo paradigmático es la ciudad de Nueva York con sus rascacielos, a la que Giger dedicaría toda una serie pictórica, *New York City*, que constituye una visión interesante y sugerente de la metrópoli industrial y posmoderna donde los edificios de cristal son atravesados por redes de comunicación informáticas y se convierten en rascacielos biomecanizados.

El desarrollo de sus visiones arquitectónicas se produce sobre todo a raíz de sus colaboraciones con el séptimo arte, donde configura toda suerte de arquitecturas fantásticas, trasladando sus concepciones biomecánicas a las tres dimensiones. Giger ha compaginado su actividad creativa para el cine con sus propios trabajos personales y con su faceta arquitectónica. A partir de sus estudios para los encargos de diseños para películas fue desarrollando sus propios proyectos. En este sentido es importante destacar la filosofía que impregna toda su obra, muy influida por las teorías de Ernst Fuchs, desarrolladas en su libro *Architectura Caelestis*.

Sus diseños son creados basándose en su estética futurista. Como resultado encontramos espacios de ciencia ficción, templos posmodernos del cyberpunk y de diseño de vanguardia. Realiza una suerte de diseños imposibles de llevar a cabo a priori, puesto que en principio son muy complejos, pero el tiempo ha demostrado que son realizables. Su formación de diseñador industrial le ha servido para realizar bocetos con gran facilidad y hallar soluciones a los problemas espaciales que se plantea. Mediante estos dibujos visualiza de manera rápida sus ideas espaciales.

Giger ha trabajado el tema del paisaje y la ciudad a lo largo de su obra, desde sus series de dibujos de 1967, como *Ciudad I y II*, en las que emplea composiciones de huesos. En estos dos dibujos de la ciudad, presenta visiones pesimistas de la urbe como apilamiento de huesos y con seres como habitantes, de otra raza, o una degeneración de la humana, con miembros mutilados y tubos para poder respirar. Representan estructuras (urbanas) vacías, deshabitadas. Es una ciudad de un futuro posnuclear que tienen conexiones con la ciencia ficción. Giger trabajará a lo largo de su producción las arquitecturas fantásticas, utilizando como elementos constructivo osamentas de todo tipo. También los espacios laberínticos de su serie *Pozos*, donde utiliza escaleras y túneles como recursos formales para ubicar sus personajes biomecanoides. En sus paisajes al óleo también inventa estructuras orgánicas de lugares imaginarios.

Ya en sus pinturas al aerógrafo emplea de nuevo estas estructuras en la serie *The Spell*, configurando *catedrales de huesos* como apunta Fritz Billeter<sup>223</sup>. También utiliza formas arquitectónicas en muchas de sus pinturas, entre las que destaca la creación de la serie *New York City*, en la que Giger muestra sus diseños más futuristas. Sus pinturas y diseños arquitectónicos se hallan impregnados por cierto sentido místico, como lugares sagrados para una nueva religión, una nueva liturgia.

---

<sup>223</sup> H.R. Giger's *Necronomicon*, *Op.cit.*

En la serie *The Spell* utilizó frecuentemente nervaduras y elementos constructivos óseos con la intención de crear marcos arquitectónicos fantásticos para después representar figuras en los primeros planos, como si de un fotograma cinematográfico se tratara. Resalta la escenografía de algunas de sus obras; sus figuras tienen cualidades escultóricas, siempre existe una idea de tridimensionalidad. Es similar al efecto que producen las gárgolas góticas. Estos conceptos se extienden a sus muebles y a sus espacios arquitectónicos como los bares o en películas. Los diseños para *Alien* constituyen un claro referente con nervaduras, pasillos y salas biomecánicas.

En su visión de una Nueva York neogótica de final de siglo, los elementos escultóricos tienen la cualidad de las gárgolas góticas de las catedrales. Giger consigue la unión entre el rito medieval, en las profundidades de los nichos de esta catedral y una ciencia ficción futurista. Billeter concluye que así es la arquitectura eclesiástica de Giger, no para alabar la gloria de un Dios, sino para invitarnos a los repertorios del horror y compartir las miradas congeladas sobre las *catedrales malditas*<sup>224</sup>. En esta serie alude de nuevo al irracional, a un mundo de pesadilla, que recuerda a la serie del *Templo de los pasajes*. Aquí inspirado por esta ciudad y por su arquitectura, representa a los componentes de la maquinaria fundiéndose y creándose como organismos biológicos y a los elementos orgánicos metamorfoseándose en sistemas tecnológicos.

La arquitectura de Giger tiene mucho que ver con el gótico, y de modo especial con sus aspectos estéticos, entre los que destaca la idea de oscuridad. Giger se ha acercado a algunas de las soluciones idóneas que plantea la naturaleza, traduciéndolas a su lenguaje arquitectónico. Por este motivo sus construcciones tienen una apariencia orgánica, viva, en pleno movimiento, con elementos constructivos que parecen moverse. Giger creará formas fantásticas al llevar su imaginación al límite. El resultado será la creación de espacios tridimensionales originales.

En su formación también adquirió conocimientos sobre la historia de la arquitectura, y en sus trabajos prácticos juveniles en Chur con Stetter y Meisen.

---

<sup>224</sup> H. R. Giger. *N. Y. City, Op. cit.*



En el trabajo de diplomatura diseñó y construyó una estación de trenes. En alguna entrevista ha citado la influencia de Le Corbusier, el internacional arquitecto suizo, uno de los más influyentes en el movimiento moderno

Una de las relaciones más interesantes la suponen sus conexiones con la arquitectura del cine expresionista alemán, con el diseñador y arquitecto Hans Poelzig. También con la ciudad posmoderna y cyberpunk, según una visión futurista y lóbrega<sup>225</sup>. En este sentido la visión urbana postindustrial de películas como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Batman* (Tim Burton, 1989) y *Dark City* (Alex Proyas, 1998), está relacionada con la visión arquitectónica siniestra y orgánica de Giger.

### **Diseños para el cine: producción de arquitecturas fantásticas**

Para el primer proyecto de *Dune* (1975), proyectó el castillo Harkonnen con puente levadizo incluido, que recuerda por ello al castillo medieval. Tenemos cuatro bocetos a lápiz que auguraban un diseño fantástico inspirado en la arquitectura oriental y en la figura escultórica del buda. Los bocetos van acompañados de indicaciones explicativas de los dibujos, que serán frecuentes en los diseños que realiza Giger.

Los diseños que Giger realizó para *Alien* incluían los decorados, pasillos, corredores, salas y toda la nave de donde procedía el extraterrestre. La nave está concebida como una gran arquitectura fantástica que es una especie de fortaleza gótica que sirve como hábitat de seres de otro planeta, que han construido este conjunto. Este mundo fantástico introdujo al espectador en un lugar misterioso y extraño caracterizado por la estética biomecánica que impregnaba la atmósfera cinematográfica, típica del estilo de Giger. En *Alien* se subvertía así el modelo tecnificado de nave espacial que proponía la película 2001 y que marcaba la época. La nave que concibe Giger es oscura, repleta de sombras, orgánica y deriva del goticismo y del expresionismo. En su último proyecto, *El misterio de San Gottardo*, también diseña arquitecturas y espacios.

---

<sup>225</sup> Véase *La ciutat del cineastes*. Centre de Cultura Contemporània, Barcelona, 2001.

Las arquitecturas que Giger creará en los 80 y 90 estarán marcadas por su estilo biomecánico, adaptándolo a las necesidades estructurales de cada espacio.

### **2.3.5.1. Diseños y composiciones arquitectónicas. Bares**

#### **Tren-jardín (1995)**

Rememora una obsesión infantil que en su juventud le llevó a construir un tren fantasma en su casa en Chur que es un producto de su constante fascinación por los trenes. Realiza así con la ayuda de algunos de sus colaboradores de taller una instalación en el jardín de su casa en donde representa un environment con una escenografía dispuesta alrededor de la vía por la que circula una vagoneta: Diferentes grupos de esculturas, moldes y otros elementos forman este conjunto. El tren-jardín es un trabajo pensado como divertimento propio con su mundo atravesado por diferentes estados; el reino psicodélico, el fuego, con figuras quemadas, otro destruido por bombas atómicas.

#### **Sala VIP del Limelight (1998)**

Con motivo de la reapertura de la discoteca Limelight de Nueva York, Giger decoró la sala VIP ideando un espacio, llamado *HR Giger Room*, environment para un ambiente nocturno en el que ubica esculturas y litografías. La discoteca estuvo abierta de 1998 a 2002.

El conjunto incluía 4 mesas de aluminio; 6 esculturas colgadas en los laterales de sus figuras *Kondor*; ventanas que contiene sus litografías. Este espacio se halla dentro de una iglesia gótica situada en el centro de Manhattan y fascinaba a Giger desde hacía años, puesto que lo había visitado en varias ocasiones (cena en honor a Timothy Leary en 1993, presentación del disco de Carcass *Life Support*, para quien Giger diseñó la portada). El espacio es una mezcla de galería

---

de arte, puesto que exhibe diversas litografías originales y de sala de encuentro para visitantes nocturnos.

### **Bar de Tokio**

En la década de los 80 creará su primer espacio arquitectónico real, el Bar de Tokio, que diseñó según su concepto de la biomecánica aplicada a las tres dimensiones y a la arquitectura. En este bar emplea recursos constructivos como espirales para la entrada, columnas vertebrales, lenguas y estructuras orgánicas biomecánicas.

El diseño del bar surgió de forma espontánea durante su estancia en Japón en 1987, tras aceptar el encargo. Pensó en utilizar cabinas de ascensor abiertas, como en los elevadores rosario, con mesas para dos personas, subiendo y bajando en el edificio de 4 pisos<sup>226</sup>. Las normas constructivas exigen una determinada seguridad a prueba de terremotos, cosa que trajo de cabeza a Giger. Finalmente le prohibieron la idea de los ascensores, por lo que tuvo que dejar las cabinas fijas, a la manera de balcones acristalados abiertos al atrio. En ese momento Giger, abandonó el proyecto, continuado por su colaborador Connie de Fries.

En la entrada sí que se respetó el diseño de Giger con unos poderosos laterales en forma de espiral. Recuerdan a lenguas o colas que se abren hacia el visitante. Tras la entrada unas escaleras de caracol conducían a un atrio de 4 pisos.

Parece ser que 5 años después de la inauguración se cerró debido a que cayó en manos de las mafias Yakuza. Hoy conocemos la construcción a través de fotografías y diseños.

### **Bar de Chur**

Posteriormente realizará el bar de Chur en 1992, que se conserva en la actualidad y en donde se pueden analizar in situ sus concepciones espaciales, configuradas a partir de elementos escultóricos y muebles. Este bar estaba proyectado en principio para la ciudad de Nueva York.

---

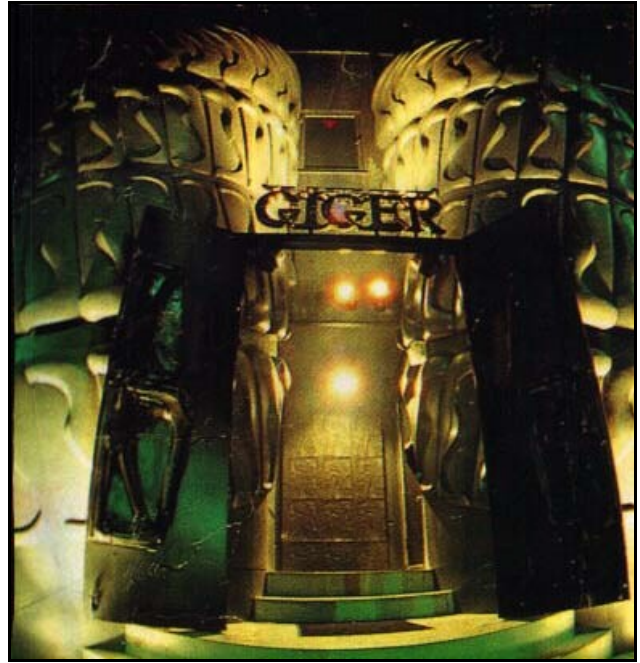
<sup>226</sup> [www.hrgiger.com](http://www.hrgiger.com), *Op.cit.*, p.86

Un año después trabajó en el proyecto del Túnel de tránsito suizo (Swiss Transit Tunnel) vertiendo diversas ideas utópicas para intentar paliar los futuros problemas de Suiza.

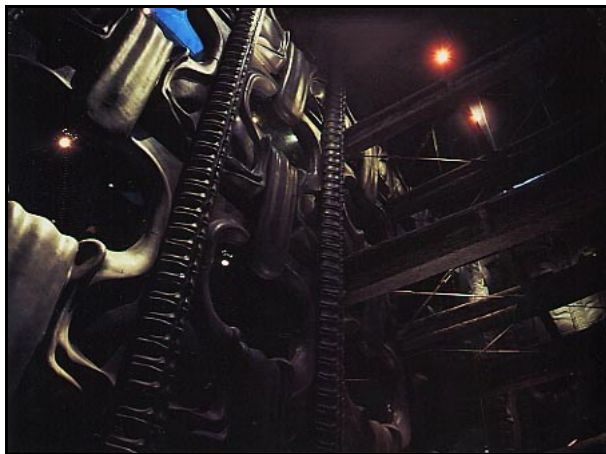
El bar se ubicó en un centro comercial que se estaba construyendo en su ciudad natal. Tiene una forma rectangular. Alrededor de una barra con forma estrellada se sitúan sillas Harkonnen de poliéster negro. El aspecto del bar es muy futurista y juega con el contraste entre el negro y el aluminio. Giger tuvo que ampliar su programa mobiliario, añadiendo una silla, una mesa con superficie de cristal y la mencionada barra. Para la entrada Giger adaptó el diseño que tenía para las puertas de armario. También diseñó un espejo oval, lámparas de pared y un guardarropa especial para abrigos.



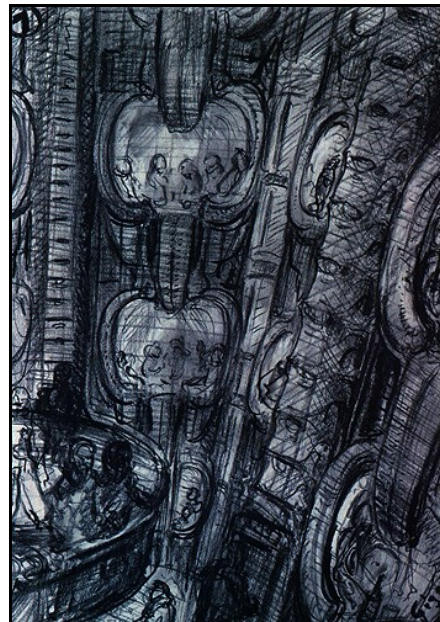
251-Bar Giger Tokio,diseño de la entrada (1988)



252-Bar Giger Tokio, entrada (1988)

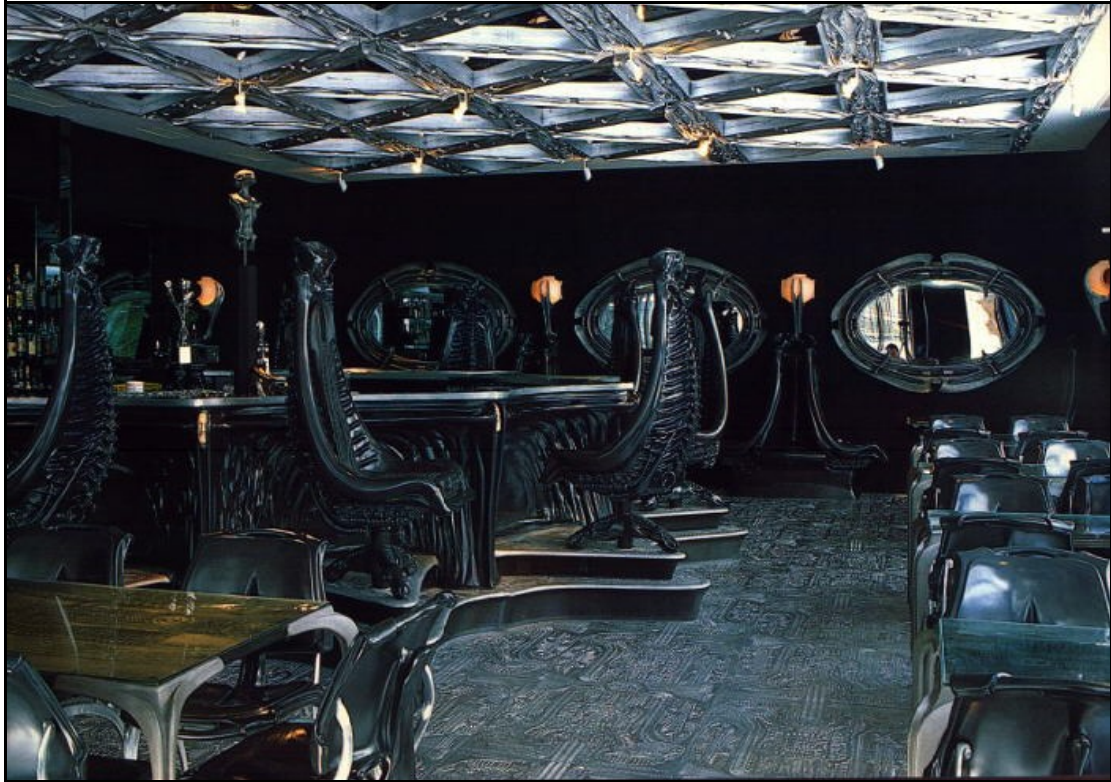


253-Bar Giger Tokio,diseño ,interior

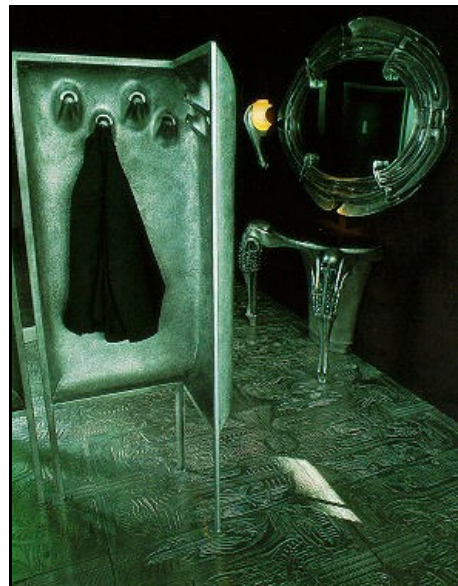


(1988) 254- Bar Giger Tokio, decoración interior (1988)





*255-Bar Giger Chur (1992)*



*256-257-Bar Giger Chur (1992)*



### 2.3.5.2. El Museo H.R. GIGER

En 1990 se celebró en Gruyères una exposición con motivo del 50 aniversario de Giger. Se celebró en el castillo una retrospectiva sobre el artista titulada *Alien en sus muebles (Alien dans ses meubles)*, que fue un gran éxito y que visitaron 110000 personas. El paraje enamoró a Giger, con sus pintorescas vistas. Se enteró que se vendía el castillo de Sant Germain (siglo XVI). Entonces nació la idea de crear su propio museo que también constituyera un centro de Arte fantástico. El 11 de septiembre de 1997 adquirió el castillo. Con la ayuda del arquitecto Roger Cottier y la directora del museo Barbara Gawrysiak el museo abrió sus puertas el 21 de Junio de 1998. De este modo al igual que Dalí y Fuchs, Giger establecía su propio museo que él mismo se encargaría de diseñar y de decorar<sup>227</sup>. Según Giger, las razones eran más bien prácticas, debido a la gran demanda de coleccionistas y fans por admirar su obra en vivo. Además Giger necesitaba un lugar donde almacenar su extensa producción y su colección privada y en su museo podría controlar mejor su exposición al público.

El museo ha atravesado diferentes fases desde su inauguración. El museo es un laberinto, de construcción irregular con diferentes salas que albergan muchas de las obras significativas de la carrera de Giger. A lo largo de las tres plantas se muestran sus trabajos más importantes haciendo énfasis en sus pinturas al aerógrafo y en sus diseños cinematográficos, como la sala especial dedicada a *Alien*. Además alberga dibujos, esculturas, maquetas y litografías.

La idea de Giger era instalar raíles que recorrieran toda la superficie expositiva para así realizar una visita en vagoneta, como la que se hace en parques temáticos. En parte revisitando su fascinación por los trenes y su creación de la adolescencia *tren fantasma*. Este proyecto todavía no ha conseguido llevarlo a cabo debido al coste de esta construcción. Además, pese a que el museo ha tenido una gran acogida entre los visitantes a Gruyères, hay una preocupante falta de interés por parte de las instituciones suizas que no aportan dinero ni se implican

---

<sup>227</sup> ARENAS, Carlos. *Op. cit.*

en promocionar el museo, por lo que en los círculos artísticos es poco conocido y menos aún fuera de Suiza. Es el propio Giger quien trata de promocionarlo.

El museo ha concentrado los esfuerzos de Giger en los últimos años y se puede considerar como una obra de arte total puesto que cada rincón alberga detalles de los diseños y conceptos de Giger: la escalera de entrada al museo tiene un diseño orgánico, el pasamanos de bronce tiene la forma de la cola del alien. La fachada tiene un elemento decorativo que recuerda al modernismo. En el museo se respira el ambiente de los espacios gigerescos.

La inmensa escultura *Birth machine* recibe al visitante . Una vez dentro, en las taquillas, unos *Ángeles biomecánicos* de poliéster negro saludan al visitante y avisan del singular mundo que se van a encontrar.

La colección particular ocupa una galería en el museo que recibe el nombre de *Centro Internacional del Arte fantástico*, ubicada en el tercer piso. La colección de Giger reúne unas 300 obras originales. Se exhibe una selección.

La primera obra que adquirió fueron unos dibujos del austríaco Gunter Brus fechados en 1973. “Casi todas las piezas son obras salvajes, cargadas de tensión que dejan entrever el entorno expresivo en el que surgieron”<sup>228</sup>. Su colección gira en torno al arte fantástico contemporáneo. Tiene una importante colección de artistas suizos como Friedrich Kuhn, Martin Schwarz, Claude Sandoz y Walter Wegmüller. Además reúne obras significativas de artistas internacionales entre los que destacan Ernst Fuchs, Joe Coleman, Dado, François Burland, Gottfried Helnwein, Michel Desimon y Friedrich Schröder-Sonnenstern.

De entre estos artistas Giger destaca uno en particular: “Si alguien merece recibir el nombre de El Bosco del siglo XX creo que sin duda es Dado(...).Su nombre sólo es conocido entre los coleccionistas y entendidos. Un genio, poco popular, pero que sin embargo está representado en museos y colecciones. Dentro de un siglo será reconocido como uno de los más importantes, cuando no el más importante pintor del siglo XX”<sup>229</sup>.

---

<sup>228</sup> [www.hrgiger.com](http://www.hrgiger.com), *Op. cit.*, p.102

<sup>229</sup> *Ibid.*

Existe también una galería reservada para exposiciones temporales Giger ha celebrado ya las siguientes: François Burland (2000), Gunter Brus (2001), Claude Sandoz (2002 ), Martin Schwarz (“Amongst the living” 12 de abril a septiembre de 2003), formada por libros, montajes digitales y las pinturas que realizó en colaboración con Giger en 1984. Durante el 2004 se ha exhibido obra original de Ernst Fuchs.

### **El bar del museo**

Enfrente del museo se halla el bar que es el elemento que completa el conjunto y que cierra el proyecto del Museo Giger (a falta de los vagones para la visita móvil). Ha trabajado en él en lo últimos años con la intención de integrar al mismo tiempo sus diseños arquitectónicos con el castillo con 400 años de historia. Para ello decidió fabricar los moldes y elementos constructivos en un material compuesto de cemento y fibra de vidrio para lograr un color de piedra gris. Giger realizó diversos bocetos(ver) y junto a sus asistentes Ronald Brandt y Wolfgang Holz comenzó a modelar y esculpir las formas en su taller de Zurich. La construcción se inició bajo la supervisión del arquitecto Roger Cottier .

Las dimensiones del bar son de 7 x 10 metros con una altura del techo de 4 metros. Las estructuras de la bóveda nervada se construyeron en una fibra de vidrio ligera, retarda-fuego. El suelo está cubierto por las conocidas placas con motivos de Giger, construidas en cemento. El bar está diseñado para que quepan 70 invitados sentados. Este bar culmina el proceso iniciado en lo 80 con el bar de Tokio y Giger piensa en convertirlo en prototipo para posteriores bares en el mundo. De hecho se conservan los moldes para poder recrear de nuevo estructuras parecidas

El bar se inauguró en abril de 2003 con una fiesta a la que asistieron invitados de los cinco continentes. El resultado es espectacular. Al entrar en este bar, parece que nos halleemos en el interior de algún monstruo marino fosilizado, en la ballena de Jonás, como indicó Ettien Chaton en el discurso inaugural del bar. El suelo esta cubierto por placas con grabados que parecen pertenecer a una

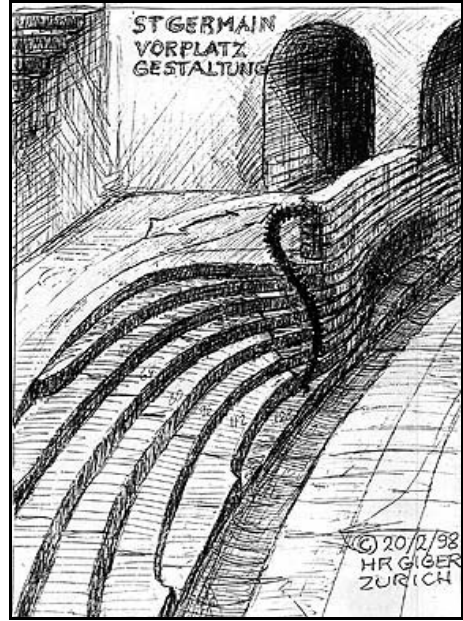
civilización extraterrestre. El espacio está cubierto por arcadas góticas compuestas por costillas, que recorren la bóveda. La sensación es de estar ante una escultura gigante, en la que los elementos compositivos parecen moverse. Giger dice que: “este nuevo bar tiene muchas más obras mías que cualquiera de los que he hecho anteriormente, y mucho más trabajo en términos de diseño”<sup>230</sup>.

---

<sup>230</sup> Entrevista con H.R. Giger, agosto de 2003.



258-Museo Giger. Diseño de la fachada (1998)



259-Museo Giger. Diseño de la escalera (1998)

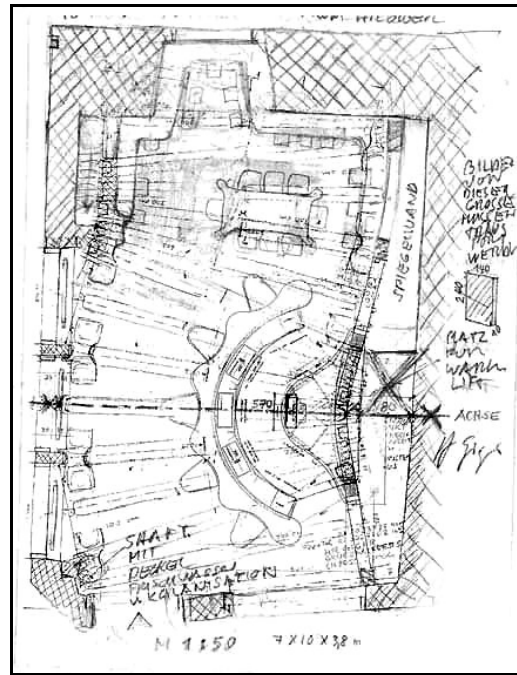
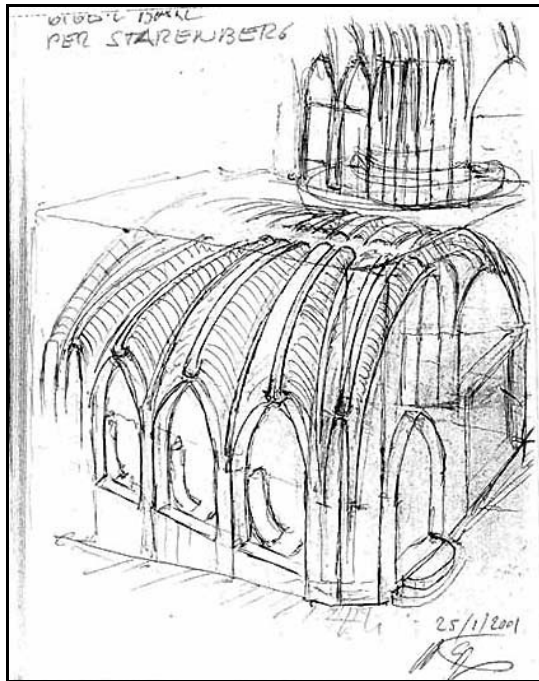


260-Museo Giger. Diseño de vagonetas (1995)



261-Museo Giger .Fachada (2002)

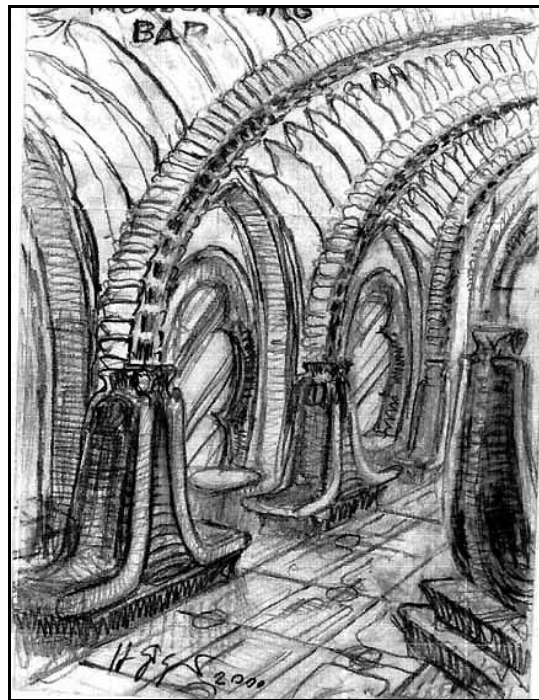




262-263-. Diseños para el *Bar de Gruyères* (2001)



264-Giger Bar, diseños. Gruyères (2003)



265-Giger Bar. Gruyères (2003)



## 2.3.6. Cine

### 2.3.6.1. Alien

Existe un antes y un después de *Alien* en la carrera de Giger. Se trata sin duda alguna de su obra más conocida pues su nombre irá siempre asociado a esta película, con la que recibió el reconocimiento internacional que antes no había tenido. Desde entonces se va a especializar como diseñador de monstruos cinematográficos. Por otra parte realizará menos obra personal que girará en torno a la construcción de espacios como bares futuristas y a la tridimensionalidad (muebles, esculturas), puesto que la mayor parte de su tiempo lo ocupará trabajando en encargos, fundamentalmente del mundo del cine.

*Alien* se sitúa dentro del contexto del panorama cinematográfico contemporáneo bajo la influencia del Nuevo cine de Hollywood y de la cultura posmoderna de los años 70. El *Nuevo Hollywood* surge en los 70 ante la irrupción del mercado multimedia que transforma el paisaje comunicativo. Una de sus principales características será la reformulación de los géneros populares del Hollywood clásico<sup>231</sup>. En los 70 el cine de ciencia ficción experimentará una profunda transformación a partir del impacto que supuso la película de Kubrick, *2001: una odisea del espacio* (1968) y en muchas ocasiones se fundirá con el género de terror, a partir precisamente de películas como *Alien*.

*Alien* supuso un volantazo temático y estético al género, anestesiado en aquellas fechas por los extraterrestres inofensivos de *Encuentros en la tercera fase*, y por el fantástico con tirón comercial de *Star Wars* (George Lucas, 1977) y *Star Trek: the motion picture* (Robert Wise, 1979). Venía a ser una especie de antídoto contra el optimismo que generaban estas películas. El enfoque oscuro y agresivo de *Alien*, se erigió en referente visual para la década siguiente.

Los géneros de terror y de ciencia ficción serán los campos en los que trabajará Giger, convirtiéndose en un “diseñador de género”, muy especializado. Sus colaboraciones se han centrado sobre todo en producciones de ciencia ficción, con alguna colaboración en el thriller fantástico (*El condón asesino*). Por otra

---

<sup>231</sup> SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi, *Tim Burton: cuentos en sombras*, Glénat, Barcelona, 2000.

parte *Alien* es junto con *Blade Runner*, una de las películas más estudiadas en el ámbito académico<sup>232</sup>. Ambas constituyen dos de las bases fundamentales sobre las que se asienta el fantástico posmoderno<sup>233</sup>.

En *Alien* destacan dos factores para comprender su éxito comercial y de crítica, y sus logros artísticos que a nuestro juicio son Ridley Scott y Giger, ya que la historia no era tan nueva ni original. En los 50 había muchos modelos con esta estructura (alienígena o monstruo que ataca) en films como *La mujer y el monstruo* (*Creature from the Black Lagoon*, Jack Arnold, 1954 ) y *Terror en el espacio* (*Terrore nello spazio*, Mario Bava, 1965).

La entrada de Scott en el proyecto fue uno de los aspectos determinantes para su resultado final, ya que comprendió las posibilidades que tenía en aquel momento la ciencia ficción para expresar problemáticas contemporáneas y el potencial del guión. Por ello, una de sus decisiones más acertadas fue presionar para que se contratara a Giger como diseñador. Scott orquestó y sacó partido a todo el equipo que se había aglutinado en torno a la película. Dibujó el storyboard y fue sin duda uno de los artífices de los logros visuales del film. Giger aportaría las dosis de fantasía e imaginación necesarias para sacar adelante el proyecto. Scott estudió a fondo el *Necronomicon de Giger* utilizándolo casi como un manual para incorporar ideas al film, y le pedía a Giger que diseñara cosas que se parecieran a sus pinturas.

Los diseños de Giger eran radicalmente diferentes a los demás que se barajaban en la fase de preproducción producidos por los artistas Ron Cobb y Chris Foss. Sobre todo en cuanto a su concepto, debido al tratamiento biomecánico global de todos los aspectos implicados, es decir, la visión biomecánica que impregna y está presente en todos los diseños relacionados con la nave y la criatura extraterrestre, con lo que el estilo de los diseños es coherente y aporta gran unidad. Éste es uno de los aspectos más originales de la película en comparación con lo visto antes en otros films con monstruos alienígenas, que

---

<sup>232</sup> *Blade Runner* ocupa el primer puesto con diferencia, mientras la saga de *Alien* se halla en quinto lugar. El estudio se centra en universidades norteamericanas. En España no conocemos líneas de investigación que se centren en la ciencia ficción. Véase KUHN, Annette, ed. *Alien Zone II: The spaces of Science-Fiction Cinema*. Verso, Londres, 1999.

<sup>233</sup> *Alien*, *Starwars* y *Blade Runner* son a nuestro juicio las 3 películas fundamentales a partir de las cuales se configurará el género de ciencia ficción en los 80 y los 90.

basaban sus diseños de monstruos en el clásico BEM (Bugged Eyed Monster<sup>234</sup>) y en la puesta en escena de un *man-in-a-suit* (hombre disfrazado). Además aquí la criatura se erige como la verdadera protagonista del film, en parte debido al gran realismo y verosimilitud como organismo vivo con sus fases evolutivas y de desarrollo. Esto si que es novedoso, pues se mezclan los temas de la gestación, el embarazo y el parto a un nivel biológico desconocido. Nunca antes se había sabido con tanto detalle y con tantas referencias visuales en pantalla como evoluciona el monstruo. Este verismo y rigor científico (exagerado por supuesto, como ha de ser en una historia de ciencia ficción) contribuyen sin duda al impacto que causó el film en su momento, que continúa asombrando hoy en día pese a sus 25 años de existencia, y a la multitud de películas que ha dado el género<sup>235</sup>.

Y es que *Alien* trata básicamente de la gestación y el nacimiento. La sexualidad del film tiene fuertes alusiones reproductivas que la distinguen de la mayoría de las películas del género y que la hacen comparativamente original. Según Cobbs, desde Flash Gordon (años 40) ningún film había sido tan evocador de motivos sexuales<sup>236</sup>.

El nacimiento como proceso central de la película es apreciable ya en el logotipo publicitario, el huevo resquebrajado del *alien*, que se transparenta y se vislumbra ya la criatura, su gestación como ser. El film contempla la progresión de la criatura, desde el huevo a la placenta (que es el pecho de un ser humano) que la acoge forzosamente y a su parto con el que irrumpe en el mundo con brutalidad, reventando el pecho de un hombre. Finalmente el ciclo se completa con el lagarto adulto. Además los motivos referentes al nacimiento abundan en el film como los orificios de entrada a la nave de forma vaginal, en la escena de parto de Kane en la que surge el pequeño monstruo, la forma fálica del piloto fosilizado y la oscuridad del canal intrauterino. Pero sobre todo es la penetrante imaginería lo que más evoca el nacimiento.

## El guión

---

<sup>234</sup> Monstruo de ojos saltones con apariencia de insecto, característico del cine clásico de ciencia ficción, también llamado de serie B debido al bajo presupuesto de sus películas.

<sup>235</sup> En el documental *Alien, un mito de la ciencia ficción* (2003), se hizo la prueba de confrontar a espectadores jóvenes con la escena del parto monstruoso de Alien. La mayoría de los espectadores reaccionaron con pavor ante su visionado.

<sup>236</sup> COBBS, J.L. Alien as abortion parable. *Literature Film Quarterly*, 1990, vol. 18, nº 3.

La publicidad adelantaba que se trataba de un film de terror situado en el espacio: “En el espacio nadie puede oír tus gritos”. A lo largo de los años 60 y 70 se desarrolló la carrera espacial y los viajes espaciales. Eran temas de actualidad que fascinaban a los creadores y escritores aquellos años. Dan O’Bannon había trabajado con John Carpenter en el film *Dark Star* (1974), en el que una tripulación encerrada es atacada por un homicida. O’Bannon resucitará *Dark Star* interpretada como película de terror al escribir el guión de *Alien*.

Sin duda estaban muy influenciados por la película *2001: una odisea del espacio*, pero según O’Bannon aún no se había contemplado la idea de una película futurista inspirada en el pasado. La idea era crear una película de serie B, de bajo presupuesto, pero con un alienígena atractivo.

Tras el fracaso del proyecto *Dune* en 1975, Dan O’Bannon abatido y deprimido, trabajaba en un guión titulado *Memory* que no lograba concluir hasta que lo logró en casa de su amigo Ron Shusset que le ayudó a concluir su historia. Cuando O’Bannon pensaba en el monstruo alienígena de su guión, se lo imaginaba como uno de los engendros surgidos de la mente de Giger, con quien coincidió en *Dune*: “No había sido capaz de sacarme de la mente a Hans Rudi Giger desde que dejase Francia. Sus pinturas me afectaron de manera muy profunda. Nunca antes había visto algo tan absolutamente horrible y, al mismo tiempo, tan bello como su trabajo”<sup>237</sup>.

Posteriormente O’ Bannon cambiaría el título de su guión por el de *Star Beast*. En él se refería al monstruo como “el alien”. Con la ayuda de su amigo Ron Shusset realizaría modificaciones en el guión. La historia giraba en torno a unos astronautas atrapados en un espacio tecnológico y con algo terrible que se dirige hacia ellos. Querían hacer una película de terror psico-sexual, no con un simple monstruo devorador. Tenían la primera parte del guión que se desarrollaba en un planeta desconocido, en el que la tripulación de una nave espacial se enfrenta con un terrible organismo. La criatura debía entrar en la nave de un modo interesante. Shusset dio la idea de que el monstruo fecundara a uno de ellos. Le saltaba en la cara y dejaba su semilla en él. El tema de película era una violación alienígena

---

<sup>237</sup> RIERA, Jorge. *Alien, terror en el espacio*. Midons, Valencia, 1997, p. 21.

interespecie que daba miedo pues había cuerpos humanos y sentimientos implicados.

O'Bannon recuerda acerca de Giger que “nos encontramos en la habitación de un hotel en París, en la que pasé la tarde con él y con Jodorowsky. Me llevé un par de sus libros a casa y los estudié, y recuerdo estar pensando que Giger podría hacer un trabajo increíble en una película de terror. Más tarde, cuando estaba escribiendo *Alien*, estaba tan seguro de que quería un monstruo de Giger que apenas valía la pena el intentar visualizarlo por mi cuenta”<sup>238</sup>.

La historia se desarrolla en tres lugares: el interior de la *Nostromo*, en un planeta inhóspito llamado Nivel 426 y en una nave estrellada que se encuentra en la superficie de ese planeta. Giger trabajaría en la orografía del planeta y en todos los aspectos relacionados con la nave extraterrestre y el monstruo, ambas creaciones originales suyas y que son desde nuestro punto de vista el aspecto más interesante y atractivo del film.

El tema de la llegada a un planeta extraterrestre y el enfrentamiento contra alienígenas se venía dando en los argumentos de algunas películas clásicas de la ciencia ficción de los 50 y 60, como en *Terror en el espacio*. El guión de O'Bannon también aludía a otras películas como *It, the terror from beyond* (Edward L. Cahn, 1958) de, *The thing from another world* (Christian Nyby, 1951) *Planet of blood* (1962), *Queen of blood* (Curtis Harrington, 1966), *La invasión de los ladrones de cuerpos* (*Invasion of the body snatchers*, Don Siegel, 1956), y *Planet of vampires* (Mario Bava, 1965). Casi todas ellas se inspiraban además en la literatura de ciencia ficción de escritores como John W. Campbell, autor de *Who goes there?* (1938) y A.E. van Vogt que escribió la imitada *Black destroyer* (1939).

El guión de *Alien* variaría ostensiblemente. En principio los astronautas de la nave *Nostromo* descubrían una pirámide en un planeta extraño. Entraban en ella descubriendo una gran cámara que albergaba los huevos de alien y estaba decorada por jeroglíficos que relataban el ciclo reproductivo. Esta idea se

---

<sup>238</sup> SHAY, Don; NORTON, Bill. *Alien, the special effects*, Titan books, London, 1997.

desestimó pero el mismo concepto se va a reaprovechar para la quinta película de la saga que se titulará *Alien versus Depredador*, que se estrena en 2004.

O'Bannon llamó también a otro amigo, el ilustrador Ron Cobb para que visualizara algunas de sus ideas. Cobb hizo dibujos de la nave, de los personajes y del alien. Poco después O'Bannon y Shusset empezaron a moverse por los despachos de Hollywood en busca de productores. Una pequeña productora, Brandwyne, formada por el escritor David Giler, el escritor y director Walter Hill y el productor Gordon Carroll decidieron apadrinar el guión. Éstos mejoraron el guión y consiguieron que una major, la 20<sup>th</sup> Century Fox, financiase el proyecto con ocho millones de dólares. Los retoques de Giler y Hill iban encaminados a lograr una producción del *mainstream*, más comercial. Rescribieron partes y añadieron subtramas y personajes como dos mujeres a la tripulación, el androide Ash y el gato Jonesy. El coproductor Gordon Carroll definió con exactitud la trama inicial y sus copiosas implicancias: “Es realmente la combinación de géneros filmicos clásicos: el cuento de horror gótico, donde los personajes están atrapados en un ámbito aislado, más la confrontación tradicional de la ciencia ficción, entre el hombre y los terrores desconocidos del espacio”<sup>239</sup>.

#### Fase de pre-producción

Walter Hill era en principio el más indicado para dirigir la película, pero empezó a trabajar en otro proyecto, *The warriors* (1979), y recomendó a Ridley Scott, que sólo había realizado un largometraje, *Los duelistas* (*The duellists*, 1976), pero que obtuvo el premio al mejor debut en el festival de Cannes, prometiendo mucho futuro como cineasta. Scott tenía amplia experiencia dirigiendo anuncios publicitarios, terreno en el que había alcanzado prestigio en su país. Se había formado en el West Hartlepool of Art y en el London's Royal College of Art. Era un realizador con mucha atención por los detalles, y con capacidad para el diseño, de ahí el detallismo de su storyboard. Su obsesión por lo visual incluso le ha causado reproches a lo largo de su carrera. Estas habilidades le permitieron sugerencias en los diseños de Cobb. “Me di cuenta durante la

---

<sup>239</sup> MAHIEU, José Agustín. *Alien*, otra espectacular odisea del espacio. *El país*, 23-9-1979.



preproducción que teníamos un film muy especial entre manos”<sup>240</sup>. Leyó el guión y le atrapó, creando además su propia visión de lo que sería la película, que debía ser convincente y realista. Su misión era orquestar un amplio equipo de especialistas y visualizar el guión, haciéndolo creíble para el espectador. Desarrolló su talento en este film, con un control total sobre el aspecto visual, gracias a su dominio de la fotografía, la iluminación y el movimiento.

Scott aceptaría el encargo. Ya que “el guión era simple y directo; esa fue la razón por la que hice la película”. Abandonó el proyecto que tenía entre manos, la adaptación cinematográfica de *Tristán e Isolda*, ya que tras el preestreno de *La guerra de las galaxias* en 1977 quedó asombrado y pensó que la ciencia ficción sería el terreno idóneo para desarrollar sus capacidades creativas, puesto que exigía un alto grado de detallismo. Scott sometió a todo su equipo al visionado de películas como *La matanza de Texas* (*The texas chain saw massacre*, Tobe Hooper, 1974), *Encuentros en la Tercera Fase* (*Close encounters of the Third Kind*, Steven Spielberg, 1977) y *2001: una odisea del espacio* (1968), que pensaba utilizar como referentes visuales.

Pese al entorno futurista donde se ubica la acción, el escenario de las naves debía ser realista y funcional. El ilustrador Ron Cobb especuló sobre la tecnología y las naves del futuro y realizó numerosos diseños, después de su experiencia en *La guerra de las galaxias*, diseñando personajes para la escena de la cantina. La nave Leviatán, que terminó llamándose Nostromo en homenaje de Scott al escritor Joseph Conrad era una especie de remolcador galáctico con capacidad para transportar grandes volúmenes. Cobb y Foss trabajaban en los diseños de las naves y del interior del Nostromo [267]. La fecha del rodaje se acercaba y no había todavía un monstruo aceptable. Ron Cobb había hecho bocetos de un bicho parecido a un pulpo y otros de un pequeño dinosaurio [274-276].

Otro de los diseñadores, procedente del proyecto *Dune* era Moebius, conocido dibujante de cómics cuyo verdadero nombre es Jean Giraud. Diseñó el vestuario a través de bocetos y dibujos. Para crear los trajes espaciales se inspiró en las armaduras medievales japonesas. John Mollo sería el encargado de realizar

---

<sup>240</sup> H.R. Giger's *Alien*. Sphinx Verlag, Basilea, 1980, p.18

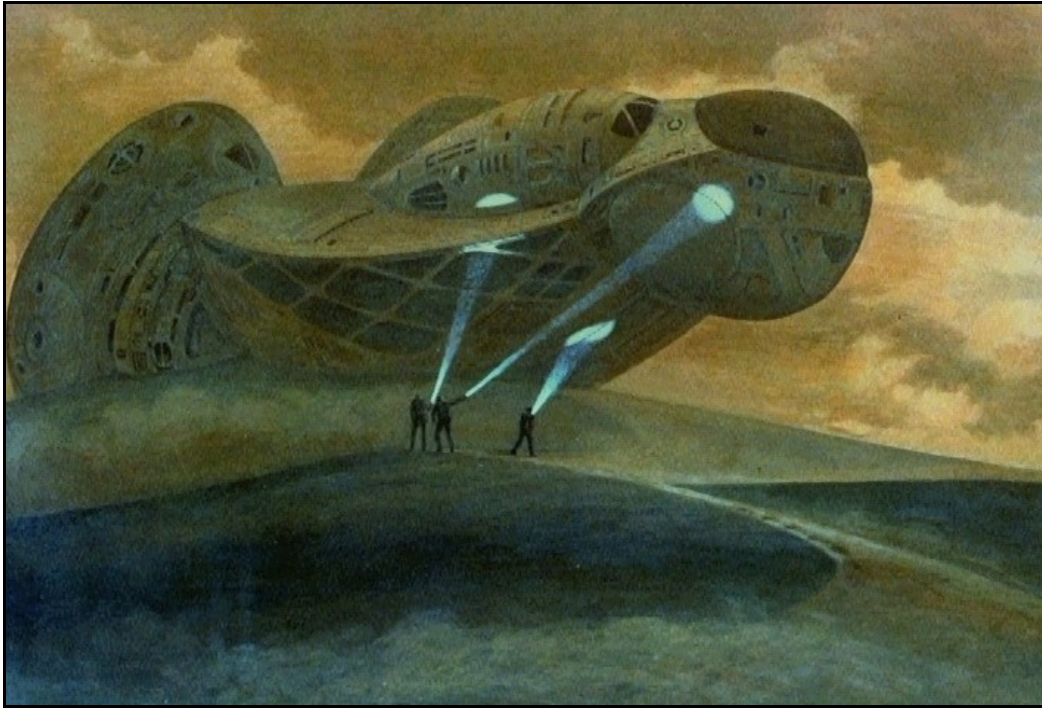
estos trajes y los que llevaba la tripulación a bordo del Nostromo. Moebius es uno de los artistas que más ha colaborado con el cine. Destaca su trabajo en *Tron* (Steven Lisberger, 1982), *Willow* (Ron Howard, 1988) y *Abyss* (James Cameron, 1989).

La cuestión y preocupación central del equipo era cual sería el aspecto del monstruo, que iba a ser el protagonista de la película. Scott había visto ya dibujos previos, pero le parecían demasiado convencionales y quería huir de éstos. Entonces O'Bannon le enseñó el *Necronomicon de Giger* y se quedó perplejo, dominado por la claustrofobia. Scott dice que las figuras parecían estar vivas, daba sensación de opresión, conmoción, todo era original y raro. Sus dibujos muestran un lado oscuro, pero de un modo hermoso, muestran la “belleza del horror“. Para el actor Tom Skerrit lo molesto es el gris, ya que las texturas y los matices de gris no son agradables, no es fácil digerirlos, a la gente le gusta el color y los entornos familiares.

Giger entró en el proyecto de la mano de O' Bannon y de Ridley Scott, pese a que los productores mostraban reticencias por el carácter obsceno de sus diseños. Finalmente se convertiría en el diseñador creativo principal.



266-Giger y Ridley Scott durante el rodaje de *Alien* (1978)



267- Chris Foss. *Nave alienígena* (1977)

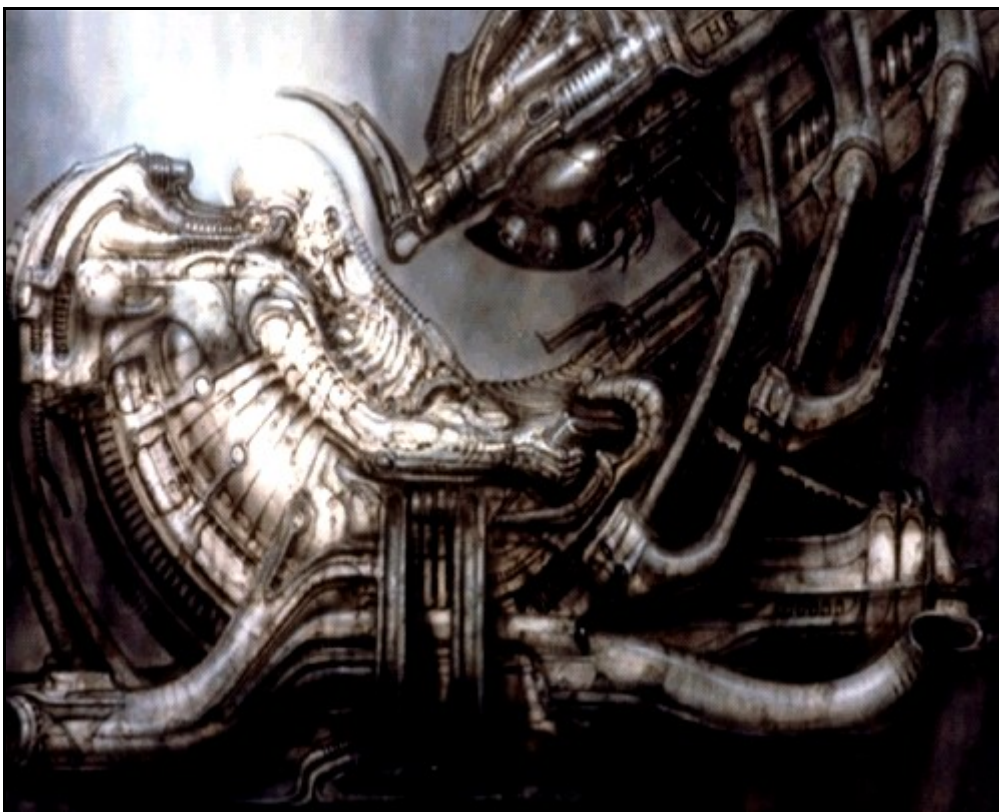


268- Giger. *Nave alienígena* (1978)

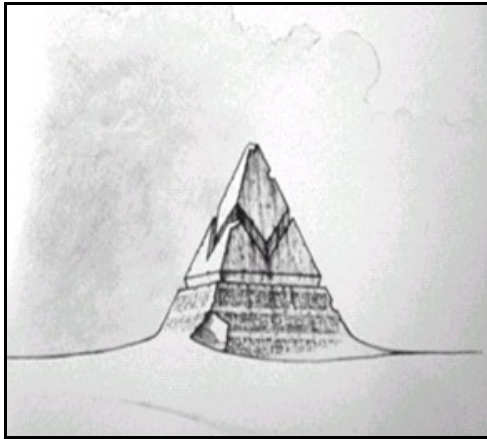




269-Ron Cobb. *Piloto extraterrestre* (1977)



270-Giger. *Piloto extraterrestre* (1978)

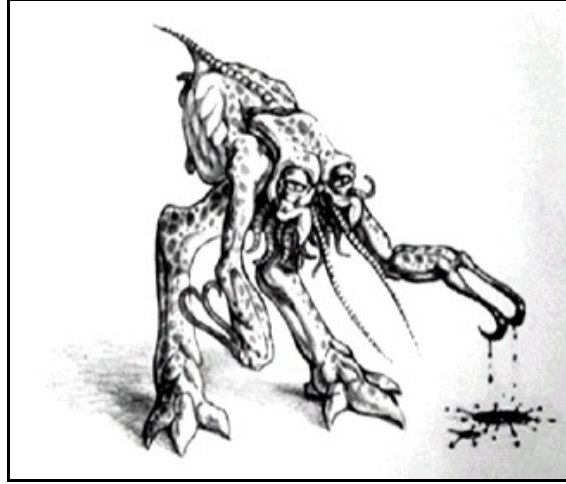


271-272-Chris Foss. *Silo de huevos* (1977).



273-Giger. *Silo de huevos* (1978)





274-276-Ron Cobb. *Diseños para el alien* (1977)



### 2.3.6.1.1. Los diseños de Giger

O' Bannon telefoneó a Giger para hablarle del proyecto *Alien* y le comentó que le enviaría por carta un cheque por valor de 1000 dólares y más información sobre el proyecto para ver si le podía interesar. El 11 de julio de 1977 le llegó el paquete que contenía el guión en inglés y alemán, algunos bocetos explicativos de Ron Cobb y del mismo O'Bannon y el cheque prometido. La productora Bradwyne buscaba en esos momentos el dinero necesario para la financiación.

La carta contenía una lista de elementos a diseñar<sup>241</sup>:

- A)- El exterior de un templo que debía sugerir una cultura antigua, primitiva y cruel.
- B)- El interior del templo donde se hallarían las esporas-vainas, que se encontrarían alrededor de un altar en el centro de la sala.
- C)- Las vainas que tendrían forma de huevo, de un metro de altura; contendrían la larva del alien con una abertura en la parte superior que se podría reventar y abrirse si se acerca una víctima.
- D)- La primera fase del alien: debía ser pequeño y octopoidal; esperaría en el interior de la vaina para saltar sobre la víctima, agarrándose a la cara.
- E)- La segunda fase del alien: después de abrazar a la víctima, deposita un huevo en el estómago. La nueva criatura se abrirá paso a bocados.
- F)- La tercera fase: después de abandonar a la víctima va creciendo hacia un tamaño humano y haciéndose más peligroso; es dinámico y capaz de destrozar al hombre en pedazos; se alimenta de carne humana; la criatura debe ser una abominación; los productores sugerían que podría ser un niño deforme, terrible y desagradable.

Se le indicaba además que tendría libertad creativa en cualquiera de los diseños.

En un principio Giger sólo iba a crear las tres fases evolutivas del monstruo alienígena, el *agarracaras* (*facehugger*), el *revientapechos* (*chest burster*) y el alien

---

<sup>241</sup> *Ibid.* p. 10.

adulto además de las vainas y el templo, pero acabaría diseñando todo lo relacionado con el mundo alienígena como la superficie del planeta, el exterior e interior de la nave estrellada y el piloto espacial muerto (*space jockey*).

Giger reconoce que Scott le dio mucha libertad creativa. Ambos discutían la historia y usaban su libro como referencia. Giger cree que “si haces una película de miedo, el monstruo tiene que convencer a la gente. La mayoría no lo logran. Sólo la cabeza del alien estaba bien. Era mi primera gran película y no estaba familiarizado con esas cosas. Aprendí muchísimo”<sup>242</sup>.

Los primeros diseños de Giger consistieron en:

A) el *Eggsilo*, inspirándose en un seno femenino crea una estructura piramidal. Una vez más usa las formas anatómicas.

B) en el interior se hallan los huevos pero no existe el altar, se ha eliminado. Giger optará por crear una gran cámara que alberga cientos de huevos.

C) diseño de los huevos.

D) realiza varias versiones del alien adulto. En principio se parecía más a un insecto, con dos ojos negros, posteriormente toda la cabeza será negra, como un casco y sin ojos. Según Giger lo hace más aterrador porque no se ve lo que piensa o como va a atacar.

Las vainas se hallaban en el interior de una pirámide. Esto le dio a Giger la idea de utilizar la huevera corriente como estructura formal de la pirámide, donde situaría los huevos. Para los primeros bocetos del alien en su primera fase Giger creaba una cola para permitirle saltar, puesto que la función en el diseño debía ser clara y visible. El alien salta sobre la víctima enrollándole el cuello y abalanzándose sobre la boca, en la que le introduce algo. Para visualizar mejor los bocetos pintó dos obras al aerógrafo que ilustraban mejor la idea. Una vez bien agarrado, el alien introduce un tubo por la boca de la víctima.

Hizo diapositivas de los cuadros y se las envió a O'Bannon junto a los bocetos y a uno de los primeros ejemplares del *Necronomicon de Giger*, que acababa de imprimir.

---

<sup>242</sup> BARKER, Clive, JONES, Stephen, *Clive Barker's A-Z of Horror*, BBC Books, London, 1997.

En octubre recibe la respuesta de O' Bannon que se muestra entusiasmado con la idea de los huevos. Giger tendría que esperar hasta febrero del 78 para una nueva llamada que pensaba que no se realizaría: O Bannon le comunicó que la 20<sup>th</sup> Century Fox se hacía cargo de la producción invirtiendo 7 millones de dólares y que se le contrataría como diseñador. El libro que les envió había convencido a los productores y especialmente a Ridley Scott que iba a ser el director de la película: "Giger fue desde el principio "seleccionado" para diseñar todos los aspectos del paisaje extraterrestre y del mismo alien"<sup>243</sup>. Sería pues el responsable de crear todos los aspectos del mundo alienígena.

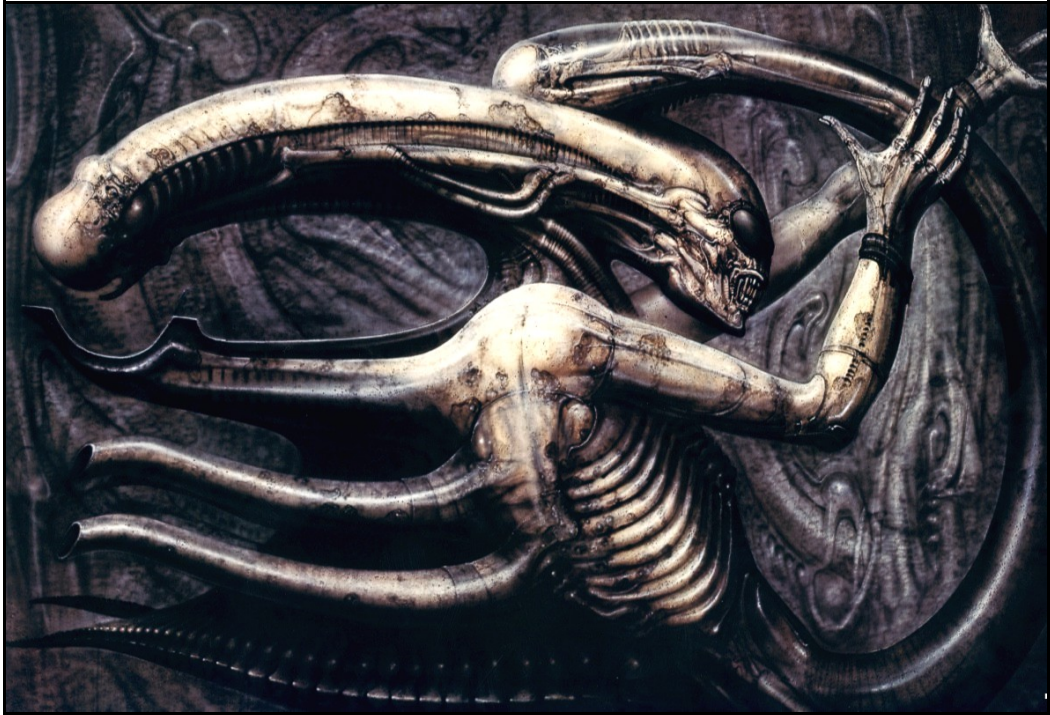
Ese mismo mes Giger recibía en su casa de Zurich la visita de los productores Gordon Carroll y David Giler y del director Ridley Scott quien le explicó los detalles acerca del proyecto con las variaciones sobre el guión original. Uno de los principales problemas con que se enfrentaban eran los plazos, pues la producción empezaría en tres meses y el tiempo apremiaba y sobre todo el diseño del gran alien, que iba a ser la estrella absoluta del film y que tenía muy preocupados a todos. Finalmente Giger recurrirá a sus cuadros *Necronom IV* y *V* [277-278] ante los que Scott exclamó nada más verlos "¡esto es!, no puedo creerlo, nunca había estado tan seguro de algo en toda mi vida" cuando buscaba ideas para la imagen que podría adoptar el alien adulto. Giger diseñaría y construiría todos los aspectos relacionados con el mundo alienígena, ayudado por el equipo de técnicos de maquetas y decorados. Lo único que no le dio tiempo de esculpir físicamente fue el revientapechos. La producción se llevó en el más absoluto secreto dentro de los estudios Shepperton de Londres. Incluso Giger tenía un taller propio donde mantenía en secreto la construcción del alien adulto, para que los actores no lo vieran hasta el momento de rodar las escenas y así inquietarles más [313-316].

Entre los otros diseños de la película cabe destacar el vestuario ideado por Moebius y realizado por John Mollo y los diseños de naves de Cobb y Foss. Estos últimos también crearon diseños para el alien, pero faltos de originalidad y sin la profundidad de los diseños de Giger, más ricos y originales desde el punto de vista formal y simbólico y con muchas más interpretaciones y lecturas [267-276].

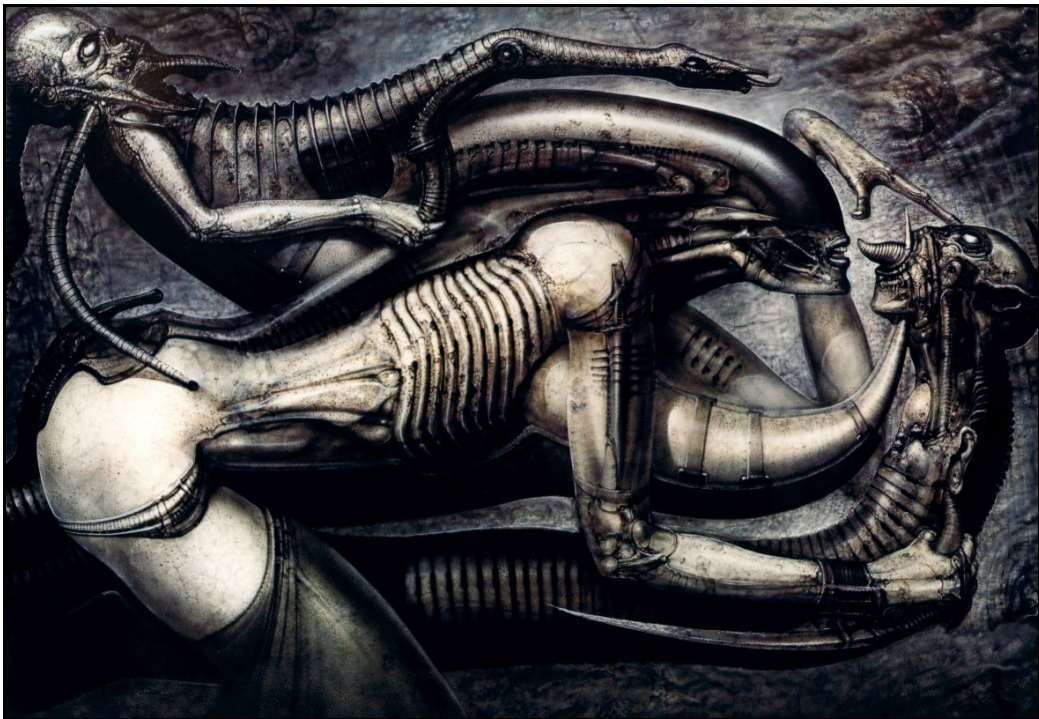
---

<sup>243</sup> H.R. Giger's *Filmdesign*, Op. cit. p. 18

En el diseño de Cobb del piloto no estaba integrado en la silla como lo hacia el de Giger [269-270]. Dominaban más que los diseños de criaturas y orgánicos, la creación de naves y aparatos tecnológicos, como observamos. Quizás junto a Syd Mead son pioneros en este tipo de diseños conceptuales sobre tecnología y naves espaciales. La caja del gato o el atrezzo de los astronautas también fueron creados a partir de los diseños de estos.



277-Necronom IV (1976)



278-Necronom V (1976)

Escena del planeta:

En esta secuencia aparecen las bases para el diseño del planeta extraterrestre y la cultura de donde procede el monstruo. Veamos la secuencia según aparece en el guión original, a partir de la cual Giger desarrollaría sus diseños.

Lambert, Dallas y Kane han aterrizado en el inhóspito planeta. Ash (el androide) les apoya desde la nave. Una construcción gigantesca se levanta sobre las rocas, claramente de manufactura no humana. Los astronautas están asustados. Se oyen sonidos estridentes. Los astronautas exploradores gritan por sus micrófonos.

Kane: es una especie de nave espacial

Lambert: ¿Estas seguro? Es muy extraña

Dallas: Ash, ¿puedes ver esto?

Ash: nunca he visto nada igual y “Madre” tampoco

Dallas: Continúa comprobando la transmisión

Ash: sea lo que sea, procede de su interior

Kane: iré y echaré un vistazo

Dallas: Alto, no veo luces ni movimientos ¿y tu Ash?

Ash: no puedo verlo bien

Dallas: Desde aquí parece desierto. Nos acercaremos hacia su base (Caminan hacia la nave)

Ash trata de ajustar la imagen en forma de roca. De repente un gran esqueleto, de quince pies de longitud. Amplia la imagen. La voz de Dallas no se escucha bien, va y viene. Ripley se incorpora a la transmisión.

Dallas: No hay signos de vida, no hay luces, ni movimiento

La parte baja de la entrada está llena de polvo y piedras

Kane: parece una entrada

Dallas: Vayamos dentro (escalan una de las aberturas y entran)

Dentro andan en una cámara de techos elevados. Los muros están cubiertos de rejas oscuras. Una luz fantasmal se filtra y llena el aire. Sólo hay oscuridad.

Dallas: No se ve el fondo.



Kane y Lambert le siguen. Intentan vislumbrar algo con sus luces. La luz fantasmal se filtra a través de un aire polvoriento. A pocos metros aparece una abertura. Dallas se inclina y mira en el agujero. Está totalmente oscuro. La luz no es suficiente. Kane y Lambert se asoman

Dallas: vamos a echar un vistazo

Dallas proyecta su luz y se ve... una urna brillante de coloración bronceada. Está vacía y en la parte de arriba tiene una abertura redondeada. Dallas se acerca al enrejado

Dallas: por aquí!. Se acercan. Alumbran con sus luces el suelo. Una máquina. Encima del mecanismo una pequeña barra se mueve hacia delante y hacia detrás, deslizándose silenciosamente

Kane: Aún funciona

Lambert: grabación automática

Dallas: miremos más abajo;

Kane, no te desenganches del cable. Sal antes de 10 minutos

Dallas pone un trípode en el suelo de la abertura y suelta cable. Se ata a su unidad pectoral. Desciende por el agujero, enganchado por el cable, hay un muro vertical. Enfoca con su luz en las profundidades. El rayo de luz penetra unos 30 pies y se pierde.

Kane: aquí hace más calor, una aire cálido sube desde el fondo. Empieza a descender a pequeños saltos, deteniéndose para tomar aire. Mirando arriba Kane puede ver la boca del agujero. Un rayo de luz.

Dallas: ¿va todo bien por ahí ?

Kane: Aún no he alcanzado el fondo. Continua bajando, dando saltos más largos.

Mientras Ripley en su consola, sigue la transmisión y parece preocupada

Ripley: Ash, dile a Dallas que Madre especula con que el sonido pueda ser una especie de advertencia

Ash: No le puedo decir nada, he perdido el contacto

Ripley: Voy a salir a buscarles.

Ash: No es una buena idea, no podemos arriesgar más gente. Por eso Dallas nos dejó a bordo.

Ripley: creo que voy a salir de todos modos. Deben saber que la señal es una advertencia

Mientras Kane llega finalmente al fondo. Debajo de él está oscuro, es un espacio cavernoso

Dallas: ¿ves algo?

Kane: No , el tunel se ha acabado. Es como estar en los trópicos. Consulta su instrumental. Hay un alto contenido de nitrógeno, no hay oxígeno. Continúa suspendido y de repente su pie toca suelo. Kane se sorprende y pierde el equilibrio. Enfoca con sus luces y se da cuenta que está en una gran cámara. ¡Esto es muy extraño !

Dallas: ¿qué quieres decir?

Kane: hay algo por todas las paredes. Kane camina y examina las protuberancias orgánicas. Se aproxima hacia el centro de la sala. En el suelo hay hileras con formas ovales. Camina entre ellas. Es como un área de almacenamiento. ¿hay alguien por ahí?. Está todo lleno de cosas de cuero, precintadas, suaves al tacto

Dallas: puedes ver que tienen dentro

Kane: echaré un vistazo. Trata de abrir una, pero no lo consigue. ¡Es todo muy extraño!

Dallas: No lo abras, no sabes que hay dentro

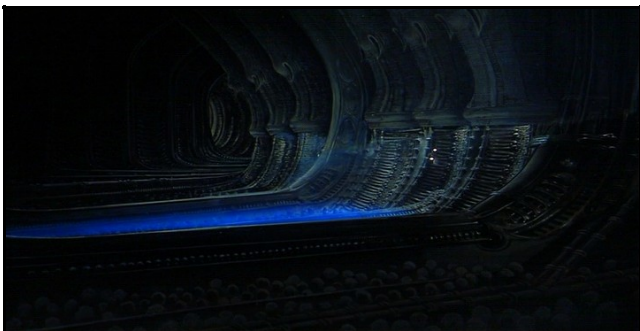
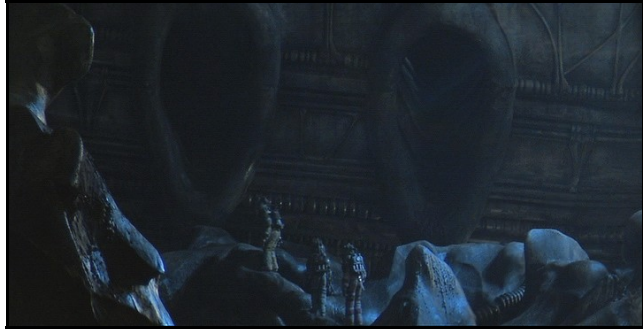
Kane mira de cerca las formas ovales. Se les levantan zonas donde él las estaba tocando. Alumbra con su linterna por las hileras. Se gira sobre la que estaba examinando y ve que algo ha cambiado. La superficie opaca, es ahora clara y se observa un objeto en su interior. Kane lo enfoca y observa. Se ven vísceras y una mandíbula. El interior es esponjoso e irregular. Con una violencia descomunal, una pequeña criatura salta afuera y se le fija sobre su máscara. La criatura se funde con la máscara y se pega a la cara de Kane. Éste forcejea con la criatura, pero no evita que le abra la boca y cae.

Dallas: Kane, ¿puedes oirme ?

Lambert: no contesta

Dallas y Lambert recogen el cable hasta recuperar a Kane. Se dan cuenta de que tiene algo pegado a su cara. Dallas: ¡no lo toques!

Sacan el cuerpo de Kane. La tormenta continua en el exterior. La atmósfera se vuelve del color de la sangre.



279-284-*Alien* (Ridley Scott, 1979). Secuencia en el planeta extraterrestre.

## El planeta alienígena

Fue idea de Giger que el planeta estuviera cubierto por formas óseas. El paisaje alienígena es biomecánico y siniestro con una orografía repleta de huesos fundidos con otras formas orgánicas y con protuberancias. Para el silo donde en un principio se hallaban los huevos se inspira en las formas piramidales de los cartones de huevos. En medio del desolador paisaje del planeta se encuentra la estructura con forma piramidal, con contornos redondeados, que recuerdan a un pecho femenino. Esta idea se abandonó y se cambió el concepto por el de la nave encallada.

Giger modeló la superficie del planeta con huesos, partes de motores, tubos, cables, combinándolos y usando plastilina. El resultado es surreal y se crea un espacio amenazador, hostil [285]. La superficie del planeta era otro problema añadido, puesto que en las películas de ciencia ficción eran pintadas. En *Alien* la superficie se construyó plásticamente de manera más real utilizando decorados a escala monumental.

Los encargados de trasladar los diseños de Giger a las tres dimensiones fueron Les Dilley y Roger Christian. Dicen que “no era fácil trasladar los diseños a las tres dimensiones; normalmente estas construcciones son determinadas en la mesa de dibujo, realizándolos los diseños con las escalas oportunas. En el caso del planeta alienígena, teníamos que hacer modelos de arcilla”<sup>244</sup>.

## Nave

La nave, de estructura orgánica, presenta unos brazos que acogen, en cuyo centro se sitúa la cabina. Estos brazos parecen piernas femeninas. La estructura de esta nave es original e innovadora; tiene poco que ver con los diseños de naves espaciales que se estaban viendo en otras películas, influidas por la estética de las naves de la NASA y de los cohetes espaciales lanzados al espacio en los 60 y 70. Esta forma rompe con lo visto anteriormente en películas y dibujos (y se aleja de los que estaba haciendo Cobb). Es orgánica mezclando lo artificial y lo natural.

Tenemos una vista superior en la que se distinguen las partes; en el centro la cabina de forma circular y a los lados dos brazos como articulaciones [288]. La

---

<sup>244</sup> SCALON, Paul; GROSS, Michael: *The book of Alien*. Titan books, London, 1993.

nave sobresale por encima de unas montañas con sus grandes cuernos. El diseño de la nave, visto desde arriba es también un hueso doblado.

La pintura [286], que muestra la nave encallada sobre las rocas, fue realizado por Giger una madrugada en la que Giger no podía dormir: “la nave no pertenece realmente a mi obra, sin embargo tenía su visión y debía realizarla. Los cuadros que me salen espontáneos, me dan muy buenas vibraciones. Estaba seguro que Scott y los demás la aceptarían. Enseguida Scott me pidió una vista en detalle de la entrada”<sup>245</sup>.

Giger modeló una maqueta en plastilina, para transmitir sus ideas al equipo de técnicos que debía realizar una maqueta más grande, sobre la que se efectuarían las tomas definitivas.

La entrada [289] tiene forma voluminosa, compuesta por tres puertas de forma orgánica, vaginal, con formas redondeadas como si se tratara de un vientre. Emplea las formas anatómicas a escala monumental y otorgándoles una funcionalidad. Utiliza tirantes para resaltar el volumen de la estructura.

## Interior

El interior de la nave, de grandes dimensiones, posee algo familiar que desconcierta, que es la presencia de huesos, que forman costillas gigantes. Pero en conjunto es algo inhumano, además con gran carga erótica. Es un erotismo provocado por las formas sexuales que adoptan las máquinas. Se reconocen estructuras humanoides.

Los pasillos del interior se hallan formados por nervaduras óseas [290], lo que supone estar dentro del monstruo o de uno mismo puesto que la impresión, pese a la enrarecida y lúgubre atmósfera, es que reconocemos las formas, puesto que son huesos y sus combinaciones como las que se hallan en nuestros cuerpos. Las bóvedas están formadas por huesos, rótulas, nexos, costillas [291]. Es una visión del interior del cuerpo humano pero vaciado, sin los órganos, sólo permanece el esqueleto. Es una visión monstruosa, que inquieta.

---

<sup>245</sup> H.R. Giger's *Alien*. Op. cit., p. 22.





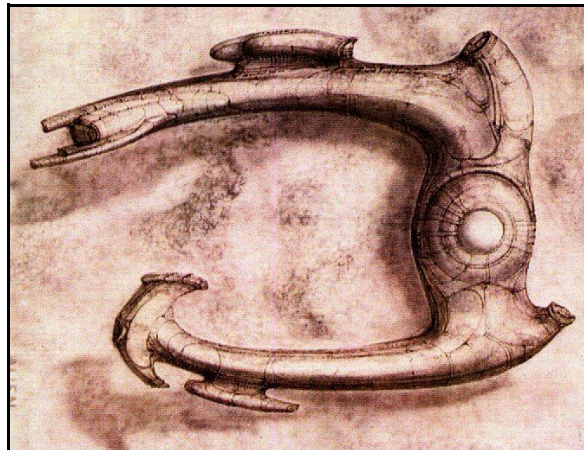
285-Paisaje (1978)



286-Paisaje con la nave encallada (1978)



287-Detalle de la nave (1978).



288-Vista superior de la nave (1978)



289-Entrada de la nave (1978)

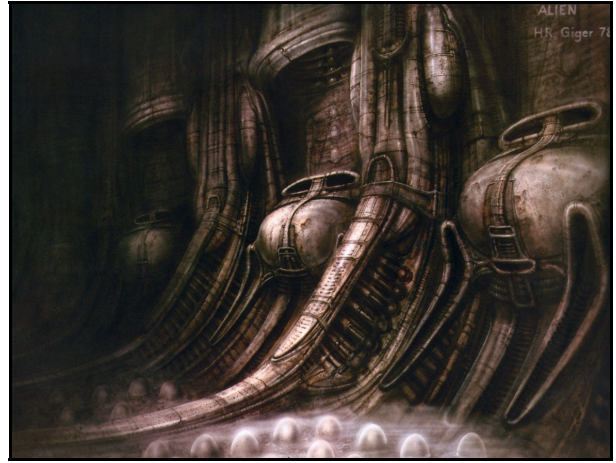


290-Pasillo interior de la nave (1978).

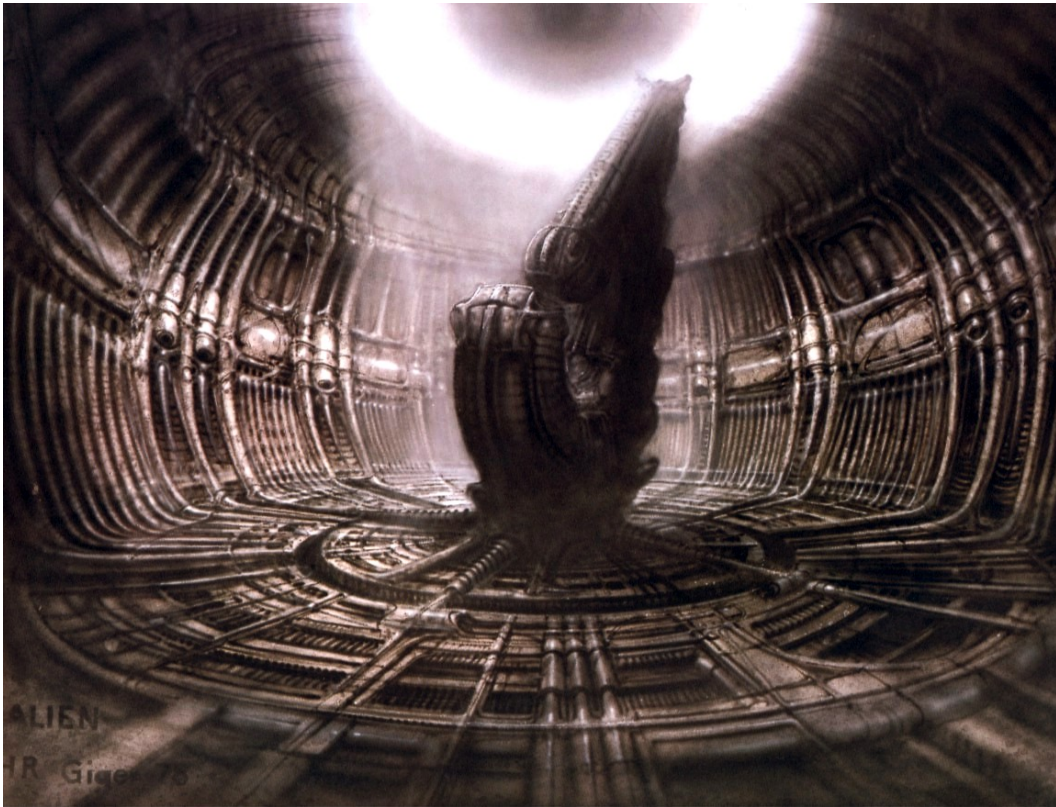




291-Pasadizo con membrana (1978)



292-Silo de huevos, versión I (1978)



293-Cabina de la nave alienígena (1978)

### Cabina y piloto espacial

La cabina, de morfología ósea, tiene un aspecto de cámara misteriosa y sigue la lógica constructiva de la nave [293]. En su centro se halla una protuberancia que resulta ser el piloto fosilizado, petrificado. No sabemos si siempre estuvo pegado a la silla o separado. El aspecto final viene determinado por el diseño orgánico y modernista que también aplicará en sus diseños de muebles. El simbolismo freudiano es evidente en el diseño del telescopio o cañón.

El diseño del piloto espacial fundido con la silla era radicalmente novedoso y tenía poco que ver con diseños anteriores [270]. Este piloto en contraposición con el monstruo tiene un carácter más benigno, puesto que es una figura sedente, mientras que el monstruo es más terrorífico, es una figura de pesadilla. Los diseños, impregnados por el concepto de la biomecánica, eran originales pues se daba a conocer a gran escala por primera vez. Las máquinas parecen orgánicas y los organismos tienen una cualidad mecánica. Pero sobre todo Giger remarca “me gusta trabajar con huesos”.

### La sala con los huevos

Las primeras versiones se inspiraban en una huevera corriente y huevos de gallina [294]. Se hallan en una gran sala o cámara que los alberga; en el diseño original de Giger se observan unos culos [292] que en la película no aparecen, pese a que si tenemos fotografías de maquetas, por lo que se debió suprimir al realizar el decorado a escala real. En los bocetos se ven esquemas del huevo que se inspiraba en las cajas-sorpresa con resorte en la parte superior accionado por un muelle, que al abrirse salta desde el interior.

El huevo representa el inicio y el final del ciclo alienígena, que se inicia cuando se aproxima a él la primera víctima. También es la secuela para la víctima, que después de ser capturada por el alien es envuelta en una hebra viscosa y drenada por fluidos. La vaina es después transportada frente al huevo alien donde se inicia de nuevo el ciclo. En la pintura [296] Giger realiza una visión prácticamente definitiva del huevo, con la transparencia de su interior, donde respira y se mueve el agarracaros. En la versión definitiva tuvo que retocar la abertura, su morfología vaginal [295] por una cruz, porque a los productores les

parecía que podía herir la sensibilidad de algunos espectadores especialmente en los países católicos<sup>246</sup>.

### Agarracaras

En el interior del huevo se observa el alien agarracaras con sus tentáculos, gracias a las calidades transparentes de su organismo [296]. El agarracaras se inspira en su propia obra. Concretamente en su dibujo de 1967 titulado *Alpha* donde aparece un ser con patas pegado al cráneo de una mujer [391] y también en otra obra del mismo año, *Astreunuchen* [119]. En los primeros diseños se observa a un ser mucho más grande de carácter larvario [297].

O'Bannon envió por carta un sketch mostrando la idea que tenía a Giger: “Como idea de lo que quería, Dan O'Bannon me envió un sketch que había hecho de esa cosa saliendo de un huevo (que parecía una tortilla voladora). Para mí, la apariencia de algo debe venir determinada por su función, y desde que esta criatura tiene que saltar desde un huevo y agarrar la cara de alguien, pensé en lo que necesitaría para poder realizar esta acción. Empecé con un cuerpo que se parecía a un órgano sexual alargado y añadí dos manos para sujetar la cabeza y la larga cola enrollada y que funcionaba como el resorte de una caja sorpresa”<sup>247</sup>. Scott quería algo más pequeño, del tamaño de la cara. Tras nuevas modificaciones Giger comenta: “la criatura se parece ahora más a una araña con cola. Su cuerpo es muy pequeño y las manos y la cola son más grandes. Las manos agarran la cara de Kane y la cola se enrolla en su cuello”<sup>248</sup>. El nuevo diseño que realizó Giger es mucho más sofisticado y estilizado; mezcla de especies como cangrejo y de arácnido, con ocho tentáculos, cola y un órgano reproductor para introducir sus huevos en la víctima o anfitrión. Es un parásito que porta la semilla extraterrestre y que la deposita en humanos y otros seres, para finalmente matarlos, cuando nazcan las criaturas. Deja en coma a la víctima cuando se enrolla a su cuello y deposita el huevo en la garganta. En la pintura [300] vemos desde distintos ángulos la terrorífica criatura. En otra pintura se ve pegada al casco del astronauta, que tiene una forma fálica en su estructura [299].

---

<sup>246</sup> *Ibid.* p. 46

<sup>247</sup> *Ibid.*

<sup>248</sup> SCALON, Paul; GROSS, Michael. *Op. cit.*





294-Huevo Alien, (1977)



295-Huevo-Alien, II, (1978)



296-Huevo-Alien, III (1978)



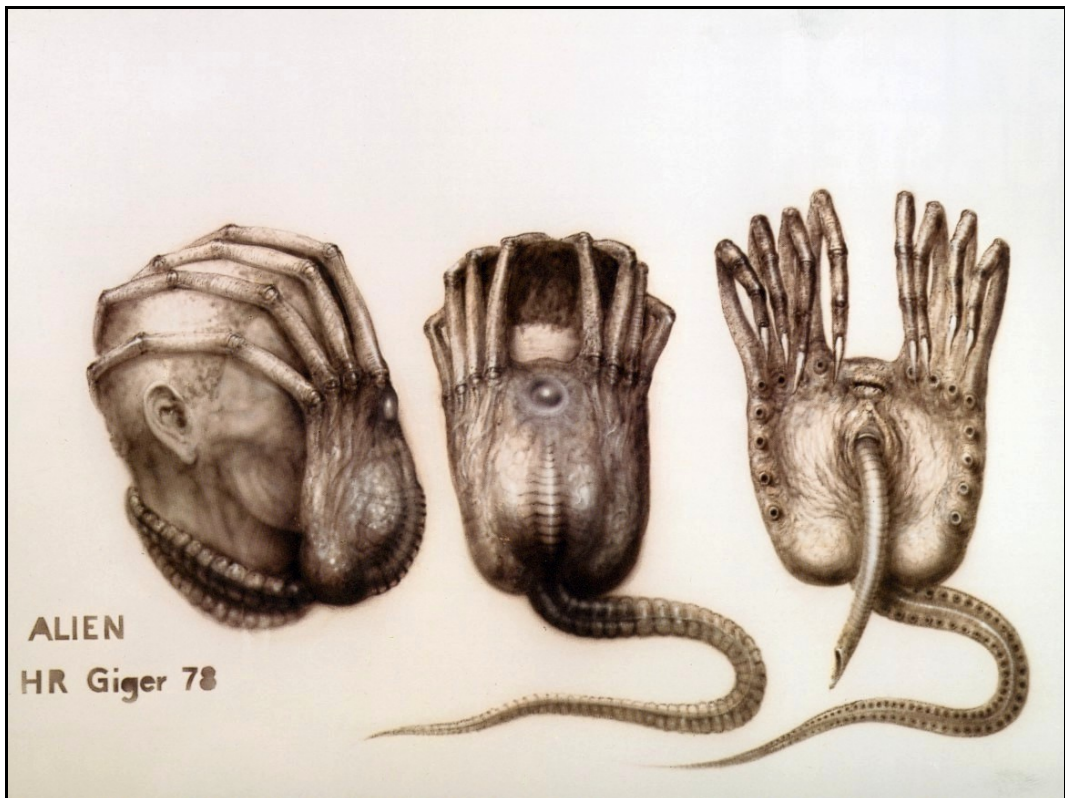
297-Agarracaras, versión I (1977)



298-Agarracaras, versión II (1977)



299-Astronauta con casco y agarracaras (1978)



300-Alien I, Agarracaras (1978)



## Revientapechos

Para la segunda fase evolutiva en principio Giger dibujó algo que él llama con sentido autocrítico “el pavo de Navidad” [301], un diseño poco válido que sería sustituido por el revientapechos, que irrumpe en una de las escenas más impactantes del cine moderno (equiparable a la escena de la ducha de *Psicosis*) [302-303]. El diseño definitivo, según Giger se inspira en una crucifixión del pintor Francis Bacon de 1945 [55].

El revientapechos madura rápidamente dentro del cuerpo de la víctima, en su pecho, desde donde se abrirá paso al exterior, al roerle. La cabeza, de cráneo pequeño, recuerda a la del alien adulto y la cola a una figura de un cuadro de Giger (*El mago*, [210]). Es pues resultado de la simbiosis de figuras propias.

## Alien adulto

Inspirado en las pinturas *Necronom IV* y *V* [277-278], de resonancia lovecraftiana, es el protagonista absoluto del film y él le da título. Los primeros diseños para el alien de Cobb recuerdan a otras películas, de aspecto humanoide [274-276]. Se buscaba algo más radical, original y diferente. Los primeros diseños de Giger recuerdan a un ser híbrido de humano e insecto.

Combinando las pinturas *Necronom*, Giger fue modificando sus diseños hasta lograr el resultado final. Dada la complejidad de los dibujos y su problemática para trasladarlos a las tres dimensiones, él mismo construyó el traje que llevaría el actor que realizaría ese papel: era de látex y lo retocaba diariamente con el aerógrafo.

“Al principio no teníamos claro como sería el aspecto del alien, pero Scott no quería uno de esos tremendos monstruos tradicionales del cine, rígidos y torpes que andan pesadamente. En la oficina de Scott hicimos pruebas con un grupo de contorsionistas, entre los que se encontraban niños. Scott creía que un hombre alto, con un niño abrochado sobre él y ambos embutidos en un traje de goma, podría ser un monstruo con las extremidades movibles. Probamos esta idea y nos dimos cuenta de que daba muchos problemas. La posibilidad de construir un gran



robot también estaba descartada por la seguridad de los actores, que podían salir dañados al rodar las escenas de acción”<sup>249</sup>.

Tras muchas discusiones se decidió que el alien tendría un aspecto insectoide y un aire de elegancia pese a su carácter terrorífico, dualidad muy presente en la obra de Giger que trata de combinar cualidades opuestas como fealdad y belleza, repulsión y atracción. El terror lo provoca por sus mortales ataques rápidos como el rayo y por la manera que son filmados, dejando ver muy poco de la criatura y disparando las imágenes de miedo en la imaginación.

El principal problema para Giger era el escaso tiempo que tenía para la construcción del traje del alien, pero sobre todo que su aspecto fuera convincente y que causara terror. “Crear un monstruo creíble, me parece algo casi imposible. Veo siempre detrás de los monstruos de las películas a un hombre mejor o peor disfrazado, que no me causa ningún terror”<sup>250</sup>.

Giger había diseñado una cabeza del alien alargada [305], y pensó en darle una funcionalidad que se convertiría en una de las originalidades del monstruo: ocultaría una larga lengua provista de una abarrotada dentadura que el alien empleará como hace el oso hormiguero para comer, desplegando rápidamente su lengua [310]. Este rasgo es también original y se ha convertido en uno de los atributos emblemáticos de la raza alien, además de su cabeza. Será muy imitado en el diseño de monstruos.

Giger también relacionó el diseño del gran alien con el del revientapechos, en la cabeza y los ojos, ya que es el mismo ser, uno más evolucionado que el otro. El efecto de la doble dentadura fue astutamente aprovechado por Scott para imprimir un carácter más agresivo a la bestia [311-312]. De las dos bocas, la segunda es más bien una lengua. Esta criatura es tan maligna que incluso su lengua es mortífera. Otro rasgo inhumano son los dedos.

En la pintura [304], en la que se observa al alien de frente, sus ojos recuerdan demasiado a unas gafas de motorista, por lo que Giger optaría por hacer desaparecer los ojos del diseño para plantear un nuevo interrogante ya que la bestia no tiene ojos y su oponente no sabe cómo va a actuar. La idea de Giger era que el cráneo fuese semitransparente, como así fue. El cerebro tiene una forma

---

<sup>249</sup> H.R. Giger's *Alien*, Op. cit., p. 58.

<sup>250</sup> *Ibid.*

alargada similar a su cabeza. Al contemplar el cráneo se observa su interior en el que parecen moverse gusanos. Scott quería que el alien fuese totalmente transparente, como los biomecanoides de Giger que muestran su interior.

Sobre la piel del alien Giger colocó cables, carne animal, osamentas tubos y elementos técnicos, afín a sus ideas biomecánicas de fusión biológica con aparatos industriales, formando un robusto caparazón externo (exo-esqueleto). El traje estaba compuesto por 15 piezas que se podían separar.

Es el estadio evolucionado del ser, un depredador gigante que asesina para sobrevivir. En lugar de sangre tiene un ácido corrosivo y sólo se le puede hacer frente con fuego y lanzallamas. Utiliza la sangre de su presa para convertirla en anfitrión e iniciar el ciclo alienígena. Esta idea está muy presente en el arte de Giger: nacimiento-muerte, además producido de modo violento, tanto el parto como el fallecimiento.

La criatura de Giger evoca un erotismo enfermizo con su diseño. Es una criatura babeante, con fauces fálicas. Giger realiza la visión frontal, de perfil y de la cabeza en detalle [306-307]. Con la lengua, Giger ensaya sus teorías biomecánicas. Teniendo en cuenta el alargamiento del cráneo, podría albergar una lengua retráctil. La utilización de esta lengua en la película sería problemática. Por ello se contrató a un experto en animatrónicos y efectos especiales, Carlo Rambaldi<sup>251</sup>. Rambaldi se ocuparía del funcionamiento de la cabeza en las tomas cortas en las que el alien ataca empleando su mortífera lengua retráctil [311].

Giger dice que intentó crear imágenes que no se ven en otro sitio, procedentes de su propio mundo. “Cuando veo esas imágenes no pienso demasiado en lo que estoy haciendo o por si alguien se sentirá ofendido...cuando se dibuja o se pinta hay que ser capaz de hacer lo que uno quiere y no pierdo el tiempo en autocensuras”<sup>252</sup>.

---

<sup>251</sup> Rambaldi se había encargado de los efectos especiales y de maquillaje de *King Kong* (John Guillermin, 1976) y *Flesh for Frankenstein* (Paul Morrissey, 1974) entre otros films. Su consagración la obtuvo con la criatura de *ET, el extraterrestre* (*ET the extra-terrestrial*, Steven Spielberg, 1982).

<sup>252</sup> Documental *Alien, un mito de la ciencia ficción*, emitido en el canal Calle 13.

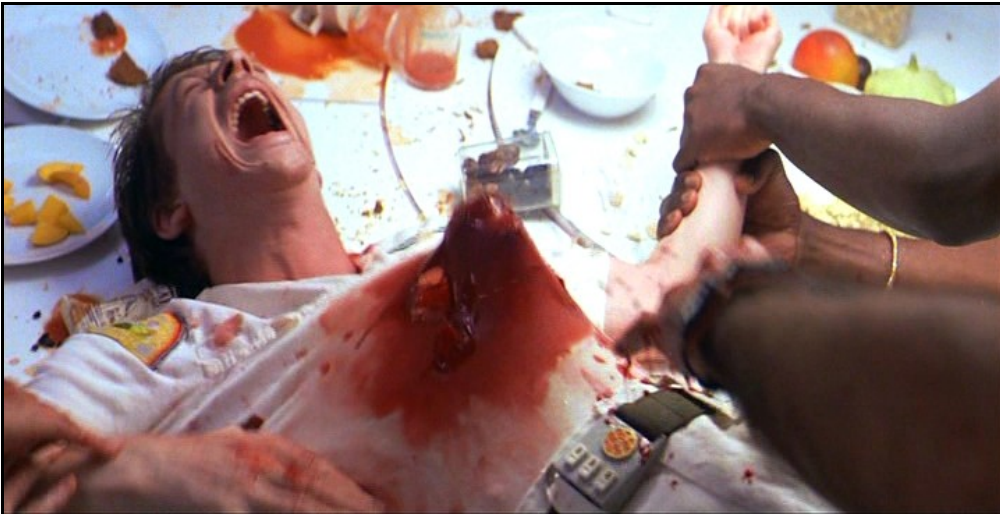
El estilizado diseño del mundo alienígena y de la bestia provoca la insinuación de un cierto erotismo, marcado por la provocación sexual. Desde el inicio, los decorados del planeta y de la nave mantienen presente alegorías sexuales durante toda la película (la nave alienígena es un enorme útero, el asiento del piloto recuerda a un enorme falo, al igual que el cráneo del alien), y su carencia de ojos recuerda las materializaciones de los miedos en monstruos descritas por Lovecraft. Lovecraft escribió acerca del miedo a lo desconocido, y explica el terror en sus relatos con criaturas carentes de forma definida; monstruos sin ojos, que donde deberían tener los brazos tienen tentáculos, dónde se situaría el cerebro hay un enorme estómago, en el lugar de la cabeza hay una gran boca, resumiendo, es la carencia de identificación, de antropomorfismo.

La película se basa en el miedo a lo desconocido, a aquello que no se puede ver (los personajes están atrapados junto a “algo” que se mueve a sus anchas pero que sólo se muestra al atacar). Sólo se nos muestra al alienígena en muy pocos planos, poco iluminados, de manera que el espectador recibe muy poca información descriptiva de lo que tiene delante, atendiendo al razonamiento de menos es más, y dando la posibilidad al espectador de que complete por si mismo lo que falta. Para ello explota también los miedos primarios inherentes al ser humano y a su instinto de supervivencia, como son el miedo a la asfixia, la claustrofobia y el miedo a ser devorado.

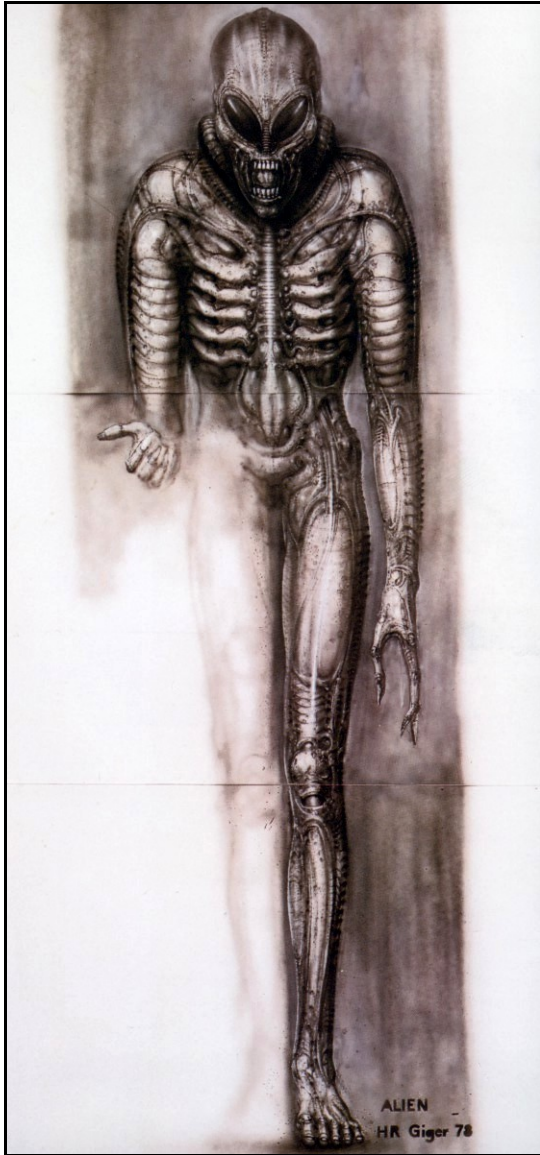
Estos tres miedos están representados claramente; la asfixia: un parásito que salta directamente a la cara aferrándose a ella mientras aprisiona el cuello del anfitrión con un enorme tentáculo para introducirle algo en la garganta; la claustrofobia: siete personajes que permanecen atrapados en una prisión de la que no pueden salir; morir devorado: un alienígena espantoso gestado en el interior de un cuerpo humano, carente de ojos pero que conserva una enorme boca de dientes afilados de la que a su vez emergen unas dobles fauces. Si bien como ya sabemos se nos muestra poca información de la morfología del extraterrestre, lo que si nos queda bien claro es cómo es su boca gracias a la abundancia de primerísimos planos de ésta dispuesta a un inminente y feroz ataque [311-312].



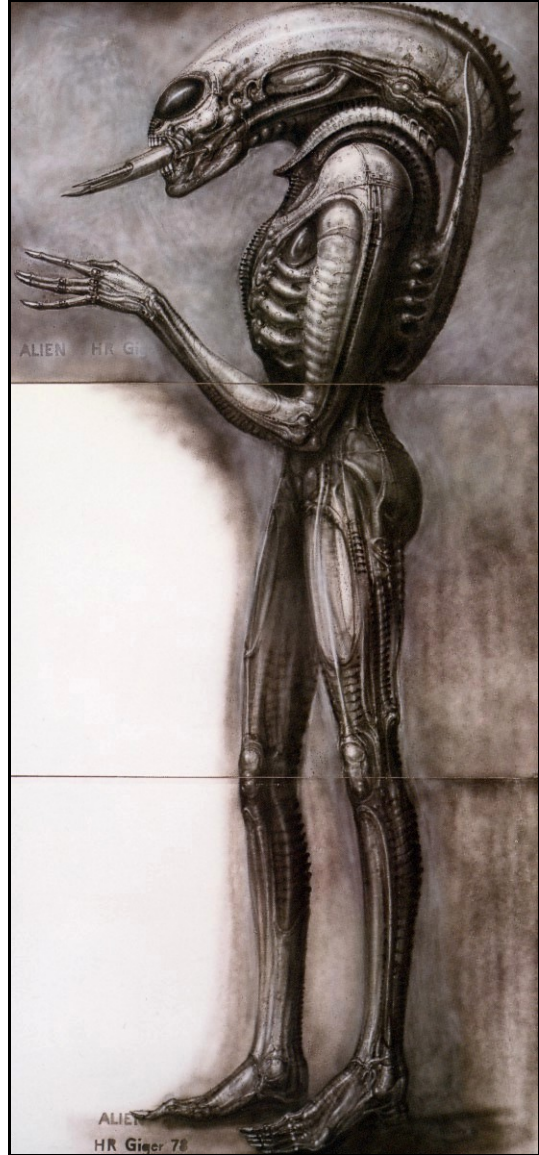
301-*Alien II, Revientapechos* (1978)



302-303-*Alien* (Ridley Scott, 1979). Parto monstruoso.



304-Alien III, vista frontal (1978)



305-Alien III, vista lateral (1978)





306-Alien III, vista frontal V (1978)



307-Alien III, vista lateral V3 (1978)



### Escenas eliminadas

Nuevamente el concepto de Giger creaba una nueva dimensión en la evolución extraterrestre que sería reaprovechado en otras películas, como *Aliens* y *Alien Resurrection*. Se trata del cautiverio de las presas capturadas por el alien en huevos. En el cuadro [309] se observa la vaina con una víctima enredada en ella que está totalmente deformada, sólo se aprecian sus rasgos muy difuminados. La escena en la que aparecían estas vainas, concretamente el cuerpo de Dallas no se incorporó a la película y se añadió en el *Director's cut* estrenado en 2003.

### La película

El estreno en USA fue el 25 de mayo de 1979 en el Egyptian Theatre; se construyeron réplicas del nido alienígena y del decorado de la nave "Madre" y un modelo a escala  $\frac{3}{4}$  del jinete espacial, que posteriormente fue incendiado por un pirómano. En 2003 conmemorando el 25 aniversario del estreno se ha estrenado la versión del director que incluye la escena eliminada en la que Ripley rocía con un lanzallamas las vainas depositadas por el alien. Sin embargo se ralentiza más la acción y hay ausencia de planos interesantes como la entrada a la nave alienígena.



308-Ron Cobb. *Capullos* (1977)



309-Giger. *Capullos* (1978)



310-Cabeza del alien (1978)



311-312-*Alien* (Ridley Scott, 1979). Ataque del alien.





313-316- Giger trabajando en Alien. Estudios Shepperton (Londres)

## Cuadros biomecánicos inspirados en *Alien*

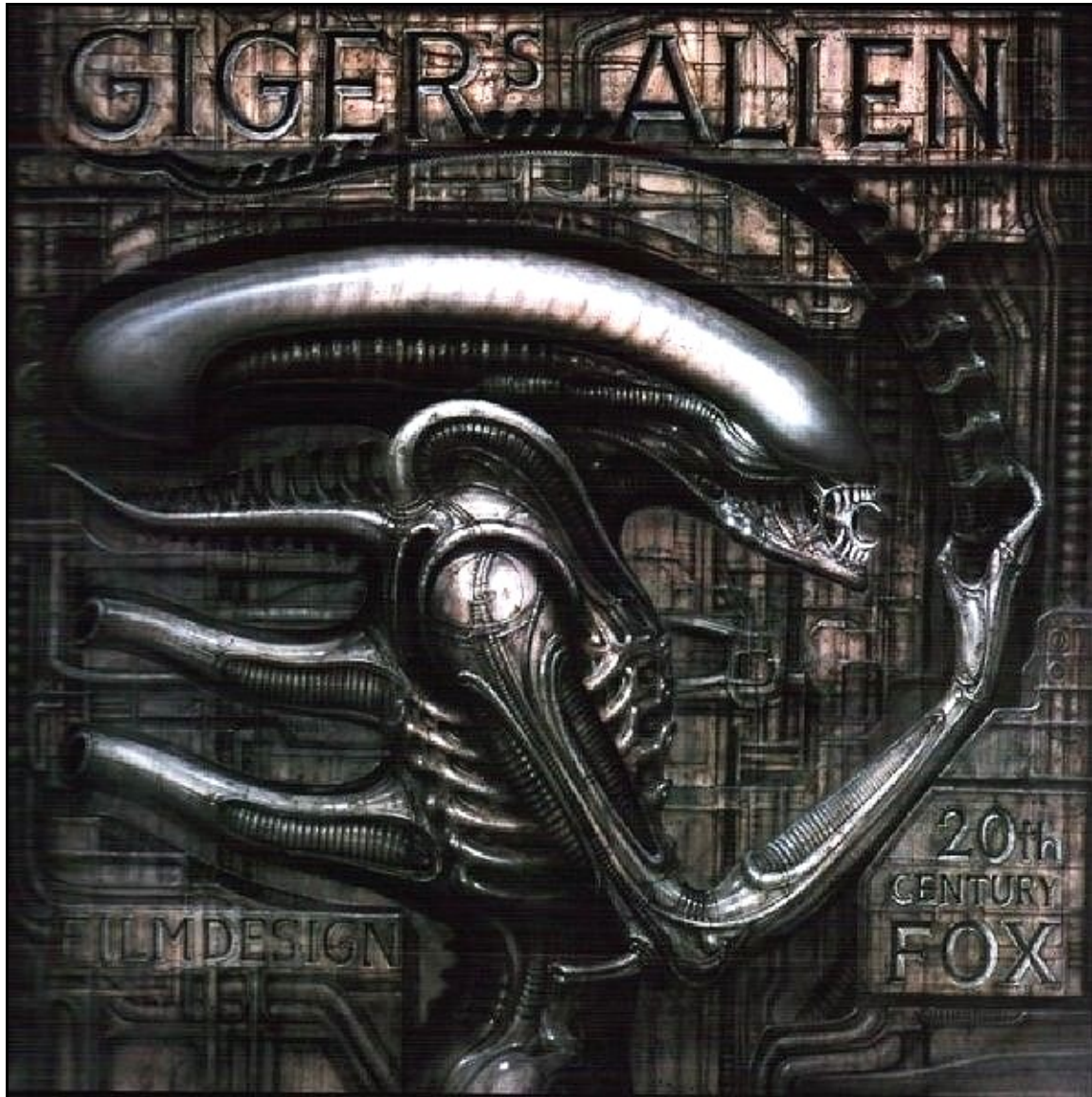
Giger dibujó una serie de cuadros biomecánicos inspirados en *Alien*. En ellos aparecen diferentes manifestaciones de la forma de vida alienígena, dibujada desde varios ángulos y con diversas morfologías, realzando siempre su composición biomecánica. La última pintura que realizaría en torno a *Alien* fue la que se destinó para la portada del libro *H. R. Giger's Alien* [317], que recogía con mucha documentación la información referente a la colaboración de Giger en esta película.

En *Alien* culmina la temática monstruosa iniciada en la serie *Necronom*. Se trata de la serie de pinturas que realiza al final del rodaje. 5 cuadros y la pintura que abría (portada) del libro *Giger's Alien*.

Se trata de 6 pinturas dominadas por el mundo alienígena de donde procede el monstruo de *Alien*, que se hallan en sintonía con las obras que estaba creando en los años anteriores, con sus paisajes biomecánicos y sus figuras monstruosas [319-320]. Crea un repertorio de ilustraciones alienígenas propias de un mundo de ciencia ficción y surreal con organismos en fase larvaria, envueltas por un mundo biomecánico o tecno-orgánico.

El monstruo posee referencias animales, insectos, serpientes y gusanos, el caracol y la babosa, el caparazón de la cucaracha, organismos marinos con muchas patas en un paisaje típicamente gigeresco con interconexiones, simbiosis y metamorfosis, una mezcla combinada de modo surrealista. Únicamente en la portada contemplamos el monstruo filmico en su estado final, con el que aparece en la película en su fase adulta, fruto de la evolución que tomaron los diseños.

El jeroglífico que pintó Giger refleja el ciclo evolutivo de la especie [318]. En principio aparecería en el interior de la pirámide. Inspirado de nuevo en la cultura funeraria egipcia. En la composición se halla una pirámide inscrita en un rectángulo, que es a su vez una estructura alienígena. Aparecen 3 niveles (huevo, agarracaras y el parto monstruoso).



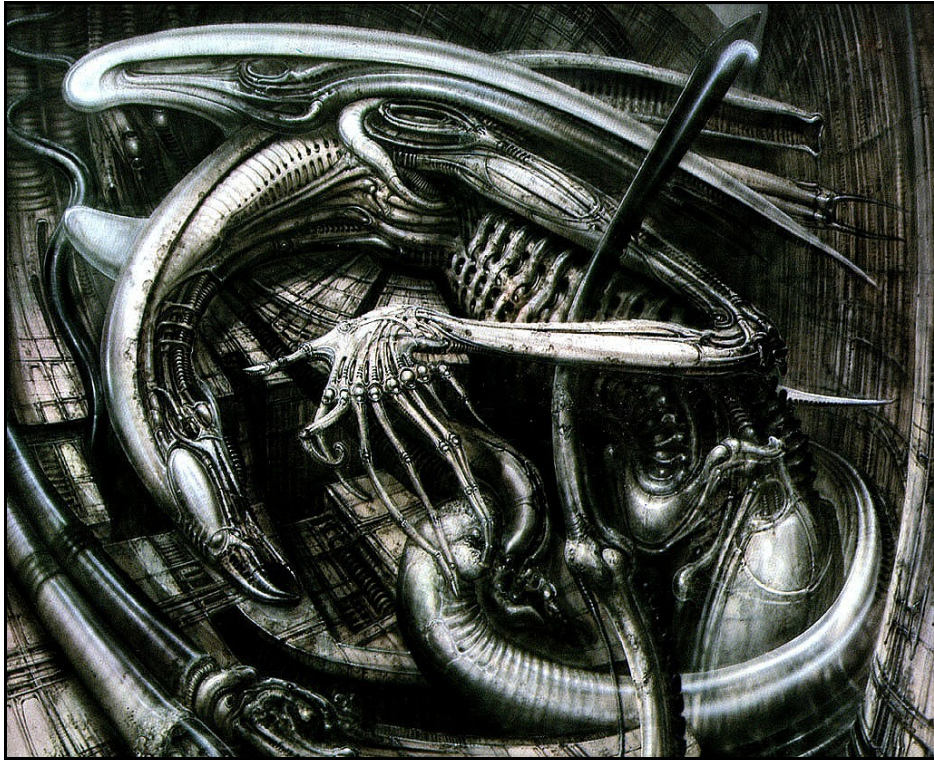
317-Monstruo Alien I. Portada del libro *Giger's Alien* (1979)





318-*Jeroglificos* (1978)





319-*Monstruo Alien IV* (1978)



320-*Monstruo Alien V* (1978)

## Interpretaciones y crítica

Este film, que causó un gran impacto en su momento y que todavía sigue cautivando a numerosos espectadores, ha generado multitud de opiniones e interpretaciones.

A diferencia de la limpieza impoluta y la estilización del aspecto visual de la obra de Kubrick y de su complejidad conceptual, *Alien, el octavo pasajero* está dominada por la suciedad y la oscuridad de un escenario recargado y repleto de múltiples detalles dentro de un sencillo argumento, mientras que sustituye el épico sentido aventurero de la cinta de Lucas por un contundente efecto perturbador ubicado en el género del horror.

La ciencia ficción positiva/limpia con *Encuentros en la tercera fase, Star Wars*. En contraposición la llegada del *dark*, un estilo visual en el que prima lo oscuro, la suciedad y lo impuro.

Para Telotte, Giger es una figura que sin duda ha impactado en el cine de ciencia ficción. Al igual que otros ilustradores y artistas como Chesley Bonestell y Frank Frazetta, ha ayudado decisivamente a definir el modo en que vemos al “otro” extraterrestre, el futuro y la tecnología que allí nos espera<sup>253</sup>.

Desde luego, en *Alien*, la imaginación de Giger, pese a que sólo se muestra durante algunos minutos del metraje, consigue definir el aspecto visual global de la película y crea el clima de angustia y claustrofobia que se experimentará a bordo del *Nostromo*, en plena lucha por la supervivencia

La aventura, para el escritor de *Lord Jim* y *La línea de sombra* (Conrad), era ante todo una odisea interior, una trágica proyección del hombre perdido en el misterio de un mundo inescrutable, que lo arrebató en una búsqueda desesperada del ser y lo coloca, generalmente, ante la muerte y la frustración. *Alien* sigue el camino trazado por sus recientes homólogos: fastuosidad visual con despliegue tecnológico realista, fantasía y suspense argumental y una estructura espectacular que se acerca al cómic. Como aportación propia, *Alien* puede mostrar su filosofía del héroe frente al terror innominado y la propia ética, a la manera de Conrad.

---

<sup>253</sup> TELOTTE, J.P. *El cine de ciencia ficción*, Cambridge University Press, Madrid, 2002.

Esta, como la visión del hombre dentro del cosmos, ya es una aproximación filosófica más compleja, cuyos representantes cinematográficos más importantes siguen siendo 2001, de Stanley Kubrick, y Solaris, de Andrei Tarjovski<sup>254</sup>.

Para Jorge Riera “ningún otro de los supuestos iconos de nuestra cinematografía más inmediata ha resultado ser tan original y mortífero como el babeante e inmundo ser engendrado por H. R. Giger” (nota). Nombra a Alien como una de las obras cumbre de la ciencia ficción y fundamental para concebir el cine de terror moderno

En 1997 Antonio Trashorras escribía en la revista *Fantastic Magacine*, “Trabajando a partir de huesos, fibra de vidrio, madera y caucho, el esforzado equipo de producción logró dar tres dimensiones a las espléndidas imágenes de pesadilla emanadas del pincel gigeriano...Giger obtuvo una desagradable síntesis morfológica entre cangrejo, araña y serpiente a la hora de diseñar al escalofriante alien...para crear el agarracaras...”<sup>255</sup>

En la revista *Acción*: “Después de localizar un realizador, el siguiente problema residía en conseguir un extraterrestre con personalidad propia, distinto a lo que hubiera aparecido en una pantalla hasta el momento; finalmente hubo que recurrir al suizo Giger, quien comprendió desde el primer momento que el monstruo era la verdadera estrella de la película; Transformado en un nuevo doctor Frankenstein posmoderno construyó a su criatura utilizando huesos humanos como materia prima e inspirándose en esqueletos de reptil, hasta que consiguió crear un ser nunca visto anteriormente con terrorífica apariencia; tratado hábilmente por Scott para rentabilizar sus fugaces apariciones y no desvelar totalmente su anatomía, ya que parte de la magia y del terror reside en que el monstruo siga siendo una incógnita, incluso después de que la propia película termine. Parte de esa magia se rompió en la segunda entrega que apostó por la espectacularidad cambiando el terror psicológico por las hazañas bélicas”.

Lo cierto es que aún hoy la criatura de Alien despierta fascinación y ha originado toda una serie de teorías elaboradas por críticos y fans acerca de la naturaleza de la bestia. Pocas criaturas cinematográficas contemporáneas han despertado tanto interés. Incluso en la saga de películas se ahonda en la anatomía

---

<sup>254</sup> MAHIEU, José Agustín. *Op.cit.*

<sup>255</sup> TRASHORRAS, Antonio. *Crónicas alienígenas*. *Fantastic magazine*, nº 7, sep. 1992, p. 28-33.

y raza alienígenas, creando nuevos monstruos que se adaptan y transforman en cada película.

*Alien, el octavo pasajero (Alien, 1979)* es una obra maestra del terror psicológico que aúna la ciencia-ficción con el puro horror en un todo de absoluta solidez. Lo logra manejando a la perfección la inmensidad del espacio infinito y la claustrofobia del espacio cerrado para crear un contraste de sensaciones muy eficaz. El monstruo que se mueve a lo largo y ancho de los recovecos de esa catedral gótica espacial que es la nave Nostromo se convierte en una amenaza desconocida para unos seres enfrentados a una máquina de matar implacable y a sus propios miedos que brotan en función de la desconcertante situación límite que los asfixia. Scott, autor al que es imposible negar su fascinante capacidad visual, se vio acompañado por las impagables creaciones del perfeccionista e imaginativo artista suizo H.R. Giger, cuyos diseños alienígenas, tanto de la criatura depredadora como del gigantesco ser disecado en su silla de pilotaje, tanto del aspecto siniestro e irrespirable del Nostromo como de la estética general, fueron uno de los elementos que contribuyeron decisivamente a impulsar a esta película como el *sumun* de la originalidad en el apartado visual. Sus diseños, unidos a los inspirados en Moebius, poseen una fuerza tenebrosa deslumbrante y provocan la impresión de ser, en verdad, propios de una hostil civilización alienígena. Si a esto añadimos la densa puesta en escena del director, tenemos como resultado un producto impecable en cuanto a atmósfera y aspecto formal.

La idea no resultaba novedosa, pero lo que diferenciaba a *Alien* era su gran presupuesto, que permitía reunir a un equipo técnico y artístico formado por la *crème* del momento: Giger, Moebius, Cobb, Foss, Rambaldi.. El ansia de singularidad estética de Scott quedó saciada cuando descubrió las imágenes del *Necronomicon de Giger*, quien realizaba un tipo de pintura llamada por él biomecánica, consistente en oscuras imágenes verde grisáceas evocando pobredumbre, violencia y deformidad. El apareamiento entre materia orgánica e inorgánica, sus creaciones y el modo en que Derek Vanlint y Denis Ayling las fotografiaron, hacen de *Alien* la contundente experiencia visual que todos recordamos.

Los primeros diseños del *Alien* los produjo Ron Cobb; se pretendía conseguir un look alejado del típico B.E.M. (bug eyed monster) de las películas anteriores. Esto lo conseguiría Giger; las primeras apariciones biomecanoides (la nave extraterrestre y el piloto) transmiten una impresión ajena al modo de vida humano. Trabajando con huesos, fibra de vidrio, madera y caucho el equipo de producción logró dar tres dimensiones a las imágenes de pesadilla de Giger. A él se deben los tres repulsivos modelos evolutivos de la criatura. El agarracaras, síntesis morfológica de cangrejo, araña y serpiente. El rompehuesos y su puesta en escena suponen una de las imágenes más impactantes del cine contemporáneo. Para dar vida al Alien adulto fue necesario un traje de caucho y fibra de vidrio.

Cobb y Foss colaborarían en los diseños de naves, dando el aspecto de vehículo pesado. Alien cosechó elogios en cuanto a concepción estética y dirección artística, también en lo concerniente al guión, en los perfiles humanos de sus protagonistas.



### 2.3.6.2. Diseños cinematográficos

Sin duda alguna la faceta más conocida de Giger es la de diseñador cinematográfico, debido en gran parte a su trabajo en *Alien*. Pero sus colaboraciones en el campo audiovisual son numerosas y han sido constantes a lo largo de su carrera. Debido a la fama y reputación internacional obtenida por *Alien*, Giger ha intervenido de forma intermitente en diferentes proyectos cinematográficos vinculados con el cine de terror y el de ciencia-ficción, convirtiéndose en un prestigioso y solicitado diseñador de género. Sin embargo, el resultado no ha sido siempre el deseado por el artista y en la mayoría de los casos se ha sentido maltratado por la política de los estudios que en muchas ocasiones han ignorado sus ideas y no han valorado oportunamente sus indicaciones. Por otra parte, la asociación *Giger-Alien* ha servido como reclamo para alguna que otra producción para la que se le contrató, como es el caso de *Species*. La idea de los directores y productores que le contratan es que sus diseños influyeran en la atmósfera de la película, a ser posible que su diseño vaya más allá del diseño en sí y que impacte psicológicamente al espectador. El nivel de colaboración que alcanzó con Ridley Scott no volvería a igualarse.

La formación de diseñador industrial y arquitecto de interiores le proporcionó el complemento ideal para que visualizara ideas y las plasmara mediante bocetos, faceta que ya en sus primeros diseños para el cine se evidencian (*Swissmade 2069*). A partir de los conocimientos en fotografía y cinematografía que pudiera adquirir durante su estancia en la Escuela de Artes Industriales de Zurich (1962-65), bien en alguna asignatura, bien a raíz de su amistad con otros compañeros como fue el caso del realizador Fredi Murer, Giger desarrolló un aprendizaje autodidacta gracias a sus propias experimentaciones en el medio y que alimentará con sus colaboraciones en determinados proyectos cinematográficos. Desde *Alien* (1978), su trabajo es sólo apreciable en la gran pantalla en la película *Poltergeist II* (1985) y de manera más considerable en *Species* (1995), para la que diseña la criatura alienígena *Sil*, protagonista de la película. Su carrera se ha visto inundada de proyectos fallidos, pero gracias a los diseños que realizó para estas películas se puede considerar su aportación al cine

fantástico. Giger ha trabajado en la creación de personajes fantásticos, especialmente monstruos extraterrestres, creando un bestiario moderno, plagado de monstruosidades y seres extraños. Además con sus diseños conceptuales recrea atmósferas perturbadoras propias de una pesadilla. Giger se ha convertido a causa de estos encargos en un diseñador especializado en las creaciones monstruosas: alienígenas, bestias, espectros y criaturas del inframundo conforman su currículum en este campo. De este modo ha alcanzado cierto status y reputación en el medio, que ha creado el calificativo *gigeresque* para denominar a sus criaturas y que es utilizado en la crítica cinematográfica especializada. Incluso se aplica a aquellos diseños que le imitan, pues son numerosos los directores y diseñadores a los que ha influido en el plano visual y también en el conceptual. Giger posee una habilidad especial para plasmar sus visiones monstruosas y crear seres amenazadores y destructores.

Hay que diferenciar los proyectos que nunca llegaron a concretarse y las películas que si se realizaron pero que por un motivo u otro no aprovecharon sus ideas. De todos modos su implicación en los trabajos siempre ha sido total y ha sido frecuente que diseñara más de lo que en principio se le pedía, pues pretende aportar todas sus ideas para mejorar determinados aspectos de las películas en las que colabora.

Películas realizadas que incorporan sus ideas y diseños: *Swissmade 2069* (1968), *Alien* (1978), *Poltergeist II* (1985), *Teito Monogatari* (1988), *Species* (1995).

Proyectos no realizados: *Dune* (1975 y 1979), *The Tourist* (1982) *The Mirror* (1983), *The Train* (1989), *Dead Star* (1990).

Proyectos en los que colaboró puntualmente pero que no incorporaron definitivamente sus diseños, *Alien III* (1991), *Batman Forever* (1994) *El condón asesino* (1996) y *Species II* (1997). De todos modos su influencia es patente en ellas.

También se le tateó para trabajar en la adaptación de la novela de Michael Ende *Momo* (1983) que hasta la fecha no se ha realizado y para la cual no llegó a diseñar nada. Además Giger tiene proyectos propios que aún no ha conseguido cristalizar como el titulado *The cross and the blade* y *The mystery of*

*San Gottardo*, basado en sus figuras biomecanoides y para la cual tiene publicado ya un storyboard/novela (1998).

Además de *Alien* y de *Species* que son sus dos colaboraciones más famosas, destacan los proyectos de *Dune* y *The tourist*, puesto que ambas ocupan un lugar importante en la cinematografía contemporánea. En proyectos como *Poltergeist II*, o *The tourist*, Giger generó multitud de pinturas y diseños que transmiten un imaginario infernal y que se hallan entre algunas de sus obras más importantes, constituyendo ejemplos de sus criaturas terroríficas y de su labor como creador de atmósferas y mundos. Las producciones internacionales le permitieron entrar en contacto con otros artistas que trabajan en el medio cinematográfico, como diseñadores, maquilladores y creadores de efectos especiales, lo que hizo que Giger adquiriera rápidamente experiencia para la construcción de personajes, pese a que su mayor aprendizaje fue la película *Alien*. Es interesante analizar la amplitud de sus colaboraciones en este campo, puesto que constituyen una de las facetas más atractivas del universo creador de Giger y han sido más comentadas que el resto de su obra en los artículos de crítica, especialmente anglosajona. Sobre sus colaboraciones cinematográficas Giger comenta: “he trabajado en suficientes películas como para afirmar que ninguna me ha satisfecho tanto como mi colaboración en *Alien*. En ella si que tuve total libertad para hacer todo por mí mismo, desde el diseño conceptual a la escultura física. Me hice prisionero (encerré) en aquella ocasión que es justo lo necesario para trabajar en el desarrollo de un proceso creativo con éxito. Debo tener mi mano sobre la criatura desde el inicio o tener a un excelente escultor en mi taller de Zurich”<sup>256</sup>.

Aparte de los diseños de criaturas y personajes Giger tiene más vínculos con el mundo del cine. Recientemente ha diseñado el trofeo que se otorga en el Festival de cine de Neuchatel (Suiza), llamado “Narciso”, que consiste en una escultura que representa a un biomecanoide compuesto de brazo y pierna unidos entre sí, que sostiene en un extremo una cámara de cine para filmarse a sí mismo, que se refleja en un espejo que tiene en el otro extremo.

---

<sup>256</sup> Ibid.

Repasemos cronológicamente su filmografía atendiendo a su faceta como diseñador para después comentar su faceta como realizador/productor y los documentales y propuestas en vídeo que ha originado su obra. La evolución de sus criaturas monstruosas y de las creaciones fantásticas para arquitecturas y escenografías centrarán nuestro estudio.

### **Swissmade 2069**

Los primeros pasos como diseñador cinematográfico los dio lógicamente en Suiza, gracias a su relación con la cultura underground de Zurich. El director F.M. Murer le encargó accesorios para la película. *Swissmade 2069* (1968). Éste es un film olvidado actualmente en Suiza, pero que sin embargo no deja de ser una obra peculiar, puesto que está considerada por los especialistas del género como la única obra cinematográfica de ciencia ficción realizada en Suiza<sup>257</sup>. Se trata de una película futurista, dentro del subgénero de anticipación, en la línea de películas como *Fahrenheit 451* (François Truffaut, 1966) y *Alphaville* (Jean Luc Godard, 1965). El argumento gira en torno a un extraterrestre que realiza un documental sobre el país, grabando en su cámara integrada en el cuerpo lo que ve. Existe una sociedad perfecta controlada por un ordenador central, pero habita también una minoría irreducible que no se ha integrado en el sistema. Después de un gran cataclismo, Suiza quedará convertida en una isla casi inundada, en la que los únicos supervivientes son los no integrados. Básicamente se trata de una extrapolación de la Suiza de 1969.

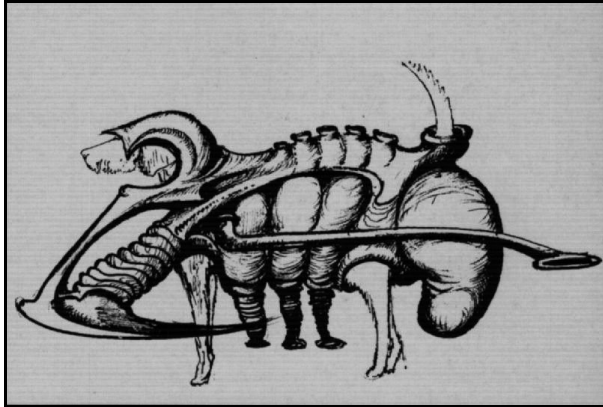
Giger realiza los diseños del extraterrestre que viene a la tierra para filmar y grabar y el traje-armadura que lleva un perro. Hace bocetos dibujando las primeras ideas para los diseños, para posteriormente construirlos en tres dimensiones. Realiza ambos elementos en poliéster y vinilo blanco, de aspecto óseo y dotados de un acabado futurista. La armadura del perro recuerda a una pintura de El Bosco en la que se observa un perro con atuendo similar. Este diseño tiene similitud plástica con su escultura *Maleta-bebé* (1967), ya que realiza una combinación de elementos orgánicos, como riñones, vértebras y pezones. Además

---

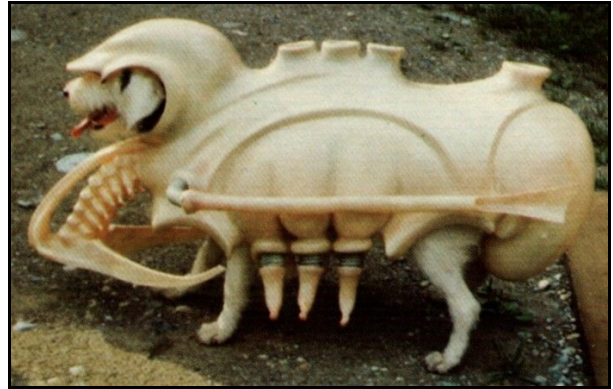
<sup>257</sup> MOESCHLER, Olivier, *2069 dans le nouveau cinéma suisse: OVNI ou reflet de la société? en De beaux lendemains?*, Editions Antipodes, Lausanne, 2002.

Giger incorpora un estilizado tubo de escape. Sin duda se trata de unos diseños muy originales para la época en los que se observan elementos que Giger incorporaba a sus dibujos en esos años como son los tubos y la manipulación de huesos para lograr formas nuevas. El resultado es llamativo y de carácter fantástico. El traje del extraterrestre ha sido conservado por Giger. La armadura del perro, llamó la atención de Salvador Dalí, que la quería para exhibirla en su museo. En el transcurso de una visita de Giger a Cadaqués, intentando conseguir que Dalí le escribiera una introducción para su libro *Necronomicon*, éste al ver la foto del perro con su atuendo, le pidió la pieza. Al volver a Suiza, Giger se la envió pero desapareció en la aduana española.

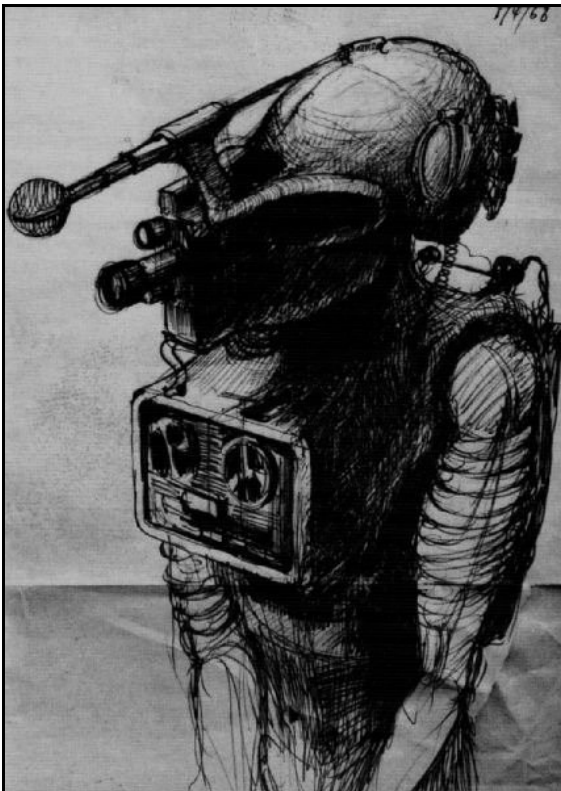
Esta es su primera colaboración en una película y su primer diseño extraterrestre para el cine (el siguiente extraterrestre sería *Alien*). El extraterrestre de *Swissmade 2069* es un ser biomecanoide con traje negro, botas y guantes negros y una armadura blanca que le cubre el pecho y la cabeza, de aspecto orgánico y óseo. La cabeza es muy grande y alargada, característica que se repite en muchas de sus figuras. En sus bocetos desarrolla la idea de un organismo pegado a la cabeza (nuca), que también trabajará en *Alien*.



321- *Vestuario para perro* (1968)



322- *Swissmade 2069* (Fredri Murer, 1968)



323- *Alienígena para Swissmade 2069*



324- *Swissmade 2069* (Fredri Murer, 1968)



## **Poltergeist II: The other side**

Una historia de fantasmas.

Después de 7 años Giger volvía a aparecer en los créditos de una película y sorprendentemente no era en la secuela de *Alien, Aliens*, sino en la segunda parte de *Poltergeist*. Giger recuerda que “nadie me llamó, ni siquiera sabía que habría una secuela de *Alien*. Ni siquiera se lo dijeron a Ridley Scott”<sup>258</sup>. Giger no pudo trabajar en *Aliens*, pues ni se le informó ni el director de la misma, James Cameron, contaba con él, ya que prefirió desarrollar los diseños según sus propias ideas, aportando su visión personal.

Tras el fracaso del proyecto cinematográfico *The tourist*, Giger volvía a trabajar con el realizador que iba a dirigir aquella, Brian Gibson. Tras la insistencia de Gibson ambos se reunían en 1986 de nuevo en la película *Poltergeist II: The other side*. El film continuación de la exitosa *Poltergeist*, trataba de la historia de una familia que se muda tratando de alejar anteriores fenómenos paranormales. En su nueva casa vivirá sobre un antiguo cementerio indio sagrado y tendrá que enfrentarse a espíritus y demonios vengativos. *Poltergeist* se convirtió en los años 80 en un clásico del cine de terror contemporáneo y en un film muy imitado. Richard Edlund fue el encargado de producir los efectos especiales para ambas películas (Boss Films). Su reto en esta segunda parte sería crear los monstruos y fantasmas a partir de los diseños de H.R. Giger.

*Poltergeist II* es básicamente una película de sustos, fantasmas y espíritus, con gran protagonismo de los efectos especiales. Los personajes monstruosos aparecen hacia el final de la película, pero durante muy pocos segundos de metraje, lo que evita que cobren gran protagonismo en la trama, ni que se aprecien los laboriosos diseños de Giger. Muertos, monstruos y calaveras recrean un mundo de penumbras, un inframundo tenebroso descrito sólo a pinceladas que irrumpe en la vida de la familia protagonista. La textura de las bestias es viscosa,

---

<sup>258</sup> HR. Giger's *Biomechanics*, *Op. cit.*, p. 44

al igual que las estéticas de *Alien* y *Species*. En los créditos Giger aparece como artista conceptual.

Giger realizó numerosas pinturas visualizando una caverna subterránea, el gusano y la criatura vomitada por uno de los protagonistas, el Vortex y la Gran Bestia, vistos fugazmente hacia el final del film.

El gusano se halla dentro de una botella y será el causante del vómito. Este sería el segundo gusano que diseña Giger después de su participación en *Dune*. Giger realizó los diseños pese a no estar de acuerdo con la idea del gusano, es decir que penetrase en el cuerpo en esa forma y luego se convirtiera en una bestia, adoptando una morfología muy diferente. El vómito supone el inicio de la transformación monstruosa y es la escena más espectacular de la película. Se trata de la representación de un parto monstruoso y desagradable inspirado probablemente en el parto de *Alien*. El actor Craig T. Nelson vomita una masa viscosa, que es el gusano aumentado deslizándose por su boca. Giger diseñó todo el concepto de la secuencia, desde el gusano y la botella hasta la transformación final.

La criatura primitiva tiene un aspecto anfibio con las extremidades poco desarrolladas o mutiladas sin brazos ni piernas. El personaje tiene aspecto viscoso, con un traje de látex y sustancias pegajosas. En los cuadros al aerógrafo Giger detalló como sería esta criatura, su aspecto final que en el film presenta algunas modificaciones y retoques. Giger enviaba los bocetos a Los Ángeles sin estar presente en el proceso de producción y modelado como ocurriera en *Alien* y esto se hará notar en su acabo final.

En sus bocetos Giger también describe la Caverna subterránea que aparece en las escenas finales de la película. Los efectos especiales son de gran calidad y llevan el peso de la historia. La compañía que se encargó de ellos fue la Boss-Film Corporation con John Bruno como director artístico de efectos, Richard Edlund, supervisor de los efectos visuales y Steve Johnson que se encargó de la creación de la criatura. Edlund y Johnson volverían a trabajar posteriormente con Giger.

La bestia, pintada por Giger toma protagonismo al final de la película. Es un ser antropomorfo con una cabeza que es una especie de medusa, con serpientes y gusanos que se mueven. Además tiene grandes fauces y colmillos (pintura P-13,

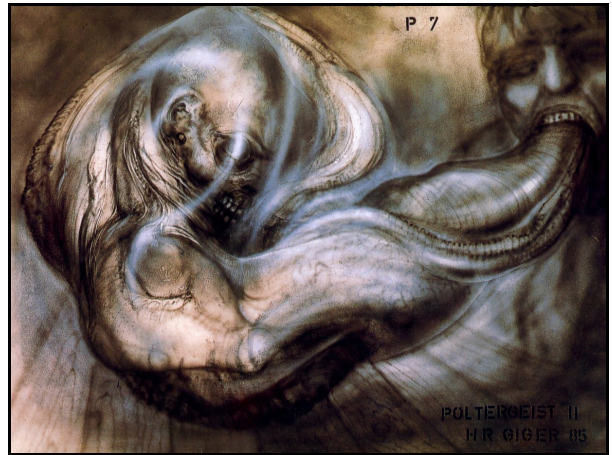
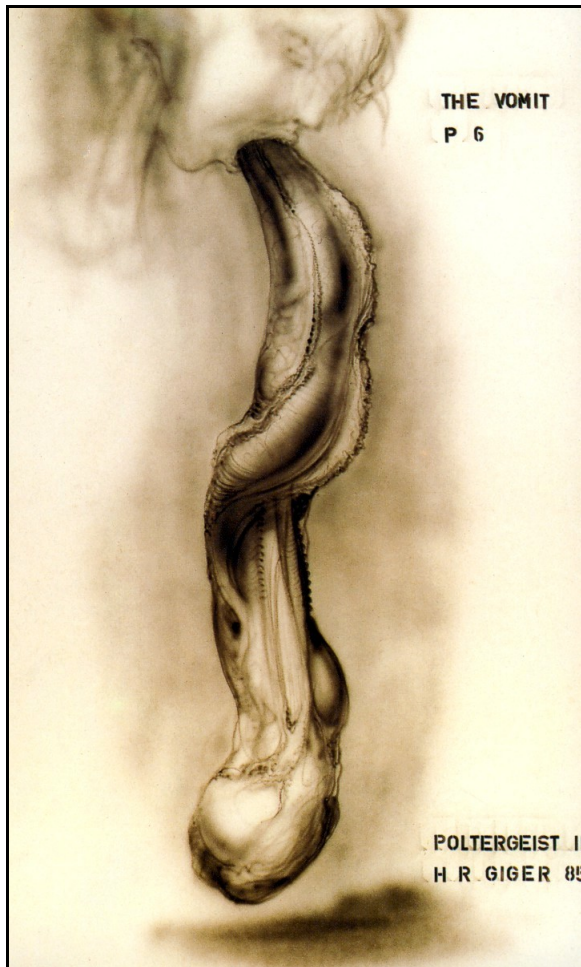
the great beast), y manos con forma de tentáculo. En su conjunto es muy gigeresca y recuerda a los diseños biomecánicos de *Alien*.

El personaje del reverendo Kane es quizá el más terrorífico de la película debido a su carácter siniestro y demoníaco. Fue líder de una secta y condujo a sus miembros a la muerte hace un siglo encerrándoles en una caverna a la espera del Armagedon y ahora regresa para raptar a la niña protagonista de la película, llamada Carol Anne. Giger pinta un cuadro (P26 *The reverend*), inspirado por el actor que interpreta el papel, Julian Beck.

Giger piensa que la mayoría de sus diseños fueron interpretados incorrectamente por el equipo del director de efectos Richard Edlund. Pese a todo la película recibió una nominación al Oscar por sus efectos especiales. Las creaciones de Giger se ven de manera muy fugaz en la película. Los técnicos no entendieron el porqué Giger pintaba sus cuadros en formato vertical si luego se trasladarían a la gran pantalla. Por eso Giger aconsejó que se podían filmar sus monstruos diagonalmente, pero cree que Gibson no tenía demasiados conocimientos sobre efectos especiales. Giger prefería no abandonar su estudio de Zurich por lo que envió a su ayudante Conny de Fries a Los Angeles para que le representara de manera digna. Según se ponían de acuerdo sobre los bocetos, él los pintaba al aerógrafo, lo fotografiaba y lo enviaba. Pero este proceso era lento y además cada especialista interpretaba los dibujos a su manera.. Giger cree que “hay muchas maneras de estropear una película, incluso aún siendo magníficos los efectos especiales; la calidad de un film depende fundamentalmente del productor y sobre todo de las habilidades del director. Así que para mí hubiera sido mejor trabajar en Aliens con Cameron que en Poltergeist II”<sup>259</sup>.

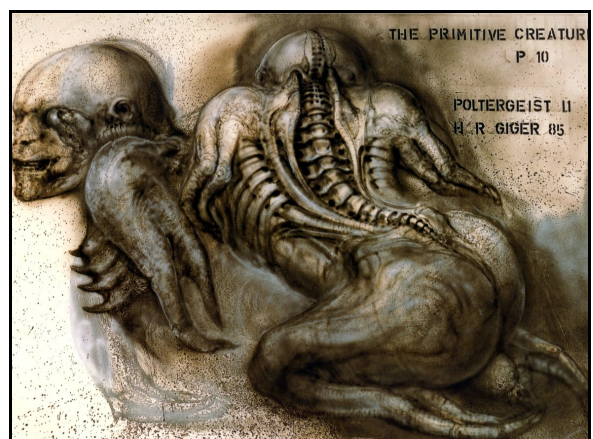
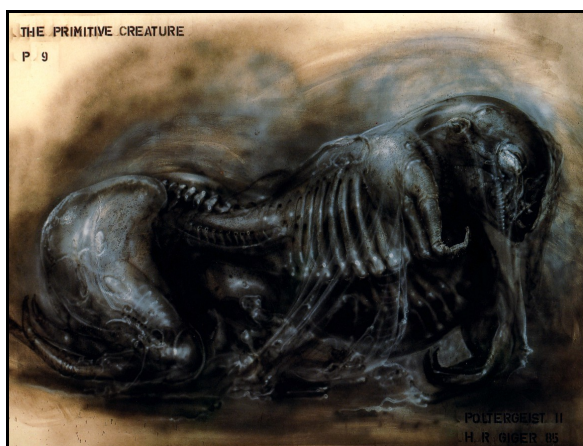
---

<sup>259</sup> H. R. Giger. *Filmdesign*, Op. cit. p. 56



326-Poltergeist II. La metamorfosis (1985)

325-Poltergeist II. El vómito (1985)



327-328-Poltergeist II. La criatura primitiva (1985)





329-330-Poltergeist II. La gran bestia (1985)

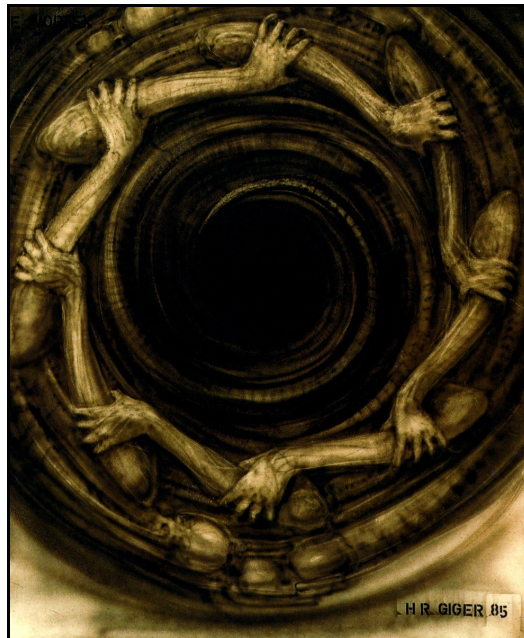


331-332-Poltergeist II. La caverna (1985)





333-*Poltergeist II. The smoke Beast* (1985)



334-*Poltergeist II. The Vortex* (1985)





335-338-*Poltergeist II* (Brian Gibson, 1985)

### **Teito Monogatari (en Europa *Tokyo, the last megalopolis*)**

A raíz del éxito de Giger en Japón, con la celebración de exposiciones, la traducción de sus libros y el encargo de diseñar un bar se desata la Gigermanía en este país. Por ello se le pide que diseñe un personaje llamado Goho Dohji para la película *Teito Monogatari* que encarna al dios de la venganza.

Basado en el anime *Doomed Megalopolis*, el film narra la historia de Kato, un hombre que se comunica con la muerte y que pretende destruir Tokio. En el film aparecerán posesiones demoníacas, luchas y reencarnaciones de dioses, como el Goho Dohji.

La historia trata de un terremoto que sacudió Tokio en 1923 y que se espera que se repita cada 70 años. Giger pintó dos cuadros al aerógrafo en 1987 e hizo bocetos con indicaciones para construir el monstruo, ya que no podía ejercer control sobre la ejecución de su diseño. El monstruo es un ser demoníaco, con formas redondeadas, cuyo cuerpo se organiza alrededor de una bola, con elementos afilados y punzantes. También lleva una rueda que sierra y otros artilugios mecánicos. Según Giger, los técnicos usaron la escala equivocada en la construcción haciendo el monstruo dos veces más grande y obteniendo así un lamentable resultado artístico en el film, en el que la criatura “parece actuar como un pollo asustado”<sup>260</sup>.

---

<sup>260</sup> *Ibid.*



339-340-*Goho Doji* (1987)

## Species

Esta es después de *Alien*, la producción cinematográfica más conocida en la que Giger ha trabajado, realizando los diseños conceptuales del monstruo protagonista del film, llamado Sil. *Species*, estrenada en 1995 supuso un gran éxito comercial, por lo que enseguida se empezó a trabajar en una segunda parte. La parte más atractiva de la cinta que mezcla el thriller con la ciencia ficción, es la protagonista alienígena, Sil.

El argumento de la película es una historia de ciencia ficción: una serie de códigos extraterrestres son captados por un telescopio y siguiendo unas instrucciones se combinan con genes humanos. Estos experimentos producen una hembra de aspecto humano con una capacidad de crecimiento acelerada. Pero los científicos deciden terminar con el experimento por temor a esta nueva especie. Entonces la niña escapa del laboratorio y se inicia su persecución a cargo de unos profesionales pues parece que puede ser peligrosa para la raza humana. En un tren camino de California la niña experimenta el trauma de su evolución y se transforma en el interior de un huevo. Completada la metamorfosis, Sil, es una hermosa mujer que tiene en sus genes una misión: aparearse y perpetuar su especie. Su destino final será Los Ángeles que se convertirá tanto en lugar para reproducirse como campo de batalla para el destino de la raza humana. Cuando se ve amenazada con posibilidad de fecundación, Sil muestra su auténtico aspecto híbrido, metamorfoseándose en una criatura letal con mucha agilidad y fuerza que posee un cuerpo plagado de armas biomecánicas mortales.

El productor y director de la película, pensaron que Giger era el más indicado para desarrollar la imagen de esta nueva raza alienígena. A continuación detallamos las instrucciones del productor Frank Mancuso Jr. y del director Roger Donaldson acerca del monstruo protagonista, Sil<sup>261</sup>:

- En su forma humana, será una hermosa joven de entre 20 y 25 años. El monstruo a crear deberá tener alguna conexión visual con la actriz que interpretará el papel en su faceta humana. Es decir el monstruo debe tener ojos y cara que hagan ver que es la forma alienígena de Sil:

---

<sup>261</sup> Se recogen en una carta enviada a Giger el 9 de febrero de 1994, como recapitulación de anteriores conversaciones. Véase *H.R. Giger's Film design, Op. cit.* p. 114.

- Una altura entre 225-240 cm.
  - Debe ser capaz de moverse fácil y rápidamente
  - En su físico debe tener los medios para matar sin esfuerzo alguno (para evitar cosas como pistolas o cuchillas). Debe tener sobre todo un aspecto muy orgánico
  - Algunas partes de su cuerpo podrían ser traslúcidas, de manera que se vea el mecanismo interno del monstruo
  - Debe ser una mezcla de belleza y horror.
  - Tiene que ser capaz de escarbar en la tierra, pues en una escena de la película huye de este modo.
- Debe tener una habilidad extrasensorial. Puede crearse una imagen oscura de lo que hay a través de los muros. Algo debe ocurrir en su mente cuando este proceso tiene lugar.

Otras instrucciones contemplan más aspectos relacionados con Sil:

- El huevo, donde Sil se transforma de niña en mujer. El huevo es algo vivo que permite el cambio de Sil. Según el guión de la película la niña vomita algo, una sustancia pastosa que forma moldes a su alrededor hasta crear el huevo.
- Sus víctimas: cuando Sil mata debe hacerlo dejando una marca identificable. Por ejemplo rompiendo los huesos, mostrando que el cuerpo fue asesinado bajo circunstancias extraordinarias y que debió haberlo hecho algún ser extraterrestre.
- Secreciones: Sil debe dejar evidencia de donde ha estado, pistas para que el equipo de persecución pueda seguir su rastro (como fluidos corporales, saliva).
- Secuencia del laboratorio: se crea un clon de Sil en el laboratorio. Crece una pequeña versión del monstruo dentro de una taza de cristal, de manera acelerada, rompiéndola y persiguiendo a todos. Este monstruo debe tener entre 60 y 90 cm.
- Vulnerabilidades: el monstruo debe mostrar alguna debilidad puesto que al final será derrotada. Por ejemplo puede estar incómoda ante los rayos solares. Los productores no tenían este apartado demasiado claro y esperan alguna nueva aportación.

- Sueño y pensamientos de Sil: cuando la pequeña Sil huye en un tren tiene extraños pensamientos que le van revelando su origen. También hay un sueño con la transformación del huevo y sobre fantasías sexuales. Sil sueña con escenas de apareamiento, que podrían ser entre seres alienígenas, y muy raras y eróticas

Dado el gran número de requisitos del director y productor, el trabajo de Giger era complejo, pero finalmente daría solución a todas estas premisas realizando multitud de diseños y aportando ideas para representar su visión de Sil.

La idea era que Giger desarrollase una tarea similar a que realizó para el film *Alien*, es decir, diseñar la criatura alienígena protagonista de la película y asesorar en los aspectos visuales y de puesta en escena. El director Roger Donaldson había descubierto la obra de Giger a través del *Necronomicom de Giger* y esperaba un diseño para *Sil*, de carácter terrorífico y sensual al mismo tiempo. El guión no agradaba demasiado a Giger ya que veía muchas similitudes con la saga *Alien* y por este motivo intentó que sus diseños se alejaran de los films de *Alien*. Giger se pronunció contra algunos aspectos de la producción que no compartía y que pensaba que dañarían el acabado artístico de la película sugiriendo incluso ideas para retocar el guión que consideraba poco original, como por ejemplo el final con los lanzallamas y la muerte entre el fuego, idéntico en películas de los 90 como *Alien III* (1990, David Fincher) y *Terminator II* (1991, James Cameron). Giger no entendía que se repitiera de nuevo el mismo final y no quería que la gente le tomara como un artista redundante. También estaba muy preocupado por la manera de visualizar sus diseños en tres dimensiones y esperaba poder asesorar directamente en las indicaciones como hiciera en *Alien*. Pese a las promesas por parte de director y productores de libertad creativa para Giger, no se aceptaron las sugerencias que según él iban en favor de la lógica de los diseños y de la criatura. Giger pretendía que la criatura tuviera un aspecto traslúcido y afirmaba que su construcción era posible por lo que decidió llevarla a cabo en su taller de Zurich y de este modo convencer a los productores. También emprendió la construcción de un tren fantasma que aparecía en los sueños de Sil y que finalmente tan sólo aparece en la película escasos



segundos. Además no siguen las pautas indicadas por Giger para su incorporación en la película.

El guión de *Species*, presentaba muchas deficiencias desde el punto de vista de Giger: “los elementos del guión de *Species* que no me atraían eran aquellos que la relacionaban estrechamente con los films de *Alien*, como que la criatura atacase con su lengua o su muerte en el fuego. Expresé que no tenía interés alguno en trabajar en un remake y se me aseguró que este no sería el caso. No acepto la tarea como alguien que intenta sólo seguir una serie de instrucciones limitadas”<sup>262</sup>.

Pese a todo Giger realizó multitud de diseños sobre Sil y para algunas escenas del film. Giger siempre intenta ser original e ir un paso más allá del dado por otros artistas. Por ejemplo tenemos el caso del diseño de Sil para la película de Ciencia ficción *Species*, en el que Giger trató de poner de manifiesto sus ideas sobre un diseño translúcido y con transparencias de la alienígena y ante la negativa de los productores por la imposibilidad de tal diseño, construyó un modelo en su propio taller en Zurich. Su experiencia en varias disciplinas como la escultura, la pintura, el diseño, o la arquitectura de interiores ha sido muy beneficiosa y útil en sus colaboraciones cinematográficas como *Alien* y *Species*

Giger concebirá a Sil, valiéndose de su estilo biomecánico: se trata de una criatura medio humana, medio alienígena, con un abanico de posibilidades de defensa y agresión. La idea de Giger era diseñar un ser transparente, noción que ya se observa en muchas de sus pinturas aerográficas. Se inspirará en la María de *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927) y en creaciones suyas como el cuadro de *Lilith*, cuyo diseño muestra muchas similitudes.

Giger diseña el monstruo alienígena que es una transformación o metamorfosis de Sil de aspecto humano en extraterrestre. Además diseña el huevo en el que realiza su primera transformación, alguna escena de ataque a sus víctimas y los sueños/pensamientos que pasan por su cabeza y que Giger desarrollaría con una escena en la que Sil sueña con un tren.

---

<sup>262</sup> *Ibid*, p. 114

El problema surgió a la hora de realizar sus diseños, ya que Giger pretendía construirlos él mismo, como hizo en *Alien* (preproducción y realización definitiva). Quería trabajar las ideas desde el punto de vista artístico, a escala completa siguiendo sus bocetos. Los técnicos de Hollywood pretendían construir ellos a partir de los diseños. Finalmente Giger no pudo estar presente en la construcción debido al fallecimiento de su madre en 1994.

Su larga experiencia en el diseño de personajes cinematográficos le otorga una amplia visión del proyecto en el que trabaja. Las sugerencias que Giger envió a la Metro trataban de eliminar las similitudes entre *Species* y la trilogía de *Alien*.

El tren fantasma era una idea que Giger tenía desde la infancia. En proyectos anteriores como *Dune* o *The train* trató de incorporarlo, y Giger pensó que *Species* era una nueva oportunidad para visualizar (construir en tres dimensiones) su deseo. Esta secuencia era una sugerencia de Giger (no aparecía como tal en el guión original) que finalmente y tras muchos problemas se incluyó en el film, aunque tan sólo dura 8 segundos. La idea se le ocurrió al relacionar, tras leer el guión, su huida en tren y sus extraños sueños que le persiguen. El presupuesto no contaba con dinero para esta secuencia pero tras la propuesta de Giger, se le prometió que la tendrían en cuenta. Giger tuvo que financiar la construcción del tren para poder convencer a los productores. La secuencia es sin duda uno de los aspectos más originales del film. Giger construyó una maqueta de grandes dimensiones inspirada en sus ideas que mezclaban calaveras y cuerpos con la estructura de un tren.

El tren se movía como lo hace una oruga, con cada sección con movimiento independiente conectada por fuelles de acordeón. En sus laterales se extienden brazos con tubos que aspiran. En los vagones finales aparecen esqueletos de animales. Giger se basó en una escultura biomecanoide de los 60 y le añadió grandes dientes. Giger construyó y animó esta gran maqueta con la ayuda de diferentes talleres especializados en Suiza en la construcción de trenes. La idea de Giger era convencer de la viabilidad del proyecto sin el uso de efectos generados por ordenador y que la escena durase unos treinta segundos. Finalmente duró 8 segundos y además no se le concedió ningún crédito en los títulos, lo cual

deja en el aire la autoría a los ojos del espectador. Giger insistió en la escena del tren para que apareciese de algún modo en la película (y la tuvo que financiar casi en su práctica totalidad) ya que opinaba que le daría vida y nuevas sensaciones al film. Tras esta pequeña decepción Giger construyó un tren que instaló en el jardín de su casa y que retorna de nuevo a su imagen juvenil del tren fantasma.

Después de ver la película Giger cree que fue contratado porque su nombre es sinónimo de *Alien*. En la película aparece una Sil llena de transparencias y bella como había pensado Giger, un muñeco animatrónico construido por el especialista de maquillaje y efectos especiales Steve Johnson y otra que es opaca y falta de esa sensualidad y encanto que es generada por ordenador y con la que Giger no quiere que se le asocie ya que le escandaliza. El animatrónico de Johnson es magnífico según el propio Giger así como muchos efectos especiales que se ven en el film, como la transformación del ojo de Sil o una escena onírica en la que se insinúa sexo entre especies extraterrestres bajo el agua. En la escena del nacimiento de Sil, Giger cree que se inspiraron en una actuación de La Fura dels Baus, en la que una mujer desnuda salía boca abajo de unos tubos de goma.

Pese a todo el film constituyó un éxito en Estados Unidos y una excelente taquilla lo que llevó a pensar en una continuación. La película está muy inspirada en *Alien* e supone un intento conceptual de aproximarse a aquella, por lo que se contrató a Giger. El subtexto viene a ser una metáfora del “sexo mortal”, de la sexualidad malévol y se puede relacionar con otras películas de su momento como *Basic Instinct* (Paul Verhoeven, 1992) en la que la protagonista es una psicópata que asesina a hombres, al igual que hace Sil. El argumento de *Species* tampoco es original puesto que repite el esquema de una serie británica de los 60 llamada *A for Andromeda* (1961).

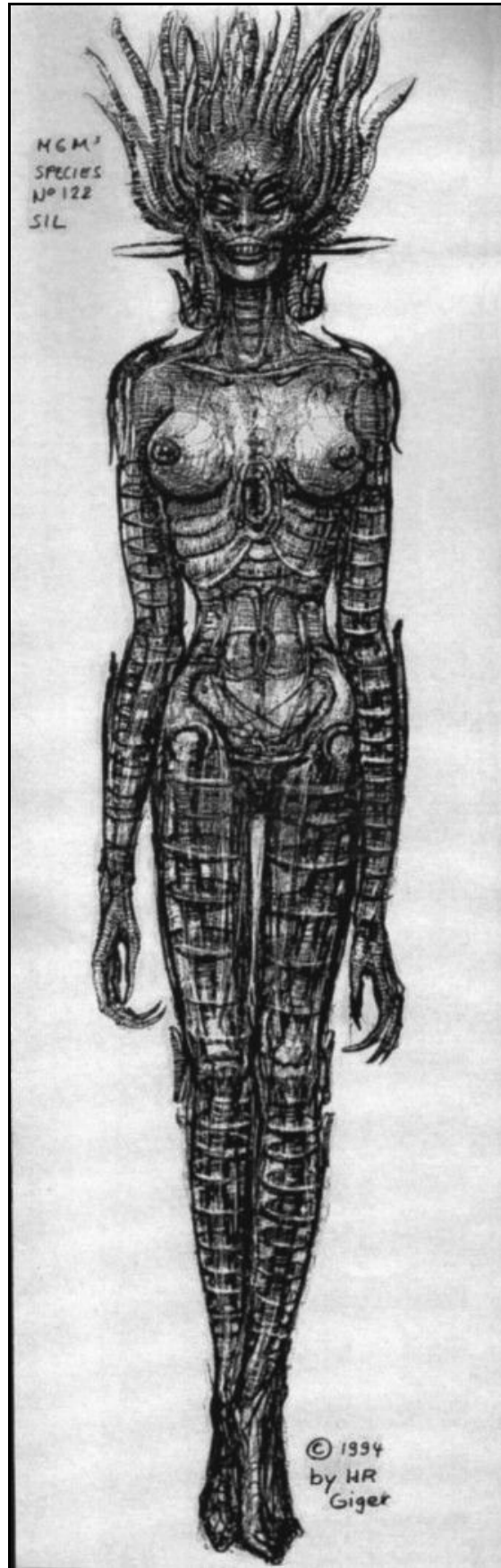
Para la crítica española Giger sigue rentabilizando el diseño de su criatura de *Alien* que es lo más destacado de éste previsible film en el que llama la atención la iconografía de la mujer castradora, depredadora del hombre<sup>263</sup>.

---

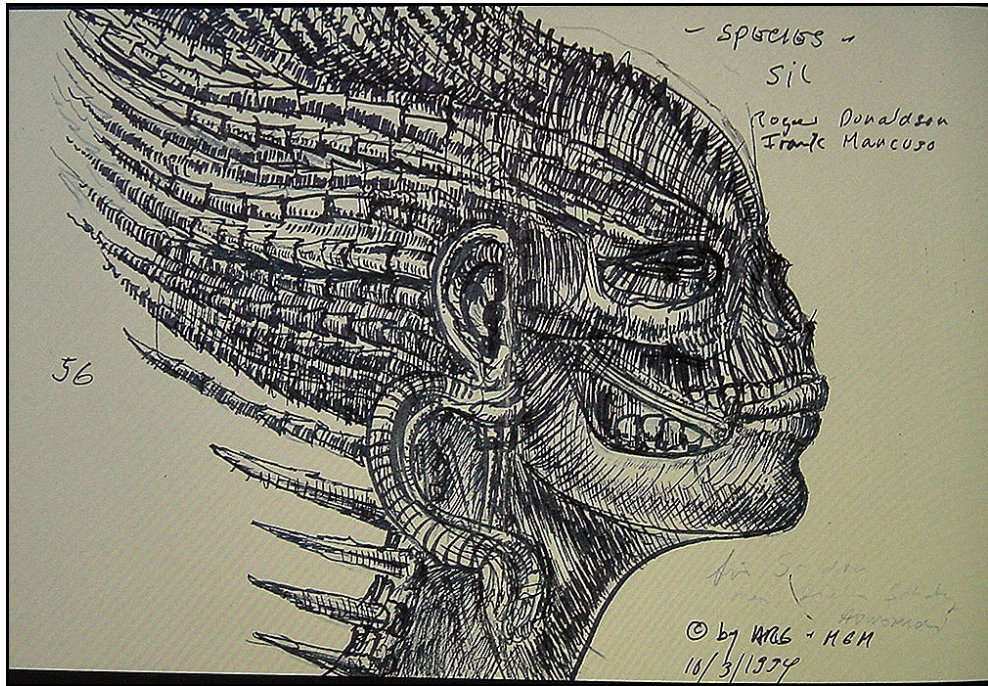
<sup>263</sup> TORREIRO, M. Donaldson decepciona con un aburrido filme. *El país*, 8-10-1995.



341-Sil mata a una víctima con sus pinchos espinales (1994)



342- Sil (1994)

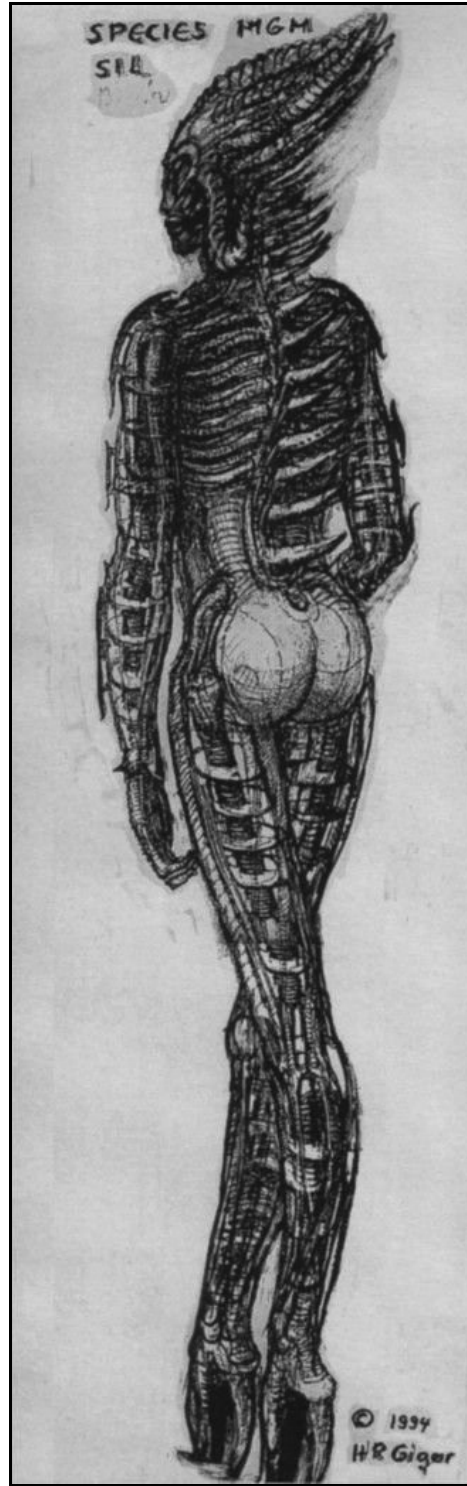
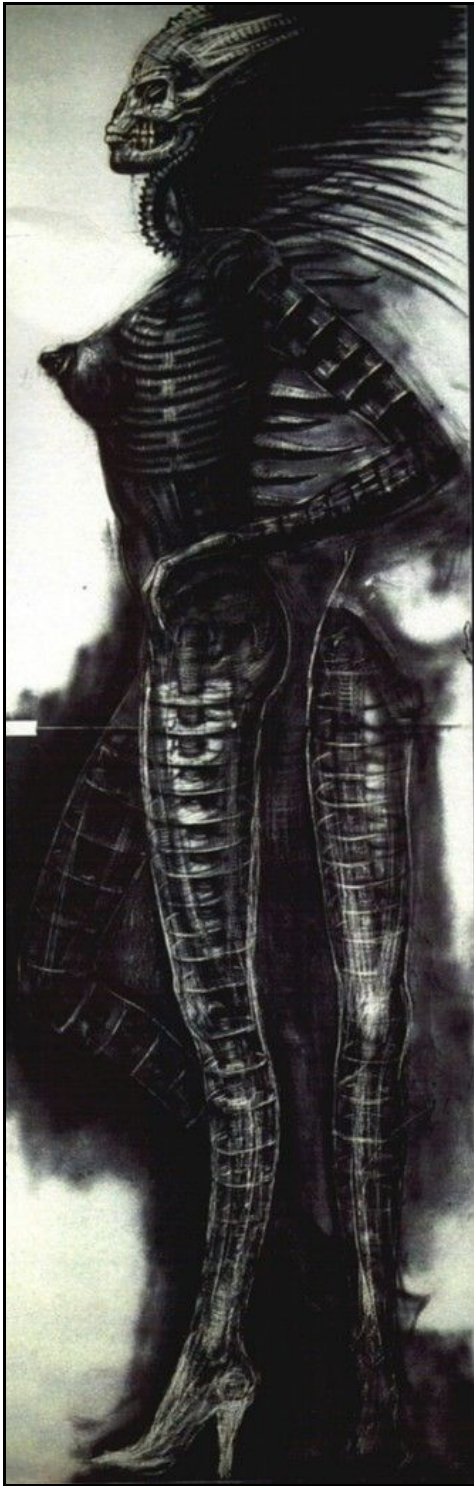


343- Sil (1994)



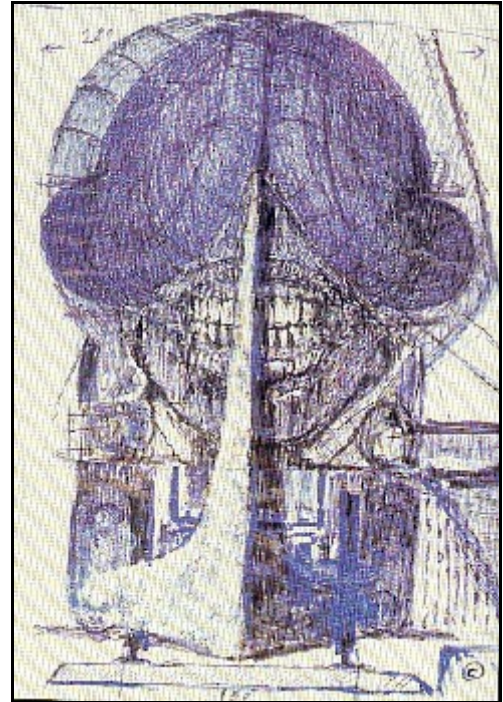
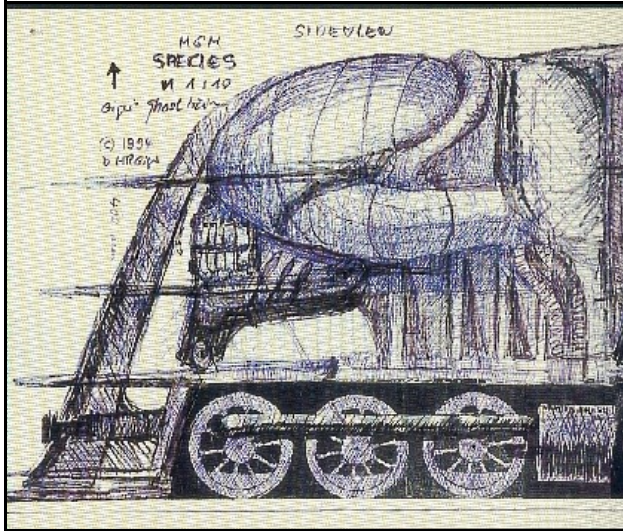
344- Sil (1994)





345-  
346- Sil  
(1994)





347-348 Tren fantasma (1994)



349- Tren fantasma (1994)

### 2.3.6.3. Proyectos cinematográficos no realizados

Existen en el mundo del cine una serie de grandes proyectos que por diversos motivos nunca llegaron a realizarse pero que dada su envergadura podrían haber alterado la historia del cine, especialmente del género fantástico. Las historias que rodean estos proyectos son en su mayoría tortuosas, pero a su vez fascinantes. Reflejan una serie de sueños no realizados dentro de la industria cinematográfica. Incluso algunos de los grandes nombres del cine contemporáneo han visto como sus ideas y propósitos se desvanecían, como puede ser el caso de Ridley Scott y su proyecto *I am a legend*, Terry Gilliam y *Don Quijote*, Tim Burton *Superman lives* y James Cameron y su idea de filmar *Spiderman* entre otros.

Giger ha tomado parte en una serie de proyectos que finalmente no se concretaron, pero que no por ello dejan de ser interesantes, ya que realizó obras destacadas desde el punto de vista conceptual y formal. En la mayoría de los casos realizó numerosos bocetos y pinturas conceptuales que permiten interpretar y hacerse una idea de cómo se podrían haber visualizado en la gran pantalla y de cual habría sido su impacto, ya que estos diseños han influido mucho en otras producciones del género.

Entre estos proyectos destacan *Dune*, en el que se enroló en dos ocasiones y *The Tourist*, dos producciones que podrían haber cambiado en cierto modo la historia del cine fantástico posmoderno. Un subcapítulo en este apartado lo constituirán una serie de películas en las que Giger colaboró pero que a causa de diversos motivos no incluyeron sus ideas originales o bien las alteraron alejándose de sus conceptos previos.

#### ***Dune***

En 1963 el magazín Analog empezaba a publicar *El mundo de Dune* (*Dune World*), una historia en tres partes del escritor Frank Herbert. El año siguiente la misma revista publicaba *Profeta de Dune* (*Prophet of Dune*) la continuación en tres partes de la historia. Se trataba de una compleja saga sociológica, ecológica, política y teológica localizada en un mundo dentro de miles de años en el futuro.

Ambas historias fueron recogidas en *Dune* en 1965, con la que Herbert consiguió los premios Hugo y Nébula, que son los más prestigiosos dentro de la ciencia-ficción. 5 secuelas se han escrito hasta el momento (*Dune Messiah*, 1969, *Children of Dune*, 1976, *God emperor of Dune*(1981), *Heretics of Dune* (1984) y *Chapterhouse: Dune* (1985), una trilogía de precuelas oficiales escritas por el hijo de Herbert Brian (*Prelude to Dune*), 3 adaptaciones cinematográficas frustradas, una película en 1984 de David Lynch y una miniserie de televisión adaptada por John Harrison. El legado de Herbert es comparable a la obra de Tolkien como el arquitecto de una de las sagas de la ciencia ficción más importantes del siglo XX.

Giger ha estado vinculado con el proyecto de adaptar *Dune* al cine en dos ocasiones, en 1975 de la mano de Alejandro Jodorowsky y en 1980 a través de Ridley Scott. *Dune* supuso en 1975 la primera colaboración de Giger en un gran proyecto cinematográfico de carácter internacional pues su única experiencia hasta esa fecha se resumía en la película suiza de carácter experimental, *Swissmade*. Ahora tendría la oportunidad de trabajar con artistas de prestigio mundial, pues las pretensiones artísticas del proyecto eran enormes. No en vano, *Dune* congregó a las figuras más relevantes de la cultura underground del momento como a Alejandro Jodorowsky<sup>264</sup>, Moebius, Chris Foss, Dan O'Bannon y el propio Giger.

Este era el segundo intento de adaptar *Dune* al cine<sup>265</sup> y había despertado una gran expectación debido a la popularidad de la novela (como consecuencia de su éxito entre la cultura hippie de los 60 y 70), al gran presupuesto que se barajaba, cifra que rondaba los 20 millones de dólares, algo descomunal para aquella época, y al elenco de figuras de prestigio que iban a participar en el film. Además de los artistas más representativos del underground para la creación visual del film, el proyecto contaría con Salvador Dalí y Orson Welles, en los papeles de emperador Padishah IV y Baron Harkonnen respectivamente, con el

---

<sup>264</sup> Alejandro Jodorowsky se había convertido con sus dos primeros films, *El topo* (1971) y *The Holy Mountain* (1974), en un realizador de culto del cine underground, alabado por Salvador Dalí y John Lennon entre otros. Su imaginería fantástica le situaba próximo al realizador vanguardista Kenneth Anger, considerado como uno de los padres del moderno videoclip y su puesta en escena lo convertía en un autor visionario.

<sup>265</sup> La corporación APJAC (siglas de Arthur P. Jacobs), productora de las películas de *El planeta de los simios*, intentó en 1973 rodar *Dune*, pero la muerte de Jacobs ese mismo año, propició que el proyecto fracasara.

grupo Pink Floyd (en la cima de su carrera) para componer la banda sonora y con la magia de Douglas Trumbull para supervisar los efectos especiales<sup>266</sup>.

La película *2001: una odisea del espacio* (1968) dio un gran empujón a partir de los 70 a la realización de películas de ciencia ficción que requerían desarrollados efectos especiales, como era el caso de *Dune*. Por este motivo los 70 fueron años de experimentación y cambios dentro del género fantástico que apuntalarían la revolución que vivió el cine tradicional y que desembocaría en una nueva concepción de hacer cine a partir de los años 80.

Pero la complejidad de la adaptación y la ambición de Jodorowsky hicieron naufragar el proyecto. El tercer intento llegó en 1979, esta vez capitaneado por Ridley Scott eufórico tras su éxito con *Alien*. Scott contrató también a Giger, pero tampoco se consiguió realizar el film. Finalmente la productora Rafaella de Laurentis y David Lynch retomaron el proyecto, tratando de poner fin a la controversia que duraba 10 años, estrenando la película en 1984. La película de Lynch supuso un fracaso económico y fue infravalorada por parte de la crítica.

### El Dune de Jodorowsky

En 1975 el productor francés Michel Seydoux adquiría los derechos de *Dune*, ansioso por introducirse en la producción cinematográfica. Para adaptar la novela al cine, apostó por Jodorowsky, quien tenía una visión especial sobre la novela: “*Dune* es mucho más que una novela de ciencia ficción; trata con temas como la creación de un Mesías y su ascensión a través de diferentes niveles necesarios para dominar las circunstancias nocivas/dañinas para la humanidad. También está el tema de la búsqueda de la eternidad, de superiores poderes mentales, de la adicción a las drogas y básicamente de la soledad”<sup>267</sup>.

La elección de Jodorowsky era una opción arriesgada debido a su manifiesto carácter excéntrico, pero a la vez una apuesta esperanzadora, pues con *Dune* se trataba de revolucionar el género.

---

<sup>266</sup> Trumbull era el más prestigioso en la época en éste campo tras encargarse de los efectos de *2001, Una odisea del espacio*.

<sup>267</sup> HUGHES, David, *The greatest Sci-fi movies never made*, Titan books, London, 2001, p. 82.

Su primer paso fue tratar de conceptualizar los elementos visuales del libro para lo que eligió a tres artistas: el dibujante francés Moebius se encargaría del diseño de criaturas y personajes; Dan O'Bannon supervisaría los efectos especiales tras su experiencia en el primer film de Carpenter, *Dark Star* (1974, John Carpenter); el ilustrador británico Chris Foss trabajaría todos los aspectos del hardware (creando una maquinaria exótica). Meses después entraría en el proyecto Giger, gracias a su conexión con Salvador Dalí.

El plato fuerte del proyecto de Jodorowsky lo formaban los artistas y diseñadores. *Dune* hubiera supuesto sin duda una revolución dentro del cine fantástico contemporáneo ya que trataba de congrega por primera vez a una serie de artistas que han influido posteriormente y de manera notable en la ciencia ficción actual. Sin Moebius, Chris Foss y Giger no se podría entender el cine fantástico de los 80 y 90. Moebius es quizá el dibujante de cómics de ciencia ficción más importante de la actualidad<sup>268</sup> y además ha participado en películas fundamentales del género fantástico como *Alien* (1979), *Tron* (1982) y *Abyss* (James Cameron, 1989). Foss ha sido el ilustrador más imitado en revistas y en películas a la hora de visualizar naves espaciales, satélites y planetas<sup>269</sup>. La influencia de Giger en la cultura contemporánea la analizaremos en el capítulo tercero del presente estudio.

Como también hemos visto, en *Dune* se gestó el proyecto *Alien* pues puso en contacto a Dan O'Bannon con la obra de Giger. Otro hecho relevante es que quien introdujo a Giger fue Dalí, la personalidad artística más admirada por Giger, y cuyos encuentros en los 70 calaron fuerte en el suizo.

La novela de Herbert (1965) de extensión considerable suponía uno de los mayores retos debido a la complejidad de la trama y del coste que podía llevar acarreada tal empresa. Jodorowsky propuso el proyecto *Dune* alrededor de 1973, consiguió un presupuesto de 20 millones de dólares y logró congrega a uno de los equipos artísticos más ambiciosos reunidos para una película. Para Jodorowsky la

---

<sup>268</sup> La serie de novelas gráficas *El Incal*, guionizada por Jodorowsky lleva vendidos más de un millón de ejemplares. Para *Dune* dibujó el storyboard y multitud de diseños de personajes.

<sup>269</sup> FERNÁNDEZ DELGADO, Miguel Ángel, La versión cinematográfica de *Dune* de Alejandro Jodorowsky en *Stalker*, nº 15, 2001, citando CLUTE, John y NICHOLLS, *The Encyclopedia of Science Fiction*, Peter, St. Martin Press, New York, 1993.

novela de Herbert suponía una obra de arte magna, con fuertes connotaciones místicas y mitológicas.

Analizando los diseños de Giger se intuye cual podría haber sido el aspecto visual de la película.

La tarea de Giger era diseñar el mundo de los Harkonnen, el planeta Geidi Prime, uno de los aspectos visuales más impactantes del film, debido a sus horribles hábitos y desagradables prácticas sexuales. Giger dispondría de cierta libertad para visualizar ese mundo decadente, relacionado con la magia y las perversiones sexuales. Según Giger: “mi planeta estaba regido por las fuerzas del mal, se hacía magia negra, había libertad de agresión y otras perversiones estaban a la orden del día. En pocas palabras me sentía en mi campo. Lo único que no podía haber eran escenas de sexo, yo debía planificar como si fuese una película infantil. Dijo [Jodorowsky] que estaba cansado de que sus películas fuesen siempre prohibidas. Un equipo de treinta especialistas se encargaría de convertir en realidad mis ideas. Yo estaba totalmente entusiasmado”<sup>270</sup>.

También tenía la posibilidad de diseñar vestuarios y máscaras. Giger realiza varias pinturas al aerógrafo, un total de 6 en las que su estilo biomecánico y fantástico es apreciable y revela una original visión del castillo Harkonnen, así como de las superficies cubiertas de estructuras óseas.

Para el primer proyecto de Dune (1975), diseñó el castillo Harkonnen que disponía de puente levadizo, como los castillos medievales. Tenemos cuatro bocetos a lápiz que auguraban un diseño fantástico e innovador, además de las 6 pinturas al aerógrafo que visualizan las ideas que Giger tenía preparadas para el misterioso y cruel mundo de los Harkonnen. Los bocetos van acompañados de indicaciones explicativas de los dibujos, que serán frecuentes en los diseños que realiza Giger.

Para el diseño del castillo se basa en la voluminosa figura del barón, creando una imagen grotesca que se asemeja a la de un Buda; utilizará la forma de un huevo enterrado bajo un montículo, revestido de huesos afiliados y rodeados de excrementos que se convierten al poco tiempo en polvo. Sus grandes brazos

---

<sup>270</sup> *Arh+, Op. cit.*



sostienen generadores de energía y armamento para repeler ataques por tierra (parece empuñar una metralleta). El cuerpo gira sobre un riel circular rodeado por un foso de 70 m. de ancho. Sólo se puede comunicar con el exterior a través de un puente levadizo que al descender, se asemeja a un pene erecto. Las paredes del puente pueden cerrarse y triturar así a los visitantes no deseados. La cabeza es una torre defensiva para proteger al castillo de posibles ataques; la sección del rostro puede bajar mecánicamente, descubriendo un cráneo con armas de defensa (puñales, cañones).

Jodorowsky estaba fascinado con los diseños de Giger y pensaba realizar maquetas tridimensionales basadas en sus ideas. Sobre el personaje del barón pensaba, “lo veo como una visión de un hombre contemporáneo, una visión de un mundo en el que no hay nada sagrado, donde el hombre nace en un cubo de basura, donde el mundo entero es basura”<sup>271</sup>. El barón era un hombre inmenso de 300 Kg. de peso y con un gran ego pues vivía en un castillo construido como su retrato. El palacio se hallaba en un planeta sórdido (...) Giger, el artista suizo cuyo catálogo me enseñó Dalí...su arte decadente, enfermizo, suicida, genial, era perfecto para crear el planeta Harkonnen...realizó un proyecto del castillo y del planeta que realmente alcanzaba un horror metafísico”<sup>272</sup>.

Los diseños que el ambicioso equipo técnico realizó sugieren ideas de lo que pudo haber sido la película de Jodorowsky, que en su momento podría haber revolucionado el género como hizo dos años más tarde Starwars.

En Dune, Giger dio muestras de su potencial creativo con unos innovadores diseños de fantasía en los que plasmaba visiones propias adaptadas a la historia de Dune. El desolador paisaje con huesos humanos o el castillo antropomorfo son ejemplos de las ideas que Giger planeaba para el depravado mundo de los Harkonnen. Pese al fracaso del proyecto Giger se dio a conocer entre algunos de los autores más influyentes del cine de ciencia ficción contemporáneo como son Dan O’Bannon (*Desafío Total*) y Ridley Scott (*Blade Runner*). Estos apostaron fuerte por su contratación para la película que querían realizar, *Alien*, para quienes su participación era fundamental y prioritaria.

---

<sup>271</sup> *Ibid*, p.82

<sup>272</sup>JODOROWSKY, Alejandro. *The movie you will never see* [en línea]. [Fecha de consulta: 26-1-2004]. Disponible en: <<http://www.hotweird.com/jodorowsky/dunestory.html>>.

Además el proyecto cinematográfico *Dune* es muy importante para Giger, aún teniendo en cuenta que no se llevó a cabo. Existen varias razones para afirmar esto:

- entra en contacto y conoce personalmente a Salvador Dalí, para Giger el artista que mayor influencia ha ejercido sobre él.
- Se trata de la primera película importante en la que participa.

El proyecto nunca se llegó a realizar. Jodorowsky cree que fue saboteado por Hollywood, por considerarlo un producto europeo (francés) y no americano y por la competencia que le plantearía a *Star Wars* que se produjo unos años más tarde. La productora francesa no podía costear por sí sola el film, por lo que Seydoux y Jodorowsky viajaron antes de la Navidad de 1975 a Los Angeles buscando el interés de Hollywood para una co-producción, pero no lo consiguieron. Jodorowsky ya había gastado mucho dinero en la preproducción y según el propio Herbert su guión era exageradamente largo, como para una película de 11 o 12 horas<sup>273</sup>.

En 1977 el proyecto había fracasado pero para Jodorowsky el proyecto *Dune* cambió sus vidas: “disfruté tan profundamente trabajando en *Dune* que para mí, de algún modo, la película fue realizada”. Curiosamente *Star wars* y en mayor medida *Alien*, se beneficiaron del equipo que pretendía dirigir Jodorowsky.

### El proyecto de Ridley Scott

Tras el éxito de *Star Wars*, muy influenciado por la novela de Herbert (planeta desértico, grupos religiosos y un joven héroe con poderes místicos), la adaptación de *Dune* volvió a estar en el candelero. Dino de Laurentis<sup>274</sup> adquirió los derechos de *Dune* en 1978 y elegiría a Ridley Scott para dirigir el proyecto después de que éste demostrara su capacidad para una producción de ciencia ficción en *Alien*. Scott se puso de nuevo en contacto con Giger para que dirigiera

---

<sup>273</sup> HUGHES, David. *Op. cit.*, p. 83.

<sup>274</sup> Productor con gran experiencia cinematográfica que adquirió por 2 millones de dólares los derechos sobre *Dune* y que se atrevió con el proyecto. En 1980 decía, “No se el porqué otra gente no ha tenido éxito con *Dune* anteriormente, no hay una razón lógica de su fallo. Quizá se asustaron por el dinero”.

el diseño de producción. Giger tenía en mente en ese momento el desarrollar una serie de muebles junto a su colaborador Conny de Fries, empezando por una cama que ya había diseñado. Era una oportunidad de crear en tres dimensiones algo con lo que venía trabajando tiempo atrás. Por ese motivo, en su nuevo contrato se aseguró el copyright de sus diseños para poder realizarlos, gracias a lo cual, una vez abortado el proyecto, los crearía años más tarde.

Scott empezó a trabajar en el proyecto en enero de 1980 estableciendo su cuartel general en los estudios Pinewood de Londres y empezó a estudiar el storyboard y el tema de los efectos especiales. Eligió a Rudy Wurlitzer como guionista, quien reconocía el trabajo como una de las adaptaciones más complejas en las que había trabajado: “Hice 3 borradores del guión antes de comenzar a estar satisfecho con su estructura, incluso el resultado inicial era más un esbozo que un guión”<sup>275</sup>. Pero Scott y Wurlitzer tenían muchas ideas que aportaban una nueva sensibilidad a *Dune*, manteniéndose fieles al espíritu de la novela, pero enrareciéndola. Los productores sin embargo titubeaban a la hora de embarcarse en un proyecto que según Scott rondaría los 50 millones de dólares y finalmente desestimaron la idea. Dino de Laurentis traspasó los poderes a su hija Rafaella, quien no llegó a un acuerdo con Scott por su alto coste y canceló el proyecto. Finalmente contrataría a David Lynch quien consiguió por fin llevar *Dune* a la gran pantalla. Curiosamente la película costaría más de 50 millones de dólares y fue un fracaso económico. Tras renunciar a *Dune*, Scott trabajaría en la adaptación de otra novela de ciencia ficción, *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* de Philip K. Dick que se convertiría en el film *Blade Runner*.

Para esta ocasión Giger visualizó los gusanos de *Dune*, con colmillos y connotaciones fálicas. La consecuencia más importante de esta segunda colaboración sería su diseño de la silla Harkonnen que pinta inspirándose en anteriores obras suyas (*Silla del fumador*) y que culminaría con la ejecución de un programa mobiliario integrado por varios objetos.

---

<sup>275</sup> *Ibid.*

## El Dune de David Lynch

En 1981, un director que emergía en la cultura underground después de sus film de culto *Eraserhead* (1980), rechazaba la propuesta de George Lucas para dirigir *El retorno de Jedi*, decantándose por el nuevo proyecto *Dune*, por tratarse de un film nuevo que no continuaba ninguna saga y que suponía un mayor reto dada la controversia comentada y sus ambiciones artísticas. Pero *Dune* coincidió con otra gran producción de Raffaella de Laurentis, *Conan el Bárbaro*, teniendo incluso que compartir el rodaje y algunas localizaciones. Toni Masters, elegido por Lynch para dirigir el diseño de producción de *Dune* trató de alejarse de los diseños anteriores, lo que pudo ser un handicap, y aproximarse al estilo gráfico de los libros de *Dune* ilustrados por John Schoenherr. El dibujante Ron Miller se encargó de visualizar las ideas de Masters y Lynch<sup>276</sup>. Lynch rechazó los anteriores diseños de Giger aduciendo que no le gustaba su acercamiento. Obviamente Lynch quería desvincularse de las anteriores creaciones para aportar su visión personal.

De todos modos la influencia de *Alien* y los diseños de Giger influyeron en la película de Lynch, que suavizaba algunas ideas como el personaje del Barón Harkonnen, pustuloso y degradado por el caos industrial de su planeta. Los personajes que aparecen acompañando al Navegante, al inicio del film, calvos y ataviados con cuero negro recuerdan a la portada que Giger realizara para el grupo de rock Magma en 1977. El ilustrador Chriss Foss señala que “el *Dune* que finalmente se llevó a la pantalla era lastimosa en comparación con la visión de Jodorowsky”<sup>277</sup>.

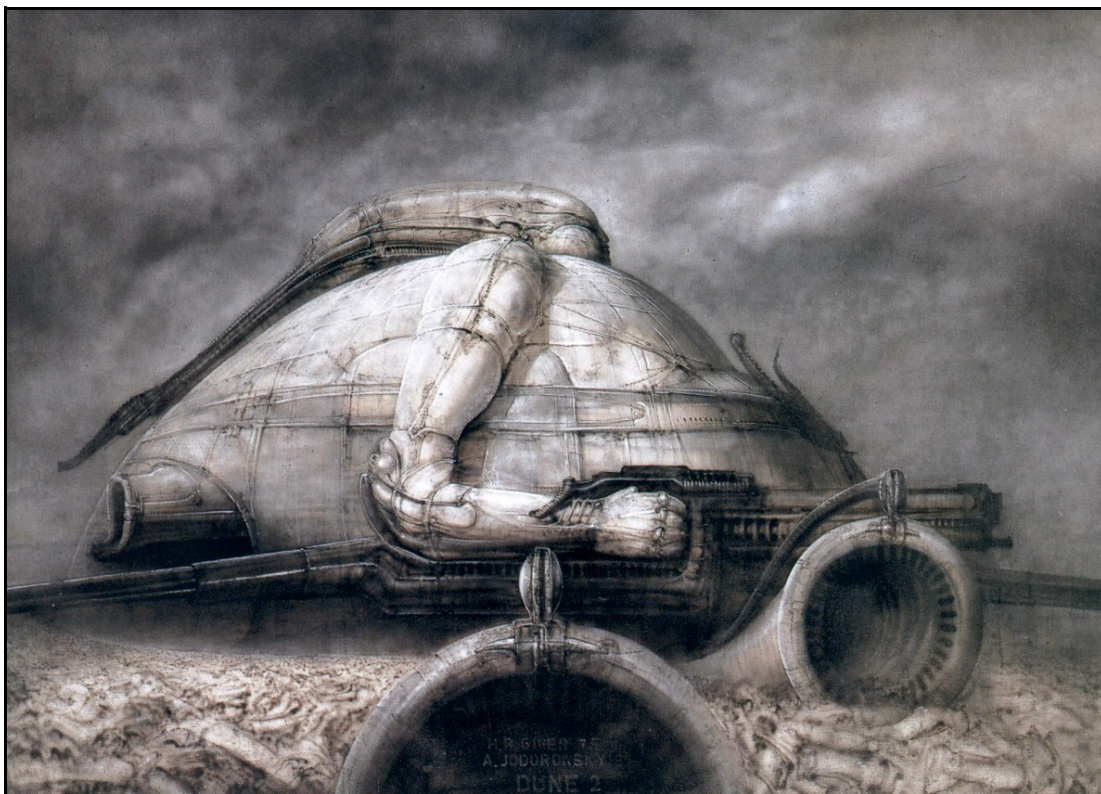
---

<sup>276</sup> HISPANO, Andrés. *David Lynch, claroscuro americano*, Glenat, Barcelona, 1998.

<sup>277</sup> *Ibid.*

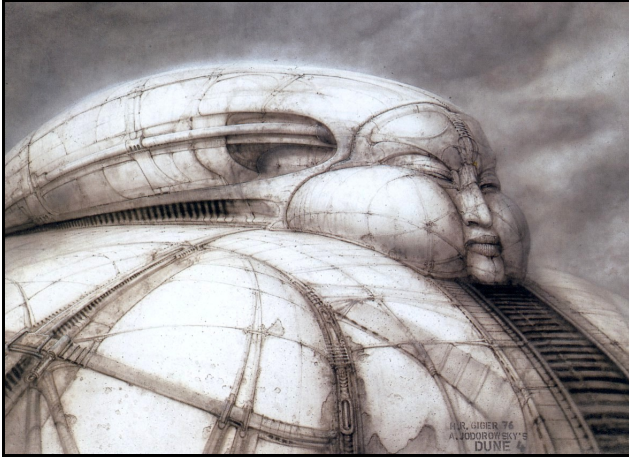


350-Dune I (1975)



351-Dune II (1975)





352-*Dune IV* (1976).



353-*Dune V* (1976).



354-*Dune VI* (1976)





355-Gusano de Dune XII (1979)

## The Tourist

A principios de los 80 Giger participó en un nuevo proyecto cinematográfico después de su éxito en *Alien*. La escritora Clair Noto completaba en 1980 el guión de *The Tourist*, que en los años siguientes se convertiría en el más famoso guión “no producido/adaptado” de la época<sup>278</sup>. Esta película se podría incluso haber adelantado al estreno de *Blade Runner* y convertirse en el primer film noir de la ciencia ficción. Se trataba de una historia relativamente simple: la invasión alienígena de Manhattan. La atractiva Grace Ripley forma parte de un grupo de extraterrestres que viven de incógnito en la Tierra, tras adoptar forma humanoide. Ripley pretende volver a su mundo, siguiendo la pista de otro alienígena llamado John Taiga, pues cree que éste ha hallado el modo de abandonar la Tierra.

Noto escribió el guión para Universal Pictures inspirándose en fotografías de Helmut Newton y en el clásico de Robert Wise, *Ultimátum a la Tierra* (*The day the earth stood still*, 1951), en el que el extraterrestre Klaatu y su robot Gort visitan la Tierra para prevenir a la humanidad sobre su destino. “Me encantaba la idea de un hombre de otro planeta paseando por Washington sin que se pueda reconocer su raza, porque no lo aparenta”<sup>279</sup>. Noto estaba también inspirada por la ciencia ficción más estilizada y las ilustraciones fantásticas de artistas como H.R. Giger y quería crear una película para adultos, “combinando una historia dramática con los efectos de fantasía de la ciencia ficción, especialmente en términos de sexo, romance y aventura; quería representar la agonía sexual y el éxtasis como nunca antes se había mostrado y la ciencia ficción me parecía el terreno idóneo”<sup>280</sup>.

Ridley Scott se interesó por el proyecto mientras trabajaba en *Blade Runner* y estuvo a punto de filmar *The Tourist*. Noto incluso cree que la famosa escena de Chinatown en *Blade Runner* estuvo muy influenciada por *The Tourist*.

---

<sup>278</sup> HUGHES, David. *Op. cit.*

<sup>279</sup> *Ibid.*

<sup>280</sup> *Ibid.*

Finalmente Scott terminó *Blade Runner* con su posterior éxito y resonancia cultural y la Universal se desinteresó por *The Tourist* por considerarlo demasiado oscuro.

El guión pasó por diversas manos como la productora de Coppola Zoetrope, hasta que llegó a las manos de Brian Gibson a quien le llamó la atención la originalidad de la idea de crear un film existencialista sobre la raza humana en el que la Tierra es invadida diariamente por extraterrestres monstruosos de otras galaxias. Gibson también advirtió la dificultad de realizar un film de aquellas características con el bajo presupuesto que la Universal otorgaría a un proyecto como ese.

Gibson invitaría a Giger a participar en *The Tourist* como artista conceptual para diseñar las criaturas alienígenas de la película y desarrollar el aspecto visual de estos seres. Giger realizó multitud de diseños, unas diez pinturas al aerógrafo, la mayoría de ellas de gran formato (180 x 100 cm. y 140 x 100 cm.) y alrededor de 40 bocetos conceptuales. En todas estas creaciones se vislumbra toda la fisonomía del mundo alienígena, compuesta de personajes monstruosos. Giger visualiza las ideas del guión para crear una atmósfera terrorífica y siniestra: tentáculos, oscuridad, transformaciones, seres insectoides con apariencia de gusanos, robots biomecánicos. Las criaturas tienen morfologías variadas y representan a diversas razas alienígenas, no como en *Alien*, que era la evolución de un nuevo ser [356-359]. En *The tourist*, son seres diferentes, Giger trabaja diversos conceptos a la vez. El resultado final podría haber sido sorprendente de haberse materializado, teniendo en cuenta que en 1980 eran los años iniciales del desarrollo de personajes y efectos cinematográficos en películas fantásticas y de ciencia ficción. Giger aportaba en este sentido la gratificante experiencia de su colaboración en *Alien* y la creación de un entorno alienígena novedoso, que siguiendo los pasos de *Alien*, evolucionaba y se diversificaba, presentando criaturas en relación con el pasado, con las culturas antiguas combinadas con monstruos biomecánicos de carácter futurista. En la pintura [360] un ser cuelga patas arriba como un vampiro, desplegando sus alas. De su rostro se aprecia la boca, el rostro no tiene ojos, se asemeja a un casco. Otros seres se hallan en una especie de ataúdes o bañeras, regenerándose y alimentándose. Giger diseñó los

aliens encerrados que habitaban, “el corredor”, una especie de campo de concentración subterráneo, encubierto en una clínica que está dominada por una especie extraterrestre. Uno de los aliens es descrito en el guión como “un ser humanoide con un labio leporino grotesco”<sup>281</sup> y en una escena atacaba a la protagonista Grace Ripley con sus tentáculos.

El film nunca se realizó, fue tachado por algunos productores como “demasiado oscuro” y el guión ha estado durante casi dos décadas de despacho en despacho sin llegar a concretarse nada. La Universal prefirió lanzar otro film sobre extraterrestres, *E.T.* que supuso un enorme éxito dada la orientación infantil de la película, lo que hizo más difícil aún el respaldar un presupuesto para una película de extraterrestres para adultos. Brian Gibson, que iba a dirigir el film, piensa que el problema de *The Tourist*, era que “era una combinación única de existencialismo y punk, y esa combinación da como fruto una sensibilidad muy difícil de trasladar a una película del *mainstream*. Además el guión de Noto era demasiado complejo como para que una gran audiencia lo entendiese, ya que era extraño y contradictorio, sin una estructura clara”<sup>282</sup>. Clair Noto piensa que lo que no convenció a los productores fue la temática sexual del film tan oscura, para algunos tabú. Incluso el productor Joel Silver (*The Matrix*) estuvo durante un tiempo interesado en el guión. Con el estreno de *Men in Black* (Barry Sonnenfeld, 1997) con una temática muy similar a *The Tourist*, extraterrestres que viven en Manhattan, pero con un tratamiento más digerible para el gran público como cine de acción puro y duro, se dio por concluidos los avatares de *The Tourist*. Muchos opinan que los creadores de *Men in black* se inspiraron en parte en el guión de *The Tourist*, ya que era muy conocido en Hollywood tras tantos años sin llegar a filmarse y que sus premisas han sido ya reflejadas consciente o inconscientemente en otras películas de los últimos años.

---

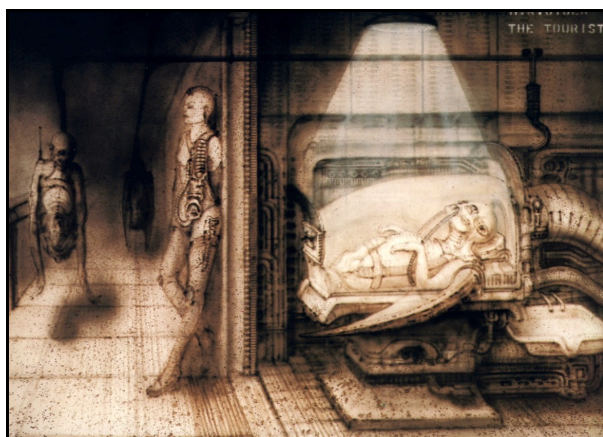
<sup>281</sup> *Ibid.*

<sup>282</sup> *Ibid.*





356-*Tourist I. Pájaros biomecánicos* (1982) 357- *Tourist VII. Aliens acuáticos* (1982)



358-*Tourist II.* (1982)



359- *Tourist IV. Criatura tentacular* (1982)



360-Tourist IX. Alien (1982)



361-Tourist XI (1982)



## The mirror

Proyecto cinematográfico inspirado en las pinturas del *Necronomicon de Giger*. A principios de los años 80 William Malone produjo y dirigió dos películas *Scared to death* y *Creature* en las cuales aparecían monstruos “profundamente influenciados por el trabajo de Giger”.<sup>283</sup> Este realizador admirador de la obra del suizo, iba a dirigir el film. Malone, ya había reunido a algunos de los mejores técnicos y especialistas en efectos y diseños de la industria del cine, tales como los hermanos Skotak (*Aliens*) para los efectos especiales o Doug Beswick (*Star Wars*, *Terminator*, *Aliens*) para los maquillajes. Giger sería el supervisor de todos los diseños del film.

La idea básica era trasladar la imaginería del *Necronomicon de Giger* a la gran pantalla y convertir las imágenes en figuras y personajes de tres dimensiones.

Después de la primera gran adaptación al cine del trabajo de Giger en *Alien*, Malone creía que había imágenes más poderosas que el *Necronom IV* y *V* y estaba fascinado por la sensación de horror y elegancia que se desprende de sus creaciones. Algunos productores desecharon la posibilidad de hacer la película dada la complejidad del proyecto en el que las escenas serían muy fuertes, extrañas y reales a la vez. De todos modos Malone, volvería a trabajar con Giger años más tarde. Aquí se revela una vez más la importancia de los libros de Giger como grandes difusores de su obra y el intento de adaptación cinematográfica basada en imágenes.

---

<sup>283</sup> H.R. Giger's *Filmdesign*, Op. cit., p.102.

## Dead Star

El proyecto *Dead Star* surgió a partir del guión de William Malone con el mismo título escrito en 1990, pensado como un film de bajo presupuesto que concluiría en el año 2000 con el estreno de *Supernova*, una película de 65 millones de dólares, en la que participaron 5 guionistas, numerosos directores<sup>284</sup>, pleitos y que se convirtió en una producción más misteriosa e intrigante que el propio film, que representa una de las producciones más problemáticas en la historia del cine de ciencia ficción<sup>285</sup>.

El proyecto pensado en principio por Malone, de presupuesto más bien modesto, trataba de una película futurista de rescate con el equipo de su film anterior, el híbrido de ciencia ficción y terror *Creature*. El guión original trataba de la primera nave espacial capaz de usar los viajes bidimensionales, que descubre artefactos procedentes de una civilización alienígena y que va a traerlos de vuelta. Uno de los objetos que la tripulación recoge es un portal "hacia la muerte", que es un lugar hacia el que se puede ir. El portal situado en un mundo distante, es en realidad una sofisticada máquina alienígena llamada Thanatron, capaz de reanimar a los vivos y de abrir una puerta hacia el mundo de los muertos, el infierno. Los curiosos astronautas ponen la máquina en funcionamiento, liberando al mismo Satán a bordo de la nave. Giger realizó diseños para el Thanatron, una especie de puerta infernal, compuesta por cadenas y tubos que recuerda a la estructura de un órgano de iglesia. En su interior se halla una cápsula, que es el lugar donde se produce la fase de renacimiento. Para estimular los órganos, la máquina tiene pinchos que agujerean. La pintura al aerógrafo que realizó, una de las últimas de su producción, muestra toda la iconografía necesaria para presentar la compleja escenografía de la película: la máquina infernal con su sistema de tubos y orificios y al diablo con las alas desplegadas. Murciélagos, calaveras y engendros biomecánicos completan este cuadro realizado mediante la combinación de plantillas para algunos detalles y zonas ejecutadas a mano alzada.

---

<sup>284</sup> En los créditos aparecía como director Thomas Lee, un pseudónimo del conocido director de *48 horas* y coproductor de la saga *Alien*, Walter Hill, que fue quien se supone que acabó de montar el malogrado film. El proyecto pasó incluso por las manos de Francis Ford Coppola.

<sup>285</sup> HUGHES, David. *Op. cit.*



362- *Dead Star* (1990)

## The train

En 1989 la productora Carolco (*Terminator*, etc.) pensaba financiar la película. Ridley Scott tenía en mente realizar un nuevo film de ciencia ficción con la colaboración de Giger. Esta idea atraía enormemente a Giger dado los excelentes resultados alcanzados en *Alien* y por la admiración que Giger siente por Scott como director. Giger empezó su trabajo en Zurich a partir de unas vagas instrucciones: la historia tendría lugar en un futuro devastado. Giger tenía que capturar sus ideas en bocetos. Diseña el tren y una estación subterránea. Con varios túneles intercomunicados. Se observan en el tren cuerpos que parecen ser sodomizados (coito anal) en una escena prevista para ilustrar los sueños eróticos de los pasajeros. Este además realizó varios dibujos en los que se visualiza el tren, formado con calaveras, cuerpos humanos y elementos biomecánicos. Los vagones tienen calaveras en la parte frontal. Cuando el tren se detiene, se acoplan con la calavera del vagón que tienen detrás a modo de acordeón. Scott estaba en esos momentos muy atareado con su película *Thelma y Louise* pero mantenía contacto telefónico con Giger. Scott no encontró el apoyo necesario para disponer de libertad artística y creativa en el nuevo proyecto por lo que se abandonó. Pese a la negativa, para Giger no supuso ninguna frustración puesto que comprende perfectamente a Scott y siempre espera trabajar con él en un futuro.

Giger también ha colaborado puntualmente en una serie de proyectos que no incorporaron definitivamente sus diseños: *Alien III* (1991), *Batman Forever* (1994), *El condón asesino* (1996) y *Species II* (1997).

## Alien III

La tercera parte de *Alien* se convirtió en un proyecto complejo en el que intervinieron diferentes guionistas y directores, hasta que David Fincher rodó la versión final. Se barajaron diferentes argumentos e incluso el escritor William Gibson realizó un guión para el film.

Finalmente se recreó una historia en la que la nave en la que viaja Ripley llega a un inhóspito planeta llamado Fury 161 que es una prisión de máxima seguridad, llena de convictos y sin armas. Al analizar los restos de la nave, aparecen indicios de que en ella viajaba una forma orgánica desconocida, que causará el terror entre los presos. El film juega con el concepto del terror producido por la claustrofobia y la horrible muerte que provoca el alien, que devora poco a poco a los habitantes de la prisión. La estética se halla dominada por el ambiente místico similar al de un monasterio medieval que se da en los rincones de la prisión. Los criminales parecen estar organizados siguiendo un culto religioso de gran hermetismo y su apariencia es como la de los monjes medievales.

Para muchos críticos se trata de la película más floja de la saga, pese a que la dirección de Fincher, curtido en el videoclip y en la publicidad, logra en algunos momentos ciertas proezas visuales, fruto de su concepto de intriga y desasosiego, habitual en todas sus películas. Fincher ha desarrollado su estilo visual y es considerado por algunos críticos como uno de los artífices del thriller de los años 90, siendo característica de su cine, la creación de atmósferas opresivas y tenebristas.

La idea de volver a la idea de la primera película en la que sólo hay un Alien, añade más tensión al argumento. Por este motivo la película se halla más próxima a la de Scott que a la de Cameron. El protagonismo se centra de nuevo en el monstruo y en su evolución. En esta ocasión el ser es producto de la fusión genética de la raza alien con un perro. El resultado es un alienígena de aspecto más felino y con mayor movilidad que en las otras películas, con movimientos rápidos y mortales.

Fincher visitó a Giger en Zurich para hablarle del proyecto. Giger pensó que su grado de colaboración en la película sería parecido a la relación que tuvo con Ridley Scott en el primer *Alien*. La tarea de Giger sería rediseñar su creación de 1978, aportando un agarracaras acuático, un nuevo revientapechos, llamado *Bambi-alien*, nueva piel para el monstruo y lo más importante, una versión de cuatro patas para el alien adulto. Giger se involucró con entusiasmo en el proyecto

con el fin de mejorar su criatura y realizar correcciones y modificaciones sobre el diseño original del primer monstruo, aportando además nuevas ideas según las exigencias del guión. Diseñó y construyó en su propio taller su propia versión de lo que sería el nuevo alien tras algunos retoques. El monstruo tendría un aspecto felino y estaría dotado de mayor agilidad por lo que su anatomía se transformaría. Eliminó partes como los tubos de escape de la espalda que no permitían un movimiento fluido y desarrolló unas nuevas garras, unos labios más sensuales, una cola acabada en forma de aguijón así como una lengua para atacar a sus víctimas. Construyó en su propio taller el alien adulto para precisar en sus diseños e indicaciones y el *Bambi-alien*, que es la pequeña criatura que sale del cuerpo del perro y que evolucionará hasta convertirse en el monstruo protagonista de la película. El objetivo de Giger era crear un ser más funcional con una estética más elegante que en *Alien*, que tenía demasiada apariencia humana. El nuevo ser se presumía como un terrorífico depredador con gran sentido del movimiento por lo que sus ideas se orientaron en esta dirección. “Tenía ideas especiales para hacerlo más interesante. Diseñé una nueva criatura, que era mucho más elegante y bestial comparada con mi monstruo original. Era una alien de cuatro patas más parecido a un felino letal, como una pantera. Tendría una clase de piel forjada a partir de otras criaturas, como una simbiosis. La piel fue diseñada para producir tonos musicales; tenía válvulas como un saxofón. El movimiento del alien sería acompañado por sonido”<sup>286</sup>.

Giger desarrolló nuevas ideas para la metamorfosis del nuevo Alien. Como se observa en sus diseños, concibe un alien bebé, llamado *Bambi-Alien*, que tiene cuatro patas y que es su aspecto postparto [363]. Posteriormente evoluciona en una criatura que se mueve a cuatro patas y que es más ágil que las anteriores versiones de la raza alien [364].

La realidad fue que la compañía Amalgamated Dynamics, liderada por Tom Woodruff y Patrick Gillis, encargadas de ejecutar la criatura, tenían sus propios diseños. Para Giger fue frustrante ver como otros rediseñaban su criatura original sin tenerle en cuenta. Además esta compañía también tenía un contrato para diseñar la criatura además de ejecutarla. Giger tuvo que conformarse con dar

---

<sup>286</sup> ROBLEY, Les Paul. *Alienated. Imagi-Movies*, 1994, vol. 1, nº 3.



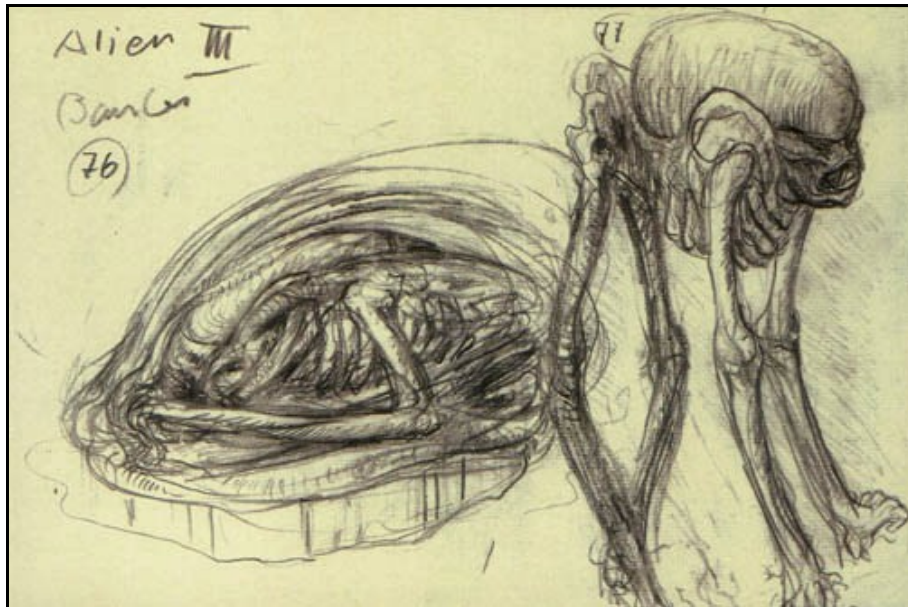
sugerencias para la criatura, ya que estaba muy implicado en este proyecto y quería mejorar sus propios diseños originales. Fincher aceptaría finalmente las sugerencias de Woodruff y Gillis. En relación a *Alien III* y a *Alien Resurrection* Giger manifiesta: “las copias de mi trabajo son a veces mejor que mis propios diseños...pero cuando la gente añade sus ideas a mis propios diseños es más horrible que si me copiaran”<sup>287</sup>.

La polémica llegaría tras un estreno previo en Ginebra, cuando Giger vio que los créditos no mostraban su relación contractual con el film, limitándose a “Diseño original de H.R. Giger”, ocultando que había trabajado como diseñador en *Alien III*. La Fox, tras recibir la noticia a través de Giger, contestó que era demasiado tarde para retocar los créditos ya que la campaña promocional estaba en marcha. En su estreno en cines Giger observó en los créditos que incluso se le omitía toda relación con Alien, lo que le indignó aún más. La Fox trató de compensar su error al incluir los créditos correctos en las copias de video y laserdisc, pero lo cierto es que era demasiado tarde, y se generó la gran duda entre los espectadores acerca de la participación de Giger en este nuevo film. De hecho Giger recuerda que nadie le entrevistó tras el estreno de *Alien III*, porque pensaban que él no había intervenido. Además algunos miembros de Amalgamated Dynamics minimizaron en entrevistas el papel de Giger en este film argumentando que ellos habían sido más fieles que Giger con la interpretación de sus cuadros.

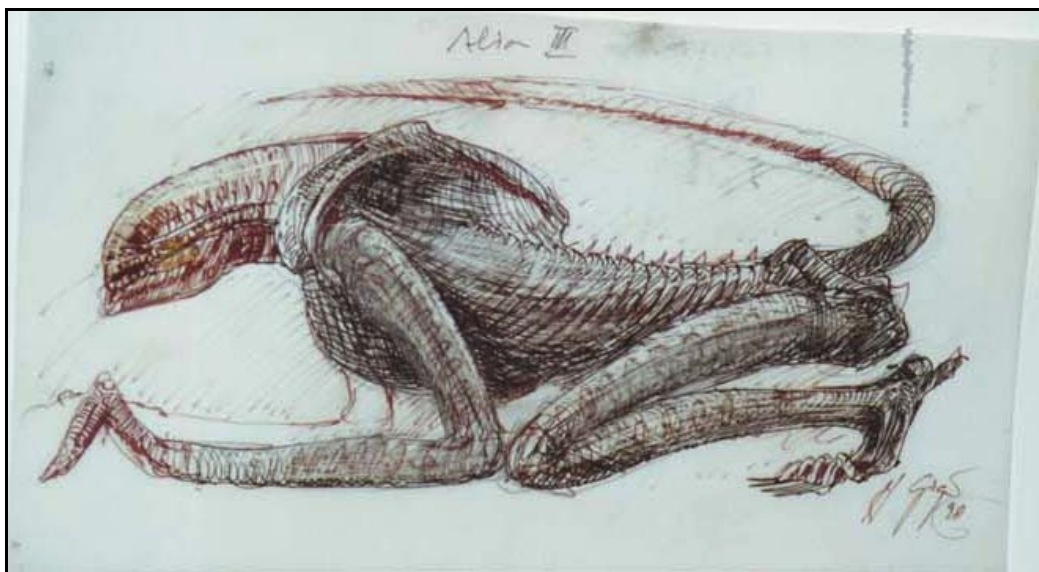
La polémica continuó con la nominación a los Oscar por los efectos especiales de *Alien III*, donde también se omitió el nombre de Giger. Desde entonces Giger y su representante Leslie Barany, han entablado una batalla legal contra la Fox por los derechos de autor de Giger. La lucha se ha extendido a Internet (*Alien Insurrection*) donde miles de usuarios han apoyado a Giger como autor indiscutible del *Alien*, lo que en nuestra opinión es más que evidente. La polémica también se dio en el último film de la saga, *Alien Resurrection*.

---

<sup>287</sup> [En línea], [fecha de consulta: 2-2-2003] Disponible en: <<http://www.hrgiger.com>>.



363-Diseños para *Alien III* (1991)



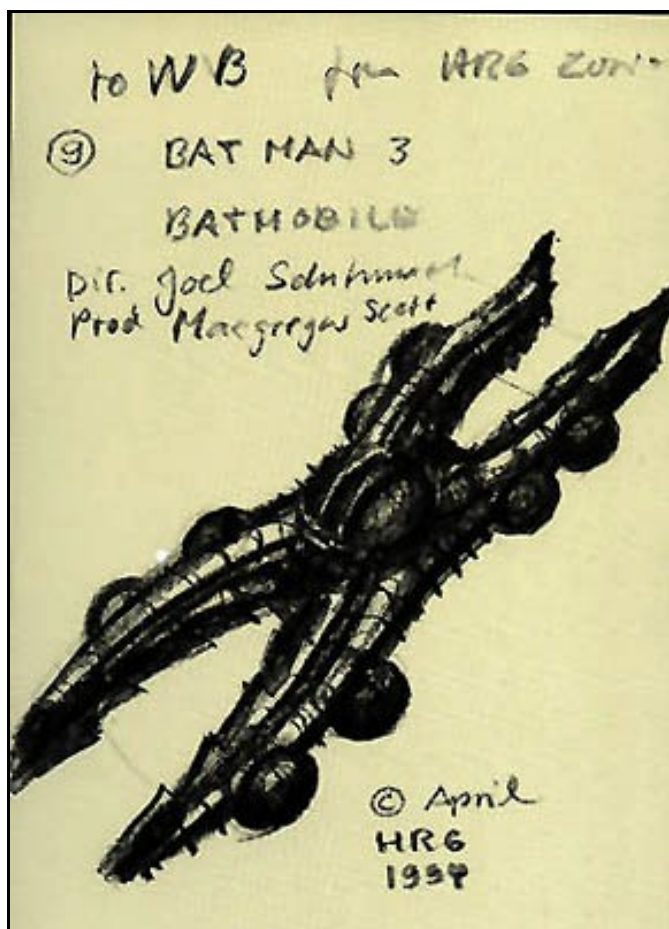
364-Diseños para *Alien III* (1991)

## **Batman forever (1994)**

Joel Schumacher, director encargado de continuar la saga de películas sobre Batman iniciada por Tim Burton, y admirador del trabajo de Giger, estaba interesado en que diseñara el vehículo de Batman, el Batmobile. Schumacher quería un coche más orgánico, con textura de murciélago, para relacionarlo más con el protagonista. Pese a que Giger nunca había diseñado coches y que en aquel momento trabaja en *Species*, aceptó la propuesta. Otro problema añadido es que sólo disponía de una semana para enviar los diseños. El concepto que presentó Giger era radicalmente innovador respecto a los vehículos anteriores. Siguiendo la estructura de unas tijeras, diseñó un vehículo que podía desplegarse hacia los lados. En el centro del coche, la cabina, sería una esfera que regula con sus movimientos la abertura de las puntas o su cierre, con lo que el vehículo adquiere una posición de descanso y otra de velocidad. Realizó varios bocetos con vistas laterales y desde arriba, así como dibujos a bolígrafo y pluma. Finalmente no se concretó la participación de Giger en la película debido a la escasez de tiempo y a que Giger no quería modificar sus diseños del Batmobile. En el fondo los vehículos de las películas de Batman pueden estar inspirados en el arte de Giger. “Parece un instrumento medieval fácilmente podría haberse usado en la película *Dead Ringers*”<sup>288</sup>. Esta estética sin duda está muy presente en otras adaptaciones de cómics como en *Blade* (Stephen Norrington, 1998) y *Daredevil* (Mark Steven Johnson, 2003) y en films como *Underworld* (Len Wiseman, 2003).

---

<sup>288</sup> LOH, Keith. *Giger's Batmobile design*. [en línea]. [Fecha de consulta: 26-1-2004]. Disponible en: <[http://www.keithloh.com/news/2003/june\\_wk1\\_03.htm](http://www.keithloh.com/news/2003/june_wk1_03.htm)>.



365-Batmobile (1994)

### **El condón asesino (1996) (Kondom des Grauens)**

En 1995 se le propuso a Giger trabajar como diseñador en la adaptación del cómic alemán *El condón asesino*, que iba a dirigir Martin Walz y en cuyos efectos especiales trabajaría también el director de cine gore Jürg Buttgereit. Giger era un fan de este cómic y aceptó encantado la propuesta. La película se basaría en el cómic de Ralf König, famoso dibujante alemán en su país que es autor de diferentes novelas gráficas de humor negro cuyos protagonistas son generalmente homosexuales. En *El condón asesino*, el inspector Luigi Mackeroni investiga una serie de asesinatos en Nueva York, provocados por un condón mutante que tiene aterrada a la ciudad.

La tarea de Giger consistía en diseñar los condones y el laboratorio donde son creados. Giger había utilizado ya este motivo iconográfico en muchas de sus pinturas y utilizó una morfología similar a la empleada en su diseño del gusano de *Dune*. El condón tiene grandes colmillos para castrar y es capaz de enderezarse y realizar muchos movimientos. También realizó bocetos a lápiz titulados *Cría del condón asesino con solución alimenticia* y *Botellero para los condones asesinos* como se observa empleando una vez más su sentido del humor negro. El laboratorio donde se crían los condones era una composición compleja con muchos objetos y máquinas de montaje como en una cadena de producción fabril. En la película se utilizaron finalmente aparatos de hospital y no se siguieron las sugerencias de Giger. Giger construyó incluso modelos de condones a base de preservativos, cráneos de animales y silicona.

Giger pretendía enriquecer un guión que consideraba flojo, ya que no podía introducir su humor visual. En una de sus cartas a los autores del *Condón asesino* dice: “Cuanto más pienso en el tema, más convencido estoy de que el cuarto guión debería haberse comprimido, algunos diálogos deberían haberse suprimido y que la película, en general, tendría que haber sido más realista (más verosímil) y al mismo tiempo más exagerada y cómica...El humor debe impregnar toda la película, de principio a fin, bajo la forma de detalles inconscientemente exagerados”<sup>289</sup>.

Entre los detalles que Giger sugería para la filmación se hallaban las prácticas sexuales desmesuradas utilizando objetos de ferretería o de armería o también el adornar el laboratorio con máquinas tragaperras que se intercalaran con imágenes de castración del *Libro de los sueños* de Freud.

Giger no pudo imponer sus ideas puesto que no se hallaba presente durante el rodaje: “Este trabajo me volvió a demostrar que de nada sirven las más brillantes ideas ni el mejor diseño, si uno no está presente en el lugar del rodaje y puede imponer su concepto con energía. Naturalmente todos los implicados en el rodaje tratan de aportar sus ideas a la película. Si no hay una autoridad que decida qué se incluye y qué no, como artista sólo cabe esperar que haya misericordia”<sup>290</sup>.

---

<sup>289</sup> [www.hrgiger.com](http://www.hrgiger.com), *Op. cit.*, p. 190.

<sup>290</sup> *Ibid.*

Al menos Giger introdujo dos accesorios en la película, dos “aparatos de asesinato parcial” que son unas guillotinas de castración que recuerdan la colaboración de Giger en el film. Se asemejan a un instrumento medieval y tienen relación con lo sadomasoquista.

Otra de las propuestas interesantes de Giger era su idea de sustituir a las víctimas maniatadas e inertes que estaban sobre el estanque con los condones, por gimnastas en movimiento. Éstos se balanceaban en una especie de columpio y debajo de ellos se hallaba una balsa llena de condones que saltarían a por ellos a modo de pirañas. Además según el concepto de Giger las víctimas sólo estarían vestidas con una camisa y por debajo desnudas, por lo que la impresión aún sería más grotesca.

El resultado artístico de la película no fue el esperado y ni siquiera satisfizo al autor del cómic y guionista de la película, Ralf König, que opinaba en una entrevista: “La película fracasó porque el director era muy malo y la compañía productora no hacía más que obstaculizarnos continuamente: cortaban cualquier escena un poco cachonda o atrevida, querían que fuera para niños de 14 años. A pesar de que el guión era bueno, los efectos especiales estaban muy bien y todo el equipo se divertía mucho con la película, el resultado final no fue el deseado, por lo que me arrepiento mucho de haber hecho toda aquella publicidad. Lo mejor de toda esta historia es que conocí a Giger. Aunque me di cuenta de que la productora le contrató solo para poder usar su nombre, al igual que el mío, en las carteleras. Pero tampoco le dejaron trabajar como quería él. Así que me alegro de que la película fuera un fracaso. ¡Si ni siquiera me han pagado todavía! – risas”<sup>291</sup>.

---

<sup>291</sup> YEXUS. *Entrevista con Ralf König*. [En línea]. [Fecha de consulta: 26-3-2004]. Disponible en: < [http://www.dreamers.com/ddlv/Konig/konig\\_2.htm](http://www.dreamers.com/ddlv/Konig/konig_2.htm) >.



## Species II

La revista *Cinefantastique* de mayo de 1998 presentaba en su portada el título *Giger's Species* junto a la nueva creación de Giger, el monstruo *Eve*, ya que consideraban que lo más interesante de la película era el diseño alienígena de Giger. Giger se sorprendió de que el productor Frank Mancuso Jr. contactara con él para trabajar en la secuela de *Species*, puesto que Giger había criticado enérgicamente la encarnación digital de su monstruo Sil en aquella película. El director del nuevo film de la saga, Peter Medak, también estaba interesado en la participación de Giger: “Giger tiene esa increíble visión oscura, particularmente en lo referente al extraterrestre”<sup>292</sup>. Giger envió cientos de dibujos y bocetos realizando diseños que al igual que en *Species*, ejecutaría Steve Johnson. Giger realizó una versión masculina del diseño original que se llamaría Patrick, aportó ideas para el aspecto que podía adoptar el alien femenino *Eve* y para la transformación de las criaturas extraterrestres en una escena en la que hacen el amor. También hizo dibujos para la transformación del pelo del niño en tentáculos que ascienden hacia el techo transformándose en un capullo donde se gesta el nuevo ser.

El argumento de la película trataba sobre un equipo de astronautas que aterriza en Marte en una misión de investigación. Sin saberlo, se verán infectados por un virus alienígena que transformará a uno de sus tripulantes, el capitán Joseph Ross, en un engendro monstruoso cuya misión será reproducir su especie, para lo cual violará a numerosas mujeres de manera brutal. Finalmente *Eve*, otro ser alienígena, descendiente de la primera Sil, ayudará a un equipo a dar caza al alien asesino.

La escena que supone el clímax de la película es la del coito extraterrestre entre *Eve* y Patrick. Peter Medak quería que fuese poética. Para ello Giger pensó que el cabello flotara en el aire y los pelos se convirtieran en tentáculos de medusa para proceder a la completa transformación de los aliens.

Cuando le propusieron el contrato a Giger, Steve Johnson (que creó Sil en *Species*) ya estaba trabajando en los diseños y Giger cree que algunas decisiones

---

<sup>292</sup> SCAPPEROTTI, Dan. Making “Species 2”. *Cinefantastique*, Mayo de 1998, v. 30, n° 1, p.28.

importantes referentes a los diseños ya estaban tomadas de antemano cuando él se enroló en el proyecto e incluso tuvo que trabajar de acuerdo a parámetros establecidos. Es decir, Giger tuvo que ver como otro diseñador creaba a partir de sus diseños de Sil en *Species* para crear Eva en *Species II*. Giger tuvo que reelaborar los diseños *gigerescos* de Steve Johnson, lo cual es bastante frustrante. Para Giger trabajar en un film significa diseñar desde cero a partir de las premisas y condicionantes del guión y no tratar de mejorar diseños que otros han efectuado. Giger tuvo que seguir las ideas de otros para no tener que cambiarlo todo.

Duda que se le llamara por el reclamo de su nombre como diseñador, aunque cree también que tanto el productor como el director querían que hubiera una continuidad estilística entre ambos films.

Giger tuvo que trabajar con los técnicos de efectos (XFX) y con el director a través del fax y del contacto telefónico. Tan sólo pudo hacer un par de visitas a los estudios en Los Ángeles. Giger se alegró por que en este film a diferencia del anterior no se iban a usar efectos generados por ordenador y en su lugar se emplearían animatrónicos y otros trucajes. Sugirió pocas correcciones a su anterior diseño de Sil para la nueva alienígena, tan sólo que sus piernas se alargaran, ya que en *Species* eran demasiado cortas y no respondían a su diseño. Eva tiene un oponente en esta película, Patrick, un astronauta infectado por ADN extraterrestre, que se convierte rápidamente en un monstruo. Giger recibió los primeros diseños de Patrick y le parecieron muy derivados del monstruo de *Alien*, además de poco estilizados. Giger trató de mejorar esos diseños creando un nuevo Patrick utilizando anteriores diseños que no se usaron en *Alien III*, que podían funcionar en *Species II*. Giger añadió una fase humanoide en la transformación de Patrick, que básicamente consistía en una adaptación masculina a su diseño de Sil. La transformación tiene lugar cuando ambos alien se aparean. “Aconsejé que la criatura Patrick se construyera en su totalidad como un muñeco, pero parece ser que lo realizaron sólo de cintura para arriba<sup>293</sup>”. En la película se aprecia este hecho cuando trata de andar y se nota demasiado el efecto, con lo que la criatura pierde intensidad. De todos modos la escena viene marcada porque el

---

<sup>293</sup> *Ibid.*

animatrónico no tiene piernas y su movimiento aparece fragmentado y demasiado artificial limitando la capacidad creativa del director.

Giger diseñó un Patrick cuadrúpedo, semejante al alien felino que diseñara para *Alien III*; en sus dibujos se le observa de perfil, desde atrás y desde delante. También hizo diseños de la transformación del pelo de Patrick en tentáculos y de su unión, formando un remolino con los de Eva en la escena de amor que tiene lugar en un granero. Los cabellos se transforman en serpientes, como una Medusa, envolviendo la cabeza de su pareja.

También diseñó como los hijos de Patrick forman sus capullos, tejiéndolos<sup>294</sup>. Una especie de gusanos sale de sus orificios craneales, ojos, boca, oídos y tejen en dirección al techo donde forman una crisálida semitransparente.

El *Patrick* creado por los estudios XFX, no resulta demasiado convincente en el film. Giger pensaba que este monstruo no respondía a la lógica evolutiva del personaje del guión, lo cual se observa al visionar la película. Al menos en esta película los técnicos hicieron mayor uso de los animatrónicos, en detrimento de los efectos generados por ordenador. También abundan más las escenas de terror gore.

Después de visionar algunas tomas Giger decidió no tomar parte en los créditos de este film, ya que se sentía ignorado y con sus ideas desaprovechadas, por lo que insistió en figurar como creador del “diseño original de *Species*” en lugar de diseñador de la nueva película<sup>295</sup>. Había aceptado el encargo de participar en la película para mejorar los diseños originales de la primera entrega y ya había realizado multitud de dibujos y bocetos para la película, como el nuevo alienígena masculino, retomando los diseños no empleados en *Alien III*.

---

<sup>294</sup> Escenas con multitud de capullos y huevos vienen siendo habituales desde *Alien*, en películas como *The Matrix* ( Wachowski Brothers, 1999) y *Van Helsing* (Stephen Sommers, 2004).

<sup>295</sup> En los pósters promocionales del film aparecía el crédito “Diseño de la criatura de H.R. Giger”, pero tras la petición de Giger, al estrenarse se corrigió el crédito por “Diseño original de *Species* de H.R. Giger”.

#### 2.3.6.4. Cortos y documentales

##### **High y Heimkiller (1968)**

Estos cortos se mostraron durante la exhibición del show de Urban Gwerder en 1968 que realizó una gira por diferentes ciudades suizas y alemanas. El primer cortometraje *High*, consiste en un documental realizado por Fredi Murer y producido por el mismo H.R. Giger en junio de 1967 en el que se revisan los trabajos de su primera época, desde su estancia en la Escuela de Artes Industriales de Zurich hasta las obras realizadas hasta 1967. Es un recorrido por sus imágenes sin comentarios sobre ellas y acompañadas de música.

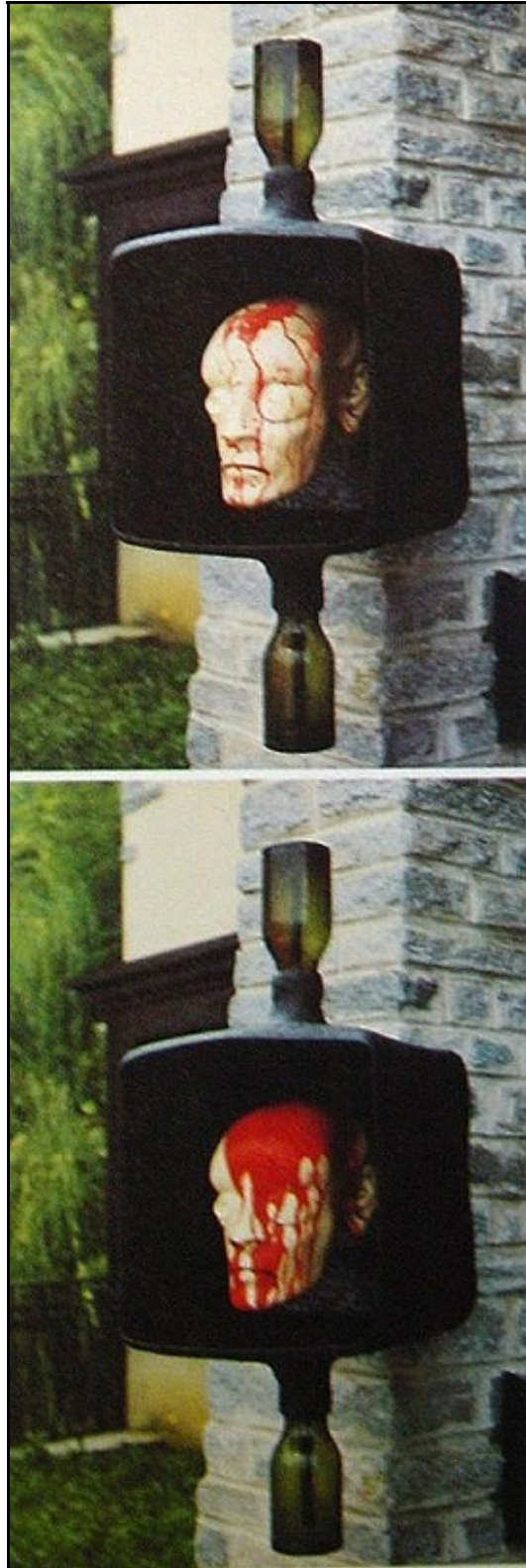
La serie de *Pozos* o las ilustraciones para la *Comilona para el psiquiatra* constituyen las primeras obras personales en la que empieza a desarrollar su mundo. Estos dibujos a tinta son sus primeros pasos como artista; en la tarea de ilustrador también refleja sus visiones al servicio de otras historias (como hará a partir de los guiones cinematográficos). En estos años estaba inmerso en el ambiente de la vanguardia de Zurich y de los grupos artísticos próximos de Suiza, que se congregaban en Zurich como capital cultural y cosmopolita. Al final del corto aparece la imagen de un joven Giger, vestido de negro, con carácter bohemio, que en esos años se hallaba establecido ya en Zurich. Su rostro aparece en primer plano y con fotografías del perfil de su cara.

*Heimkiller* es un cortometraje para el que Giger construyó una especie de reloj de arena sangriento con una cabeza de cera incrustada en él y que puede tener relación con sus lecturas como *El gabinete de figuras de cera* o *El fantasma de la ópera* de Leroux. Al hacer girar el mecanismo tras el sonido de un teléfono, la sangre corre por la cabeza como sucede con los relojes de arena. Esta acción es acompañada por el sonido emitido por un estridente saxofón, instrumento que tocaba esos años (posiblemente es Giger quien lo toca aquí). A esto se unen las risas del propio artista cómplice de este acto macabro. La cabeza sangrante con la venda en los ojos está cercana a las imágenes de tortura o de ejecución, que es lo que parece reflejar esta invención. Años después el crítico suizo Fritz Billeter

preguntaba a Giger por la cuestión que le impulsaba a esa recreación de la sangre; Giger piensa que este hecho está en relación con la imagen de la sangre de Cristo que se le quedó grabada cuando estaba en el colegio católico en su niñez: “En el jardín de infancia católico, donde siempre había que rezar cuando nos portábamos mal, nos ponían delante de un Cristo ensangrentado, y nos recordaban que éramos los culpables de su dolor”<sup>296</sup>.

---

<sup>296</sup> *Arh +, Op. cit.*



*366-Heimkiller (1967)*



## **Passagen**

Documental de Fredi Murer que lleva el mismo título que la serie de cuadros realizada por Giger en fechas similares. Realizado en 1972, obtuvo el premio especial al mejor Film para televisión en el Film Festival de Mannheim. Abarca desde la primera gran etapa creativa (dibujos a tinta) hasta sus primeros trabajos con aerógrafo. Muestra la complejidad de la obra de Giger y el enorme poder visual de esta. Sus pinturas tienen un significado relevante en su época en la que coexisten hombres y bombas. Sus trabajos se hallan influidos tanto por la realidad como por el subconsciente y no son sólo objetos artísticos sino el producto de un trabajo y de un conjunto de experiencias del artista. Incluye opiniones diversas y los propios pensamientos y reflexiones de Giger. Se intenta desmitificar la idea de genio que crea de la nada. Se comprueba que el arte de Giger es una respuesta a su entorno.

## **Giger's Necronomicon**

Este documental complementa al anterior, ya que trata de la producción de Giger entre 1972 y 1975. Es realizado por el propio Giger, que filma en muchas ocasiones con la cámara colgada en el pecho mientras pinta o cocina y por J.J. Wittmer. El film muestra toda la imaginería clásica de la época más productiva del artista, ya que abarca los años en que descubre el aerógrafo y produce muchas de sus obras más importantes. Coincide con el empleo de una temática enraizada en producciones anteriores pero más próxima al simbolismo y al mundo del ocultismo, caracterizada por una tonalidad oscura, característica en toda la obra de Giger.

## **The second celebration of the four (la segunda celebración de los cuatro)**

La primera celebración de los cuatro fue un acto para celebrar una inauguración en las galerías Stummer y Hubschmied en Zurich, en unos años en los que Giger se interesaba profundamente por lo mágico y lo esotérico, con la literatura de Aleister Crowley, Agripa de Nettesheim o Eliphas Levi. Como consecuencia de una pesadilla, tenía una fijación en un calentador de gas que contenía los cuatro elementos, fuego, agua, aire y tierra. El quinto elemento, el espíritu, representaba a Friedrich Kuhn.

La segunda celebración de los cuatro era un evento con un sentido más profundo, ya que Giger rendía homenaje a su amada Li que se había suicidado un año antes, consagrando un aposento diseñado especialmente para la ocasión. En la película aparece una joven cubierta de pintura, pintada al estilo biomecánico. El corto tiene un toque de videoclip con una tétrica música de órgano y una cuidada puesta en escena.

Giger ya había experimentado con el body painting en otras ocasiones sobre el cuerpo de Li, y posteriormente lo hará sobre una joven modelo cubierta con un body de tela. Esta experiencia influirá en los tatuadores que aplicarán la tinta bajo la piel utilizando estructuras biomecánicas.



368-369-*The second celebration of the four (1975)*

## **Giger's Alien**

Giger recogió en un corto de 30 minutos un documental sobre su colaboración en *Alien*. Viene a ser una especie de “Making of” de *Alien* en la que se muestra todo el proceso de diseño y producción de decorados, maquillaje y efectos empleados en la película. Se ve como Giger trabaja, esculpe, modela y dialoga con otros técnicos en los estudios Shepperton de Londres.

## **Koo Koo**

A través de sus estancias en Estados Unidos conoció a la cantante Debbie Harry, más conocida como *Blondie*, estrella pop del momento, que era considerada como la reina del punk americano. Diseñó para su álbum *Koo Koo* la portada que obtuvo gran éxito. También se le encargó la dirección artística de dos videoclips de las canciones *Backfired* y *Now I know you know*, (producción de Chrysalis records limited, London) relacionados con el diseño de la portada del álbum *Koo Koo.*, ya que se pretendía que reflejasen la misma estética que se presentaba en la portada del disco. El director original de los videoclips abandonó el proyecto y Giger se vio forzado a ocuparse también de la dirección. Los videos fueron rodados en el mismo estudio de Giger en Zurich con ayuda de sus colaboradores habituales. Blondie y Chris Stein (músico del grupo y pareja de Debbie Harry) convivieron durante un tiempo con Giger, mientras duró el rodaje. Obviamente se entremezclaron con los trabajos que tenía en marcha. Giger realizó algunos storyboards para los clips y usó las obras de las series *Spell-Tempel* y *New York City* como fondo, creando así un ambiente gigeresco. Giger recurrió a la estética egipcia, ya que aparece un sarcófago pintado con el estilo biomecánico utilizando plantillas como ya hiciera en la serie N.Y.C.; Giger atraviesa el sarcófago con cuatro agujas, evocando la portada del disco. Blondie aparece con un body de licra pintado totalmente dando la impresión de hallarse tatuada. Acerca de esta experiencia la propia Debbie comenta: “sí, Giger me pintó, me aerografió la cara; llevaba una malla que pintó por completo”<sup>297</sup>. Este clip que

---

<sup>297</sup> Documental sobre Debbie Harry

debió tener mucha difusión en Estados Unidos, pudo servir de inspiración junto a la película *Alien* y el libro el *Necronomicon de Giger* para algunos tatuadores americanos que se quedaron maravillados ante el despliegue de esta nueva estética misteriosa, y que a partir de los años 80 empezarán a tatuarse estos motivos.

Fredi Murer filmó el proceso de estos trabajos y realizó con el material un documental de 30 minutos de duración que se tituló *Una nueva cara para Debbie Harry (A new face for Debbie Harry)*. El resultado fue la creación de una escenografía gigeresca y tétrica, de carácter siniestro. Para la ocasión Giger pintó al aerógrafo el cuerpo de la cantante, sobre una malla. Incluso le pintó la cara con el aerógrafo.



370-371-Imágenes del videoclip de Debbie Harry *Backfired* (1981)



372-375-Imágenes del videoclip de Debbie Harry *Now I know you know* (1981)



## 2.4. Imágenes gigerescas

Dentro del variado número de figuras representadas por Giger en sus pinturas, podemos establecer diferentes categorías simbólico/estéticas, en las que se agrupan las creaciones más representativas como el ser humano, el monstruo y el híbrido hombre-máquina. Además ha incluido diversos retratos de amigos y conocidos bien como tributo u homenaje.

El ser humano va a constituir una preocupación central en su obra. Al representarlo, el cuerpo pierde su plasticidad y se convierte en una imagen bidimensional, en un motivo fotográfico, aunque Giger siempre tratará de dotar a las imágenes de una presencia escultórica. De hecho sus últimas obras consisten en crear esculturas basadas en sus pinturas y motivos como es el caso de sus *Niños-bala*, o de la *Máquina paridora*. Las imágenes creadas por Giger son propias de la pesadilla y tienen cualidades infernales. A este respecto Giger recuerda una anécdota: “Una vez, la policía aduanera holandesa creyó que mis cuadros eran fotografías. ¿Dónde podría yo haberle tomado fotos a tales sujetos? ¿En el infierno, quizás? Hicieron venir a un experto para que certificara que habían sido hechos con pistola pulverizadora, y sólo entonces me permitieron pasarlos”<sup>298</sup>.

### 2.4.1. Mujer

Lejos de la misoginia imperante en la cultura de los años setenta y sobre todo en el cine, Giger ensalza la figura de la mujer, pues para él tiene un carácter mágico, es una diosa. Las mujeres que representa son en la construcción corporal y en el rostro como modelos fotográficas (representación contemporánea). Por el contrario las figuras masculinas son horribles e intemporales. Giger pretende con esto expresar su fascinación y admiración por las mujeres. Giger trabaja continuamente el arquetipo de “la bella y la bestia“. Confronta mujeres y monstruos con lo que resalta así la belleza marmórea de las figuras femeninas, que tienen casi siempre cualidades escultóricas.

---

<sup>298</sup> .Arh +, *Op. cit.*, p. 44

2 grupos: mujer torturada y mujer mitológica.

A lo largo de la obra de Giger aparecen mujeres agredidas, violadas por monstruos (*Departure for Sabbath, 1976*), entubadas, maniatadas y torturadas. Su cuerpo es atacado constantemente por seres horribles o bien es sometido por lúgubres maquinarias.

Por otro lado Giger también realiza un tratamiento de la mujer como diosa, como figura mitológica otorgando en su representación un valor imponente y cautivador. Es el caso de sus personajes de magas, sacerdotisas y brujas (*Danza de brujas*) normalmente relacionadas con el ocultismo y la magia. En este sentido Giger trabaja constantemente con la imagen de la diosa y con el principio de la divinidad femenina que han sido muy influyentes en el arte y la cultura del siglo XX como apunta Shahrukh Husain<sup>299</sup>.

Giger representa esta figura con un aire de solemnidad, que se ve reforzado por el uso de la iconografía sagrada y real, como coronas, tocados y joyería (brazaletes, collares, pendientes). Para Giger la diosa representa la dualidad, los opuestos y se adapta muy bien a la representación de los contrarios, del Bien y del Mal, de lo bello y lo horrible, faceta que Giger ha cultivado constantemente en su obra. En la figura de la diosa confluyen los significados opuestos, lo maléfico y lo divino. La sacerdotisa y la maga acogen bien estos conceptos, además de relacionarse con lo carnal y sexual. Las civilizaciones antiguas que Giger ha investigado consideraban la unión sexual como la expresión suprema de la creatividad humana. Por ello la mujer tendrá en muchos casos un papel crucial en la creación. Las escenas de sexo como en la serie *Erotomechanics* se pueden interpretar como una exaltación de la expresión sexual, puesto que los cuerpos y los órganos adquieren una escala monumental y parecen arquitecturas. En esta serie el cuerpo femenino no aparece violado como en otro

---

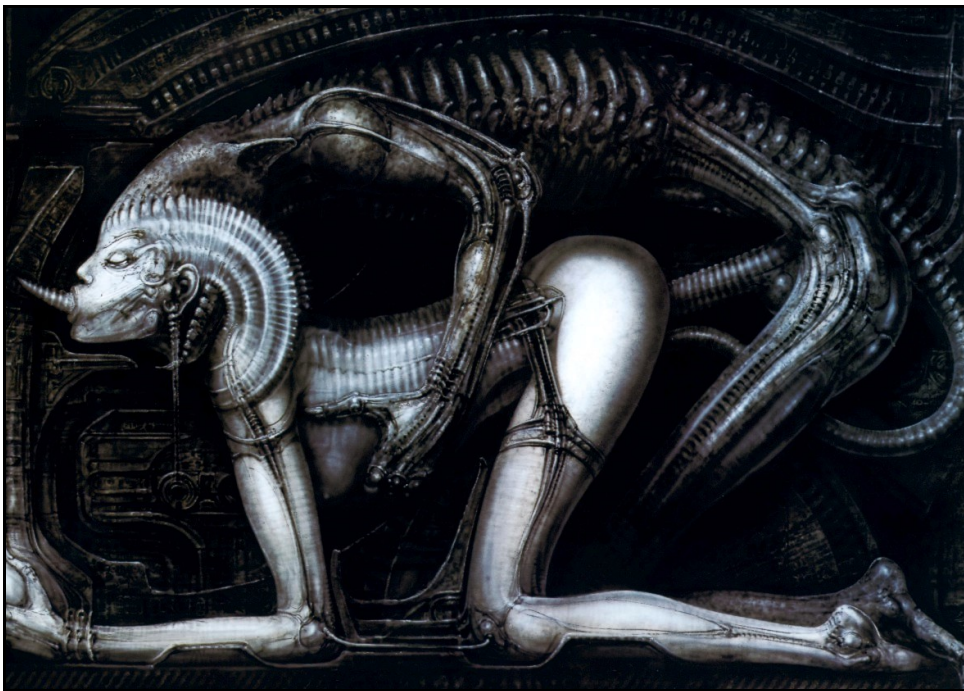
<sup>299</sup> “Pese a sus múltiples atributos, títulos y facultades, todas las divinidades femeninas emanan de la misma fuente: la realidad fundamental que podemos describir como la diosa, dondequiera que aparezca o cualquiera que sea su aspecto. La diosa se manifiesta de formas muy distintas, algunas de las cuales echan por tierra los estereotipos popularmente relacionados con la feminidad...Es autónoma, sexual y fuerte...Su esencia radica en que lo incluye todo: en su interior contiene la totalidad de los opuestos, incluidos lo masculino y lo femenino, la creación y la destrucción. Reconoce que la vida y la muerte poseen la misma importancia y mantiene el equilibrio a fin de sustentar el orden del universo”. Husain, Shahrukh. *La diosa: creación, fertilidad y abundancia. Mitos y arquetipos femeninos*. Colonia, Taschen, 2001.

tipo de representaciones eróticas que podríamos calificar como sádicas, en las que monstruos y criaturas infernales copulan con mujeres de manera violenta.

La figura de Lilith, que representa la sexualidad depravada y a la mujer como súcubo sería una forma más amenazadora de la mujer mitológica, que también es cazadora y guerrera. En la serie *Victory*, Giger recrea una visión infernal de la mujer, con figura majestuosa cubierta por un rojo brillante e intenso. Esta visión está más cerca de lo apocalíptico y de la destrucción. Giger incluso ha dado un paso más para especular con la mujer extraterrestre, una diosa alienígena cercana a Lilith, que destruye de manera espeluznante a los hombres una vez ha obtenido su semen para engendrar a sus hijos. Estas visiones se hallan ligadas al concepto de lo monstruos y de la mujer castradora.



376- *Departure for Sabbath* (1976)



377- *Begoetterung* (1979)





378-*Danza de brujas* (1977).





379-Entrada (1972)



380-La maga (1975)

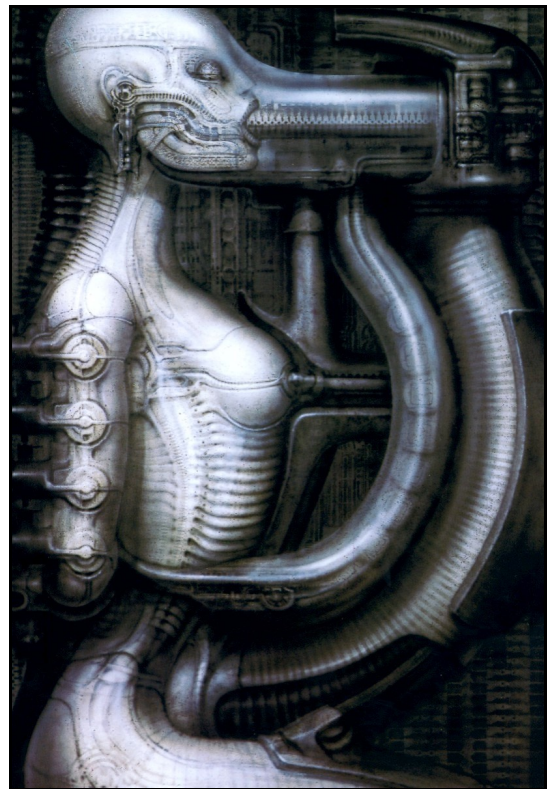




381-*Las*



382-*Biomecanoide* (1976)



383-*Biomecanoide I* (1975-83)

*trompetas de Jericó* (1983-87)



384- *Biomecanoide 75* (1975)

En relación también con la mitología Giger ha representado muy a menudo al vampiro femenino, es decir, la vampira. Se reconocen por los colmillos que se observan en algunas figuras y por las alas de murciélago. Están vinculadas con el fenómeno de la mujer fatal. Estas figuras tienen una sensualidad simbolista con una idea de belleza próxima al decadentismo *fin de siècle* y con el arte romántico. Es interesante al respecto la serie *Biomechanoiden* al igual que la portada para el grupo Walpurgis en las que aparecen vampiras con la lengua fuera relamiéndose o en actitud de éxtasis. Se trata como apunta Billeter de un éxtasis místico, relacionado en cierto modo con el culto religioso<sup>300</sup>. También cabe recordar la pintura *Phallemujah* (nº 110) donde se observa succionadoras sexuales con cráneos fállicos. La sacerdotisa de *Spell II* o una de las figuras laterales del *Passagen-Tempel III* también tienen colmillos. Esta cualidad animalésca se percibe en una creación fantástica que diseñó para el proyecto *The Tourist* (IX) en el que una figura alada cuelga patas arriba. En ocasiones las mujeres tienen cuernos y se asocian con lo satánico, como el retrato que le dedicó a su compañera Li.

Por lo general las figuras femeninas de Giger se hallan muy erotizadas y representan cierto ideal de lo bello, de una belleza gigeresca. Sus mujeres son un cruce entre bellezas futuristas y diosas arquetípicas representadas con una particular sensualidad. Dos rasgos importantes para Giger y que trabaja en estas figuras son las nuca estiradas hacia atrás (recordando a Kubin y al arte egipcio de la época de Tell-el amarna), alargadas de manera exagerada y la boca que es una de las partes más bellas en el rostro femenino para Giger, particularmente la comisura de los labios.

Otro concepto muy trabajado por Giger es el de la maternidad, normalmente concebida como monstruosa que se asociará también con la iconografía del niño. De hecho el concepto de cuerpo femenino asociado con la basura es relevante en una de sus primeras series pictóricas, *Pasajes II*, en la que la entrada al cuerpo, la vagina, se asocia con la zona de deposición de un camión de basura. Esta temática está muy relacionada con el arte contemporáneo

---

<sup>300</sup> H.R.Giger's *Necronomicon*, Op. Cit.



posmoderno y ha sido tratado con frecuencia en el cine *Henry, retrato de un asesino* (*Henry, portrait of a serial killer*, John McNaughton, 1986) es un buen ejemplo<sup>301</sup>.

#### 2.4.2. Niño

Los niños que representa constantemente son malsanos, enfermizos. También se metamorfosean como niños-condones y niños biomecánicos armados con metralletas. Eran el tema central de su primera serie destacada, *Niños atómicos*, convirtiéndolos en monstruos, freaks de feria, rarezas de la naturaleza. Debido al efecto nuclear, a las radiaciones, se producen mutaciones físicas y químicas, los niños se convierten en monstruos y Giger los desarrolla con su particular humor negro.

Otro icono de su primera etapa son los *Niños-bala*, armados con fusil, con paracaídas para caer sobre el mundo y gafas de protección puesto que le molesta la luz ya que se encuentran en el útero y no han salido a la superficie: son embriones. Aquí también puede ser interesante la comparación que establece Giger, mediante la metáfora, entre un arma y el cuerpo, con sus respectivas connotaciones sexuales. El cuerpo expulsa balas o niños según se interprete. Las balas son símbolos de muerte, ya que su finalidad es acabar con la vida de alguien (al que se le ha apuntado y disparado). Las balas vienen a ser una metáfora de los bebés. En la obra *Supermarkt*, los niños desfilan como mercancías.

En otras obras la asociación niño-falo será evidente como en sus esculturas y dibujos de los 60 titulados biomecanoides, que pueden estar inspirados en la imagen de un niño en una incubadora. Según Freud el niño es sustituto del pene de la madre.

Ya en una de las obras más emblemáticas de su primera etapa artística, la *Birth Machine* (Máquina paridora) de 1967, alude directamente el tema. En esta obra, se observa la empuñadura de una pistola Walter representada a gran escala, mostrando el mecanismo interior, a modo de radiografía, con unos minuciosos detalles en los componentes mecánicos del arma (gatillo, cargador, inicio del

---

<sup>301</sup> Véase PEDRAZA, Pilar, *Máquinas de amar*, Valdemar, Madrid, 2000.

cañón) prueba del profundo conocimiento del artista de estos objetos, que él mismo coleccionaba. En el interior, las balas, que lleva el cargador han sido sustituidas por unos hombrecillos, los *niños-bala*, con apariencia infantil, que van armados con rifles, dispuestos a guerrear nada más salir al mundo. Es pues la metáfora de un útero, que procrea destrucción y representa el nacimiento como algo negativo.

Otro conjunto de obras llamativas lo conforman los paisajes con cabezas de niños realizados alrededor de 1973, empleando ya la técnica del aerógrafo. Aquí se ha abandonado la caricatura y la sátira crítica de la obra anterior, para mostrar con mayor realismo e impacto la temática de la superpoblación y al niño como fuente de cataclismos. Los bebés presentan malformaciones cutáneas y tienen los rasgos faciales envejecidos; se hallan incrustados en una especie de lodo o fango repugnante; en algunos casos sobresalen manos, brazos y parte del tronco. La multiplicación de elementos anatómicos es un rasgo común en muchas de las pinturas de Giger (concretamente aquí alude a la superpoblación). En este caso, cabe preguntarse que es lo que representan estos niños o ancianos; dada la precisa técnica de gran verismo podrían ser retratos de bebés envejecidos a causa de la “contaminación” de nuestra sociedad. Para Giger son un símbolo de la muerte; ve a los niños como portadores del mal y como un peligro para la humanidad, ya que multiplican los problemas; del mismo modo él repite el motivo de las cabezas llenando la superficie pictórica .

El tema entronca con la degradación que nos afecta profundamente. Como consecuencia el ser humano contrae enfermedades y problemas físicos. La piel y sobre todo la carne constituyen dos campos de trabajo habituales para Giger, así como sus manipulaciones: las malformaciones y las mutilaciones. En el paisaje XXVIII aparece un niño muerto o petrificado sobre un miembro erecto o un falo. Los bebés son vistos como un ejército maligno, al igual que los niños-bala.



385-*Pistola paridora* (1968)





386-*Paisaje con niños XVIII* (1973)



387-*Paisaje con niños XIV* (1973)

En la serie *Passagen Tempel* de 1974, vemos un falo de grandes dimensiones en erección, vestido con pantalón y tirantes, atributos claramente masculinos y con caras de niños incrustados en él; estos van transformándose o desfigurándose paulatinamente en calaveras, como referencia al destino final del hombre, la muerte, que por la forma de representación constituye un ciclo: falo como inicio/ bebés con plumas de indio que juegan/ transformación en monstruos/ calaveras-muerte.

Continuamente representará fetos, con ojos cerrados, como en los *Paisajes de niños*, *Biomechanoid I (1974)* (nuevamente relacionados con los niños bala, puesto que tienen amputados sus brazos, reemplazados por metralletas) o en otras máquinas de parir, como *Deathbirth Machine I (1976)* y *Deathbirth Machine (1977)*. Esta iconografía entronca con la temática del nacimiento y se relaciona también con el cuerpo de la mujer. En este caso uniendo función reproductiva y cuerpo torturado. Las representaciones del tema serán claustrofóbicas. Incluso empezó representando sus propios recuerdos de su parto y de paisajes intrauterinos en rojo/rosa. En estas pinturas se alude además a un nacimiento tecnológico, realizado a través de las máquinas que controlan el cuerpo femenino, lo atan y retienen para procrear. La iconografía de tubos, cables y muelles es empleada en estos cuadros. El tema de la maternidad tecnológica se halla muy presente en la cultura moderna, particularmente en el arte de vanguardia y en el cine de ciencia ficción como se observa en películas como *Demon Seed (1977)*. La lectura que se extrae es la esclavización del ser humano, especialmente de la mujer como máquina de parir (ver la influencia de estas imágenes de carácter visionario en películas como *Matrix-1999*). Además del tema de la inseminación artificial. En *Deathbirth machina I*, vemos la afluencia de semen, pero no aparece el hombre, no es necesario, pero si lo es la mujer. Otra lectura puede ser el tema de la clonación y de la ingeniería genética, puesto que las cabezas de niños se repetirán en sus paisajes (este tema aterriza a Giger como manifiesta en un texto, en Arh+ y está directamente relacionado con el preocupante problema de la superpoblación del planeta).

Estos niños se observan como algo anómalo, monstruoso; normalmente los niños se representan como algo bello y agradable. Sus representaciones de niños o bebés son impactantes y desagradables. Su idea es que con un niño nace una nueva arma, observa por tanto el nacimiento con pesimismo, puesto que además se produce la superpoblación, y esto no es bueno para el funcionamiento del ecosistema, de Gaia. Giger cree en la teoría de Gaia, que vendría a ser el razonamiento intelectual a la presencia de este programa iconográfico y temático en su obra. Según esta teoría desarrollada en las últimas décadas del siglo XX por James Lovelock y Lynn Margulis, Gaia sería el sistema autorregulador que mantiene las condiciones adecuadas para la vida sobre la superficie del planeta. Se trataría de un superorganismo terrestre del que dependemos. Debe existir un equilibrio; para Giger el aumento desenfrenado de la población rompe este equilibrio y es capaz de provocar las mayores catástrofes, ya que la Tierra, Gaia, compensa los nacimientos con muertes. Quizá por este motivo, representa a los niños como algo degradante, como portadores de enfermedades o virus y por tanto agentes mortales. Nuestra época se ha visto sacudida con enfermedades mortales como el Sida, que se manifestaría quizá en su obra formalmente como los bebés, y conceptualmente por el sexo, la muerte o la droga (heroína).

Además se relaciona con la guerra, los niños van armados. Esto se puede relacionar con los niños que luchan en las guerras, documentados en la prensa gráfica en los últimos años. Giger hace esta reflexión ya en los 60. En el cartel de la exposición en la galería alemana Sydow-Zirkwitz, el feto aparece con un cigarrillo entre los labios y metrallas en lugar de sus amputados brazos. Tiene una cinta metálica fijada sobre el cráneo en la que lleva un pluma india. Este feto no tiene extremidades y está sobre un falo tecnológico al igual que en otra pintura en la que aparecen tres fetos con granadas y metrallas. Durante los años 60 el niño empezó a representarse como algo maligno en el cine de terror, como vemos en la película *El pueblo de los malditos* (*Village of the damned*, Wolf Rilla, 1960).

En este sentido Stanislav Grof comenta que las imágenes de fetos y bebés son autorretratos del propio Giger<sup>302</sup> (comparar sus fotos de infancia con estas imágenes) y que Giger revela con este tipo de imágenes los eventos y fuerzas que

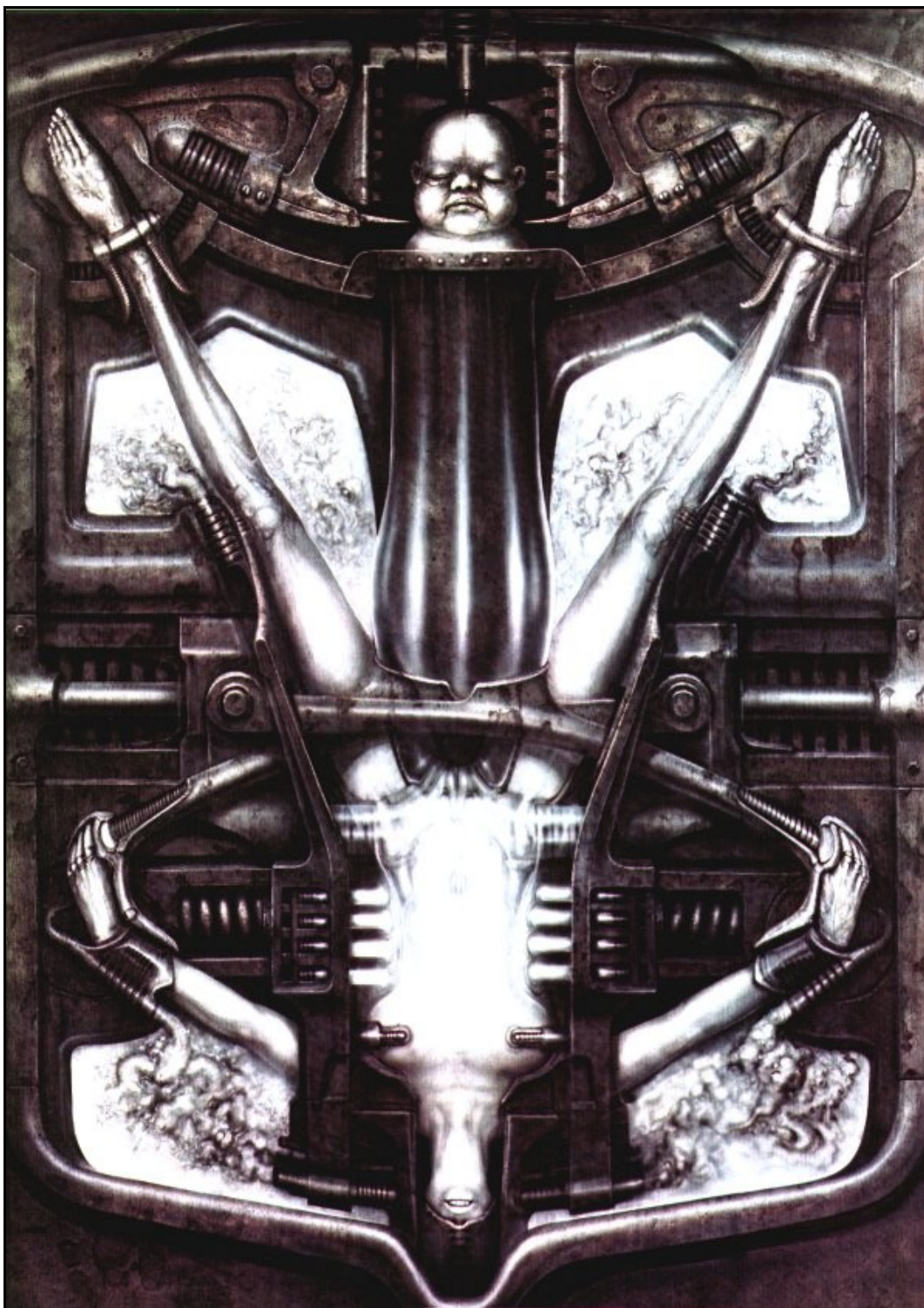
---

<sup>302</sup> *Icons. H.R. Giger*. Taschen, Colonia, 2002.

preceden nuestra irrupción en el mundo. La terrible experiencia del nacimiento queda patente en este tipo de pinturas así como en los cuadros *Máquina de nacer I* y *II* y *Máquina mortal de partos*. Son las experiencias perinatales. Según Grof, Giger va más allá que Freud y los surrealistas al representar los primeros estadios del ser y el trauma del nacimiento en su momento más crítico

El niño también aparece torturado en los *Paisajes de niños*, en los que las cabezas están rodeadas de sustancias ensangrentadas, heces, orina y otros líquidos, con lo que Giger realiza ejemplos de lo que Julia Kristeva calificaba como abyecto en el arte, y que otros artistas postmodernos han trabajado en las últimas décadas.

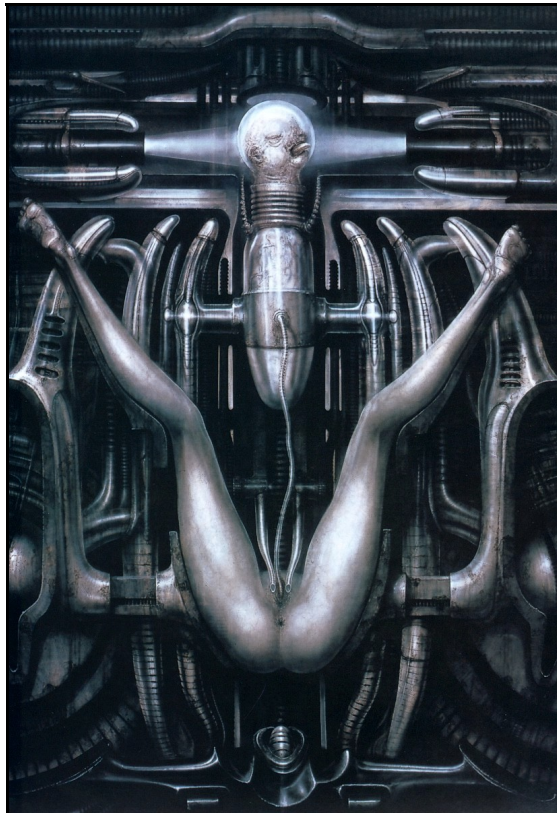




388-Death Birth machine I (1976)



389-*Biomecanoide I* (1974)



390-*Death bearing machine III* (1976)



### 2.4.3. Monstruo

Quizá lo más llamativo de su obra sea la multitud de monstruos y criaturas imaginarias que se mueven en sus cuadros, así como un potente uso iconográfico lleno de referentes simbólicos. Ese mundo es onírico e irreal, poblado por seres diabólicos, con una fuerte presencia de calaveras y huesos, con anatomías transformadas en las que sus miembros se multiplican vertiginosamente, con numerosos signos fálicos, seres mutilados, como pasajes del inconsciente. Se observan cuerpos humanos cubiertos de ampollas, soldados con maquinaria corroída, piel quebrada, vísceras, máquinas humanas monstruosas, mujeres portando máquinas en sus espaldas, raza humana reducida a mutantes. Además de simbólica, el arte de Giger destila decadentismo y pesimismo frente al mundo actual: muerte, guerra y enfermedad, esclavitud respecto a la ciencia, tortura...

Muchas figuras de Giger parecen surgir del abismo o precipitarse en él, como si fuera su hábitat. Es una zona de la que suelen surgir los monstruos. Los monstruos de Giger surgen del reino de las sombras, con carácter amenazador.

Los fenómenos de la monstruosidad llamaron ya la atención de filósofos e intelectuales de otras épocas. Incluso existe una ciencia médica que ha estudiado las monstruosidades, llamada teratología. Según Cortés “Lo monstruoso sería aquello que se enfrenta a las leyes de la normalidad. Unos monstruos traspasan las normas de la naturaleza (los aspectos físicos) otros las normas sociales y psicológicas, pero ambas se juntan, en el campo del significado, en la medida que, normalmente lo físico simboliza y materializa lo moral”<sup>303</sup>. Los monstruos de Giger vienen a ser metáforas del hombre moderno.

El hombre está expuesto a un gran número de causas modificadoras que normalmente están sujetas a variaciones del entorno físico y psíquico. A raíz del impacto de la Revolución Industrial y de sus sucesivas fases se ha producido una aceleración en los entornos sociales y culturales que rodean al hombre. En los últimos años la revolución tecnológica ha propiciado un sinfín de acontecimientos que están desafiando al hombre a enfrentarse de un modo u otro a los avances

---

<sup>303</sup> CORTÉS, José Miguel G., *Orden y caos: un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*, Anagrama, Barcelona, 1997.

científicos y técnicos. Todas estas alteraciones lanzan al ser humano a un nuevo campo de acción en el que se habrá de desenvolver en los próximos años. Giger ha representado plásticamente y de modo muy expresivo su particular visión de los cambios que se están desarrollando y que nos afectan a todos profundamente. Estos monstruos se pueden interpretar como imagen de la degradación moral contemporánea que proyectan los defectos del hombre sobre un “otro”.

#### **2.4.3.1. Biomecanoides y cyborgs**

Las criaturas acuñadas por Giger como biomecanoides constituyen uno de sus leit-motifs a lo largo de su producción. En 1963 dibujaba el primero de estos seres y desde entonces impregnan toda su producción desde el dibujo y la pintura hasta su obra gráfica y escultórica.

Están relacionadas con su concepto de la biomecánica. Tiene que ver en parte con las ideas desarrolladas por el Jugendstil/Modernismo, que se han cristalizado en la producción industrial a la hora de crear las formas de motores, radiadores, tuberías, láminas de acero y en definitiva todo tipo de máquinas. Se han adaptado diversos conceptos de la biología en relación con las diversas morfologías que existen en la naturaleza. Además se relaciona con la repetición de ornamentos que se producen en la tecnología (circuitos, placas, chips) es decir, en la serialización.

Desde la década de los 60 se viene estudiando y representando la unión física del hombre con la máquina en diferentes medios artísticos.

En los sesenta realizó sus primeros *Biomecanoids*, seres que nacen de la simbiosis de elementos orgánicos anatómicos con partes mecánicas y aparatos que se integran en el cuerpo. Los *biomecanoides* eran en principio seres compuestos de brazo y pierna, pero después llamará así a la mayoría de sus engendros biotecnológicos. Estas son las criaturas emblemáticas de la iconografía gigeresca, presentes en sus diferentes etapas y que caracterizan la mayoría de sus composiciones. Los *Biomecanoides* están dotados del componente surrealista que les da vida en nuestra imaginación, es decir, una visión distópica de la realidad, que permitiría mediante la manipulación genética y las técnicas de clonación,

crear estos monstruos. Giger explora estos hechos desde un punto de vista perverso y diabólico y cree que “en una época en que se puede hacer realidad la clásica frase de los surrealistas *bello como el encuentro de un paraguas y una máquina de coser sobre la mesa de disección* y en la que existe la bomba atómica, los *Biomecanoides* tienen vigencia”<sup>304</sup>. De este modo el cuerpo humano se entrelaza con trozos de metal y de maquinaria, surgiendo figuras y creaciones tortuosas que evocan a personajes espectrales y demoníacos que se desenvuelven normalmente en atmósferas siniestras, los espacios gigerescos.

Con estas figuras plantea la hibridación del cuerpo y de la máquina a través de metáforas pictóricas. Desarrolla así el concepto del *cyborg*, de manera plástica, una figura que se venía utilizando desde el desarrollo de la cibernética en el campo de la investigación tecnológica y científica y en la literatura de ciencia ficción. Este tratamiento del cuerpo desembocará en una teratología tecnológica o cibernética, en el que se mueven sus criaturas.

La confluencia de la carne y el metal es patente en sus pinturas en las que Giger elabora imágenes de pesadilla que también traslada a sus otras creaciones arquitectónicas y escultóricas. Giger configura durante su trayectoria una nueva anatomía corporal, una arquitectura siniestra del cuerpo, a base de la yuxtaposición de objetos, de formas metamorfoseadas, de la simbiosis de superficies orgánicas e inorgánicas. No a modo de collage, sino que a través de sutiles transiciones en que las partes se confunden.

Los ejemplos de *Biomecanoides* y de estructuras biomecánicas se hallan diseminados por todos los mundos de Giger. De la carne emanan tubos que son articulaciones orgánicas asimiladas por la fisiología del ser, como *Alpha* (1967), que representa un ideal estético simbólico de la belleza femenina, con profundas asociaciones sexuales. Su serie de *Biomechanoiden* (1969) ahonda más en este aspecto, en el que el cráneo femenino se ha asociado con órganos que se asemejan a elementos fálicos, entre prensas metálicas y maquinarias industriales. Su dibujo *Atomkinder* (1967-1968), representa a una pareja de evolucionada y sofisticada anatomía con tubos, antenas y cables, que avanza con elegancia manierista en un paisaje futurista-surrealista. Una de sus imágenes visionarias la concreta en la

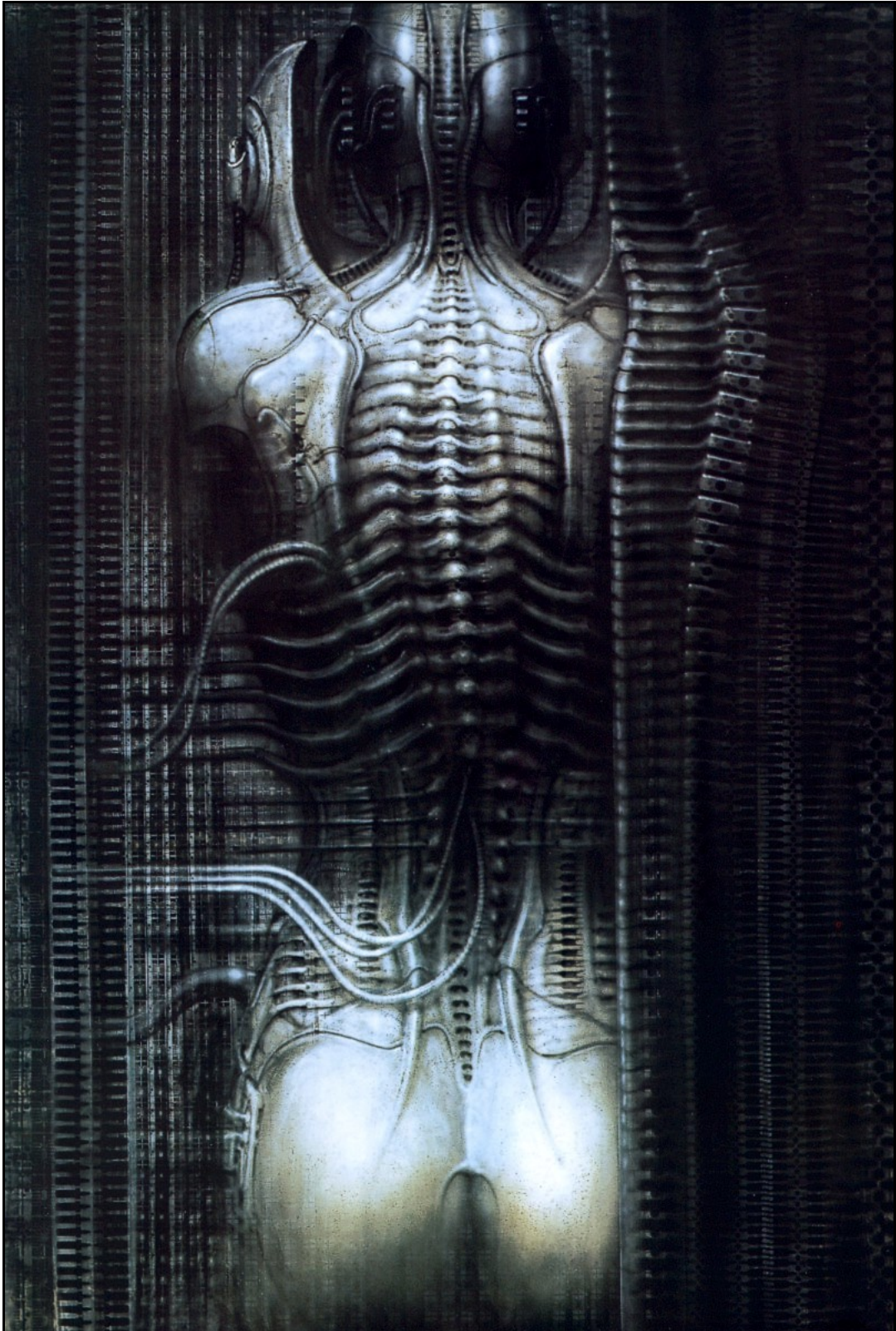
---

<sup>304</sup> H.R. Giger, *op.cit.*, pág. 44

pintura *Torso*, de la serie *New York City* (1981), versión avanzada del cyborg que tiene mucha relación con la literatura cyberpunk y con el cine de ciencia ficción de los ochenta. La pintura resulta una enigmática visión futurista del hombre moderno totalmente integrado con circuitos y cables electrónicos y con implantes en su piel, como las vértebras metálicas y otras prótesis mecánicas. Como ya hiciera en *Alien* al mostrar el interior del útero tecnológico, la imagen sugiere un cuerpo penetrado por la tecnología hasta la médula espinal, que parece que mantiene al hombre en esclavitud.



391-*Alpha* (1967)



392-*New York City VI. Torso* (1981)

## La construcción de la imagen del cyborg

En las últimas décadas el *cyborg* ha sido activamente representado en la cultura popular. Este término fue acuñado al principio de los años 60 y ha evolucionado hasta nuestros días convirtiéndose en uno de los iconos genuinos de la posmodernidad. En torno a este concepto se han desarrollado multitud de imágenes y visiones que han transformado la idea de lo humano en nuestra era, una época en la que la tecnología es indisoluble de nuestra sociedad, altamente influenciada por el impacto de las máquinas en nuestra vida diaria.

La figura del *cyborg*, uno de los temas centrales de la ciencia ficción postmoderna, ha sido muy estudiada en el ámbito cinematográfico, a raíz del impacto de películas como *Terminator* (James Cameron, 1984) y *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987) que calaron fuerte entre el público y la crítica. Pero sin embargo, su iconografía se desarrolló con anterioridad en la cultura pop de los 60 y los 70, fenómeno menos conocido, pero básico para entender las creaciones cyborg y las numerosas imágenes que han generado las artes audiovisuales de las dos últimas décadas. La ilustración fantástica y el cómic de ciencia-ficción en los 60 y posteriormente el body art, la pintura, el cine y la televisión, han sido los vehículos principales para la construcción de la imagen del cyborg. El terreno propicio para esta evolución conceptual y estética ha sido sin duda la ciencia ficción y el arte visionario. En este sentido Giger es uno de los primeros artistas en trabajar continuamente esta temática, así como se observa en los cómics de superhéroes. El arte de ciencia ficción juega un papel que va mucho más allá que el apoyar a la literatura, ya que en una sociedad tan orientada visualmente como la nuestra, las imágenes llegan a donde las palabras no pueden<sup>305</sup>. El artista debe traducir ideas y palabras en imágenes persuasivas y convincentes.

Este interés por la temática *cyborg* viene marcado por las preocupaciones e inquietudes acerca de la posición que ocupa el cuerpo humano en la era biotecnológica y en su transformación en tecnocuerpo, en un nuevo ser híbrido formado por la conexión de la carne con la máquina. El impacto de la tecnociencia en nuestra sociedad se ha convertido en uno de los principales

---

<sup>305</sup> FATE, Vincent Di. *Infinite Worlds: The fantastic visions of science fiction art*, The Wonderland Press, New York, 1997.



motivos de reflexión en la cultura y arte postmodernos y el cuerpo en destacado protagonista. Un cuerpo asaltado y transformado por el efecto de la ciencia y la tecnología que está siendo alterado a través de implantes y prótesis como nunca antes había sucedido. En este sentido las innovaciones radicales en la medicina, en el campo de los trasplantes de órganos artificiales y de las prótesis han conseguido que miles de personas dependan de aparatos electrónicos para vivir<sup>306</sup>. Pero la convivencia con las máquinas va aún más allá. Como comenta Bruce Sterling, destacado escritor cyberpunk, “la tecnología de los 80 se pega a la piel, responde al tacto: los ordenadores personales, los walkman de Sony, el teléfono móvil o las lentes de contacto”<sup>307</sup>. Efectivamente la tecnología está muy próxima a nosotros, incluso bajo la piel, redefiniendo la naturaleza humana.

El *cyborg* es por definición un organismo cibernético. Concretamente se usa para señalar a un humano que tiene ciertos procesos fisiológicos ayudados o controlados a través de aparatos mecánicos o electrónicos<sup>308</sup>. Se trata de un ser cuyo cuerpo ha sido tomado completamente o en parte por aparatos electromecánicos, con los que coexiste. Básicamente la imaginería cyborg, representará la fusión humana con la tecnología. Se suele confundir frecuentemente *cyborg* con robot y con androide, propiciado por el libre empleo del término sobre todo en el cine<sup>309</sup>. El concepto del robot, del androide y del autómatas han influido en la creación del *cyborg*, pero éste es un híbrido de carne y metal, al menos una parte tiene que ser orgánica, por lo tanto descartaríamos a los robots que son máquinas en su totalidad y por extensión a los androides y derivados (replicantes, humanoides).

---

<sup>306</sup> Los 60 marcaron el impulso de estos avances médicos desde el implante del primer corazón artificial en 1969. En 1958 se había implantado el primer marcapasos.

<sup>307</sup> STERLING, Bruce, *Op. cit.*, p. 22

<sup>308</sup> *The American Heritage® Dictionary of the English Language, Fourth Edition*  
Copyright © 2000 by Houghton Mifflin Company

<sup>309</sup> Uno de los cyborgs más famosos, Terminator, es un robot con apariencia humana, es decir, un androide, una máquina, pero en la película y en la crítica cinematográfica se alude constantemente al término cyborg.

## Primeras representaciones gráficas

La figura del *cyborg* viene representándose desde los años 60, producto de una fascinación por la superación del hombre con ayuda de la tecnología y, de modo paralelo, de la tecnofobia, de una aversión a las máquinas. Esta ambivalencia constituirá el motor/impulso para el desarrollo de las principales representaciones gráficas y visuales del tema.

Quizá la primera representación gráfica del *cyborg* sería la creada por Fred Freeman en el número de julio de la revista norteamericana *Life* de 1960 ilustrando un artículo titulado “*Man remade to live in space*”. La imagen representa un híbrido de humano y robot. En él se observan conexiones del corazón con diversos aparatos. Pero el medio que presentó más *cyborgs* en esta década fue el cómic de ciencia ficción norteamericano con sus personajes superhéroes.

Las imágenes de Giger, constituyen ejemplos del amplio número de reflexiones en torno a la influencia de la tecnología en la época postmoderna y concretamente en las transformaciones a las que está siendo sometido el cuerpo humano. El *cyborg* de ficción es muy útil como metáfora para ciertos aspectos del comportamiento y condición humanas. La figura del *cyborg* trata de dar forma, de antropomorfizar algo tan abstracto y tan difícil de entender como es la tecnología electrónica. Operaciones como sustituir, reemplazar, modificar, penetrar, injertar, en definitiva alterar, serán frecuentes al hablar de este concepto. Los implantes, prótesis, injertos y penetraciones de objetos industriales en la carne han construido la imagen de un nuevo ser, que además está en proceso de evolución y que tiene conexiones manifiestas con la vida real, en las que la medicina y la cirugía y la investigación científica (Warwick, Dobbie, Cyberman) nos ofrecen referentes para la implantación del *cyborg* en nuestra sociedad. El arte y el cine serán los campos artísticos que más han indagado en la construcción de este ser, convertido en figura emblemática de la cibercultura

En la actualidad convivimos con el cyborg, se halla presente en la vida diaria e inunda el panorama de las artes audiovisuales, aparece en la televisión y en las revistas. Escribiendo este texto encontré un dominical con el siguiente titular: *Revolución en el quirófano: hace 40 días Adelina tenía Parkinson. Ahora ya puede coser*. El texto explicaba la complejidad de esta tipo de operaciones en las cuales gracias a la tecnología, un inválido es capaz de convertirse de nuevo en una persona normal, capaz de realizar diferentes tareas domésticas. El milagro fue posible gracias a una trepanación craneal, electrodos, un andamiaje metálico (esterotáxico) y con software muy avanzado. El resultado fue un electrodo implantado en el cerebro, cableado con un neuroestimulador implantado en el tórax, que activa funciones imposibles para personas con Parkinson.

Ray Kurzweil científico e inventor piensa que debido a la imparable aceleración del desarrollo tecnológico nos convertiremos en breve en robots o bien nos fundiremos con ellos. La unión del humano con la máquina está muy desarrollada y existen multitud de órganos artificiales que pueden reemplazar a los naturales (rodillas, hombros, dientes, piel, arterias, brazos, dedos...) <sup>310</sup>.

La ciencia ficción y el arte nos preparan para el futuro que viene, y han creado por anticipado impactantes imágenes para reflexionar y pensar en el cyborg.

---

<sup>310</sup> *We are becoming cyborgs*

#### 2.4.5. Retratos y homenajes

En su obra Giger ha incluido retratos de algunas de aquellas personas/amigos/personajes que le han influido, como es el caso del mitólogo suizo Sergius Golowin, del filósofo Timothy Leary o del escritor ocultista Aleister Crowley.

La expresión facial también se adapta al concepto de la biomecánica en el universo de Giger. Él mismo, se ha autorretratado, utilizando una foto suya y pintando encima con el aerógrafo. Partiendo de la realidad fotográfica que proporciona la cámara, superpone otra “realidad” producto de su interpretación biomecánica del rostro humano. Es como un mundo diferente al real, producto de su fantasía, una especie de imagen mental que existe en su cerebro y que representa su visión del mundo, una singular y personal Weltanschauung. Giger se observa como ser humano influenciado por la ciencia y la tecnología, con una tonalidad gris de tinte metálico. Representa una secuencia [395-398] en la que su rostro va transformándose, mutando en un ser biomecánico, con unas estructuras que le recorren bajo la piel, que configuran un nuevo cuerpo. Esta visión biomecánica también la aplicará a la hora de introducir personajes de la vida real en sus cuadros.

Giger dedica un cuadro a Crowley titulado *Crowley, the Beast 666* (1975) [394] que incluye un retrato del mago, con un rostro cadavérico y abultado, emplazado en la parte izquierda del cuadro con un sombrero de pico. En conformidad con el dogma “como abajo arriba” o “Macro-Microcosmos”, sostiene la inversión del sombrero en su mano, un helado de cucurucho<sup>311</sup>. El retrato se origina en una fotografía de Crowley ya anciano, cuando causó sensación con su exposición de dibujos y pinturas en la galería Pforzheim en Berlín. El sombrero de pico representa la primera ascensión de Crowley a la

---

<sup>311</sup> [www.hrgiger.com](http://www.hrgiger.com) 2 de octubre de 2003

montaña K2 en el Himalaya. Para Crowley el número 666 representaba el signo de la bestia que procede del abismo. Por eso Giger le representa con el número de Satán inscrito en la frente. "La bestia" era un apodo que ya tenía desde niño y que le acompañó durante toda la vida.

Giger conoció a Tim Leary a principio de los 70. Leary se refugió en Suiza, ya que en Estados Unidos le consideraron como enemigo público nº1 debido a sus declaraciones contra la guerra de Vietnam que fueron censuradas y a su apología de la cultura de las drogas. Entre 1970 y 1972, Carl Laszlo y el pintor Walter Wegmüller recogieron voces a favor de su asilo político, con quienes Giger se unió. Después cuando se estrenó *Alien* en Los Angeles en 1979, Giger le visitó. Leary escribió el prefacio para los libros *New York City* y *Giger's Alien*, interesándose por su trabajo

En el cuadro *Illuminatus I* de 1978 [393] aparece un retrato de Leary al lado del mitólogo Sergius Golowin. Además en la parte derecha de la pintura aparece el rostro de Lovecraft, completando el homenaje de Giger por estos tres personajes, que admiraba profundamente. Tiene otro retrato de Golowin (1976) [399], con interpretación en clave biomecánica de su rostro, con tubos que parecen gusanos que le recorren por la cabeza y le deforman, produciendo una visión grotesca.

También ha realizado retratos simbólicos de Li que fue su compañera sentimental durante casi 9 años, en pinturas y bustos funerarios. Estos retratos biomecánicos de Li suponen la representación de un cierto ideal estético, ya que sus rasgos aparecen con frecuencia en sus figuras femeninas de los 60 y 70 (*Playmate...*) Vendrían a ser prototipos de la belleza gigeriana. Los retratos de Li, *Li I* y *Li II* [403] ambos de 1974, constituyen obras muy importantes, dentro del concepto de retrato biomecánico. Giger aplica su visión biomecánica sobre el rostro humano, obteniendo como resultado una imagen fantástica.

En su libro *El Necronomicon de Giger* aparece un retrato del crítico de arte Fritz Billeter (1976) [400]. En ocasiones ha realizado retratos como tributos a

amigos, como Friedrich Kuhn. Este es un cuadro especial, puesto que se trata de un homenaje póstumo. Existen dos versiones del cuadro.

El cuadro “*Hommage à Friedrich*” (1973) [402], cuelga sobre la cama de Giger, lo que refleja el significado emocional de Kuhn. Está representado como mago, con un aura mística. Posee una luz que le hace brillar sobre el conjunto. Sobre una fotografía de Kuhn sentado en el sofá, hecha por Giger un mes antes de la muerte de aquel, Giger despliega su mundo iconográfico a través del aerógrafo en el que aparecen sus cabezas de niños, una estilizada figura femenina casi manierista por su alargamiento, criaturas biomecánicas y el extraterrestre diseñado por Giger para la película *Swissmade 2069*. Alrededor de Kuhn, al que representa como mago, vemos las cabezas de niños con enfermedades cutáneas, elementos y símbolos gigerianos.

Es una composición curiosa en la carrera de Giger desde el punto de vista cromático (por lo general sus pinturas tienden a la monocromía), ya que presenta todos los tonos que manejaba en sus años del aerógrafo: rosáceos, gris, azul metálico, verde psicodélico.

Lo interesante de la obra radica en las diferentes tonalidades utilizadas que quizás la hacen única en la producción de Giger, dado el carácter cromático uniforme de la mayoría de sus obras (tonos verdes, grises sombríos y oscuros). Aquí sin embargo se mezcla la tonalidad carnosa de las cabezas, el tono gris-azulado detrás del sofá y el verde psicodélico de la parte izquierda, lo que produce un efecto nuevo en la composición gigeriana. (Existe otra versión de este cuadro). Giger posee alguna obra original de Kuhn en su colección particular debido a su gran admiración por el pintor.

Asimismo ha incorporado a sus cuadros personajes de la vida real como es el caso de su amiga Manon, que es retratada con su gato Minou: Manon dirigía una tienda de moda en Zurich, donde vendía creaciones de diseño propio: de repente decidió dedicarse a la actividad artística y exhibió su propia casa en una galería, a modo de instalación. Además participaron otros artistas en la exposición, entre ellos Giger que pintó un cuadro titulado *Minon* (1974) [401],



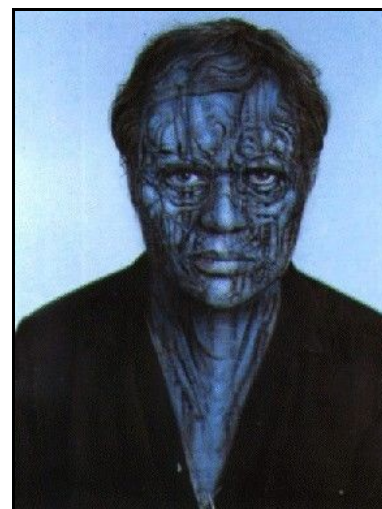
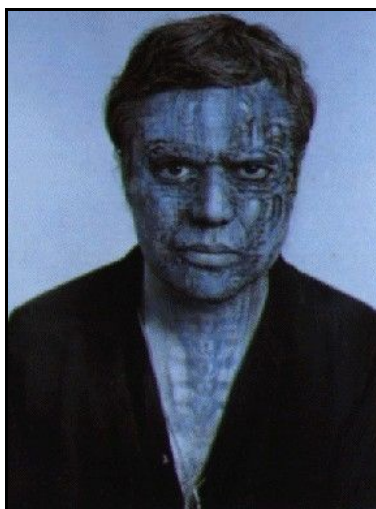
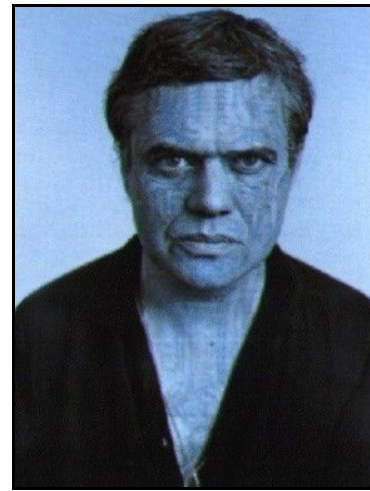
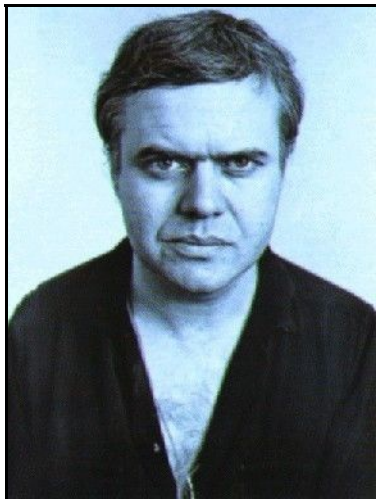
mezcla de Manon y Minou, su gato siamés. Manon aparece rodeada por tentáculos óseos que enmarcan su busto.

Para estas obras Giger ha empleado el referente fotográfico de manera evidente. Sin embargo, a lo largo de su vasta producción predomina la configuración de imágenes fantásticas para conformar seres con anatomías manipuladas y rostros deformados o alterados. Otro ejemplo elocuente del uso de la fotografía es la portada que realizó para Debbie Harry o los dos retratos biomecánicos de *Barbara* en 1983.



393-*Iluminatus I*, fragmento. De Izq a der. Golowin, Leary y Lovecraft. (1978)

394-Retrato de Crowley en *La bestia 666* (1975)



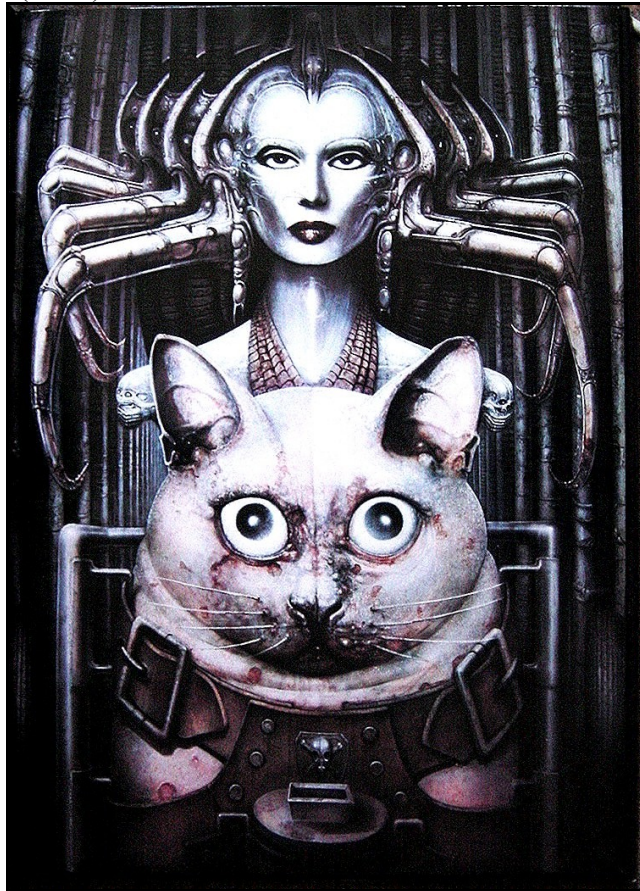
395-398-Autorretrato de Giger (1981)



399-Sergius Golowin (1976)



400-Fritz Billeter (1976)



401-Minon (1974)





402-Friedrich Kuhn I (1973)





403-Li II (1974)





## **Capítulo 3**

### **REPERCUSIONES**



### 3.1. Influencia de la obra de Giger en la cultura popular

La repercusión de la obra de HR Giger ha sido notable en muchas manifestaciones de la cultura contemporánea reciente, a partir de la década de los ochenta. Tras rastrear el panorama actual y analizar los vestigios que encontramos en diferentes campos de la expresión artística, podemos afirmar que Giger ha sido y continúa siendo un artista influyente. Debido a su carácter polifacético, su proyección cultural, abarca diversos campos creativos que van desde el arte y el cine a la literatura y la música. Incluso se aprecian influencias en sectores nuevos como el videojuego y el videoclip. Su impacto se produce en la cultura no oficial, en el underground, donde habitan los creadores más vanguardistas y experimentales.

Giger ha irrumpido en el panorama de los setenta y los ochenta, con una estética de lo feo y lo monstruoso, que ha calado muy fuerte en los movimientos de vanguardia. Su poética de lo carnal y lo macabro, sus creaciones grotescas y el desarrollo de culturas alienígenas y seres biomecanoides han colaborado intensamente con la actividad creadora de artistas de las últimas décadas.

El cine ha sido el medio en donde quizá es más patente su influencia, debido a la multitud de ejemplos en los que de una manera u otra han influido las creaciones gigerianas, sobre todo en el capítulo de creación de personajes, como monstruos y alienígenas y de atmósferas opresivas y siniestras. La literatura y concretamente el subgénero cyberpunk que ha influenciado la creación artística en los noventa en todas sus ramificaciones, ha desarrollado muchos de sus conceptos, en especial las teorías biomecánicas y la unión del hombre y la máquina. El último ejemplo se encuentra en el impacto de la película *The Matrix*, que ha ejercido su influencia en las manifestaciones audiovisuales de los últimos años<sup>312</sup>.

El diseño gráfico y la cultura pop también han recibido sus influencias afectando a un número considerable de artistas y músicos que confiesan la inspiración que las pinturas de Giger provocan en ellos. El arte del tatuaje ha generado un lenguaje biomecánico. Basado en la imaginería gigeriana, ha

---

<sup>312</sup> Sobre todo en las técnicas cinematográficas y en la publicidad.

devenido en todo un estilo característico que explora nuevas formas de expresión y que es un hecho singular en la historia de esta disciplina. Incluso hay gente que se ha tatuado el rostro de Giger, lo cual es un caso extremo de la fascinación que despierta el artista.

Además su influencia en las artes visuales constituye un peculiar capítulo en la estética *dark*, oscura y tenebrosa de final de siglo, en la llamada *cultura apocalíptica*<sup>313</sup>. Basta con rastrear en algunos iconos de la cultura popular que provienen del cine sobre todo, pero también del rock, del pop, y del cómic, para detectar rasgos gigerianos en multitud de manifestaciones. El conocido Pinhead de la película *Hellraiser* (Clive Barker, 1987), la estética tenebrosa del film *Dark City* (Alex Proyas, 1998) o el look del líder del grupo pop-rock *Smashing Pumpkins*, son sólo algunos de los ejemplos más evidentes de este revival de la moda neogótica inspirada en parte en la obra de Giger.

En estos últimos años, sus obras han cobrado un nuevo interés con la irrupción de la cultura digital en nuestra sociedad y por la influencia de las nuevas tecnologías que están transformando nuestro entorno y la manera de percibir las cosas. Este hecho está convirtiendo a Giger a un artista de culto para determinados sectores y en una fuente de inspiración permanente para grupos de artistas que abarcan desde tatuadores, cineastas, o músicos, a diseñadores y escritores.

Su imagen se ha utilizado como referente literario, como motivo de un videojuego e incluso en programas televisivos y en cortometrajes (Com & Com). Giger se ha convertido en un personaje mítico que goza de cierto estatus entre las vanguardias posmodernas, al igual que su monstruo alien es un referente para las películas de ciencia-ficción.

Repasaremos los distintos campos en donde se aprecia la repercusión de la obra de Giger, comentando de qué modo ha podido influir.

---

<sup>313</sup> Fenómeno cultural producido por la llegada del final de siglo y que mezcla el simbolismo religioso con la estética de lo feo, el tatuaje, las escarificaciones y aquellas manifestaciones artísticas que reivindican el mal gusto y las perversiones. Un ejemplo emblemático es el cantante del grupo Marilyn Manson, icono e imagen mediática de este fenómeno.

### 3.2. Arte fantástico. Nuevas corrientes posmodernas

En las últimas dos décadas el arte fantástico ha experimentado una revitalización incipiente con la celebración de exposiciones en diferentes museos y en galerías internacionales, la publicación de revistas<sup>314</sup> y la instalación de centros artísticos que están surgiendo como abanderados del movimiento, entre los que destacan el Museo Ernst Fuchs de Viena y el Museo HR Giger en Gruyeres<sup>315</sup>. En Los Ángeles, la Galería Morpheus International, especializada en el género, celebra exposiciones y dedica libros a los artistas del fantástico contemporáneo. Existe una importante base de datos que se halla en proceso de creación llamada *Centro del Arte Fantástico* (Fantastic Art Centre) y que está ligada a un importante proyecto de investigación llevado a cabo por Christian De Boeck que trata de crear una red de colaboración y difusión de los artistas fantásticos.

Siguiendo la tradición fantástica, uno de los momentos de mayor proliferación de estas corrientes coincidió con el desarrollo del surrealismo en la primera mitad de siglo con figuras como Salvador Dalí y Max Ernst. Tras el dominio de la pintura abstracta el puente con la segunda mitad de siglo lo tendieron los representantes de la Escuela Vienesa del Realismo Fantástico, encabezados por Ernst Fuchs, un pintor muy influyente en la nueva generación de pintores fantásticos. Algunos de los máximos representantes de esta nueva generación como Mati Klarwein, Giger o Bob Venosa fueron influidos decisivamente en sus respectivos estilos por Fuchs.

El realismo fantástico es un movimiento artístico que ha revitalizado el interés por el arte fantástico. Un género que se ha venido manifestando desde hace siglos, con las pinturas del Bosco, que puede ser considerado el iniciador. El simbolismo y sobre todo el surrealismo dieron nuevo empuje a este movimiento, subyacente a lo largo de la Historia del Arte. Dentro del género la pintura es la manifestación más representativa

---

<sup>314</sup> Como la australiana Art Visionary.

<sup>315</sup> Se planea establecer un Museo Internacional y Academia de Artes que represente a los artistas visionarios. El trabajo se está llevando a cabo en Austria y en USA y está comandado por Ernst Fuchs.

Esta tendencia del realismo fantástico internacional, también llamada o citada *Arte Visionario*<sup>316</sup>, o *Escuela de artistas de lo transpersonal*, agrupa a una serie de artistas de diferentes países que han desarrollado sus propias mitologías personales, con raíces en artistas de otras épocas como El Bosco, Brueghel, Böcklin y Kubin.

En la época contemporánea, más bien ya en la posmodernidad, uno de los artistas más influyentes ha sido Giger, que es citado con frecuencia como una personalidad renovadora del fantástico. Actualmente está teniendo gran difusión debido al creciente interés por esta corriente estética, asociada frecuentemente con el mundo del cine, medio al cual muchos artistas se han acercado, trascendiendo su obra a la gran pantalla en muchos casos. Muchos son los artistas que se han movido en estas coordenadas en diferentes momentos históricos y son incontables los elementos fantásticos que han aflorado en la obra de muchos artistas no adscritos especialmente a esta corriente.

Para la bibliografía sobre el tema destaca el libro *Art Fantastique* de Marcel Brion, que permite sistematizar los temas principales y valorar el conjunto de aportaciones y representantes más destacados. Abundan en él las obras con componentes fantásticos, motivos insólitos y las mitologías individuales de muchos creadores. De todos modos, el término *arte fantástico*, permanece aún sin una definición precisa por lo que en ocasiones no se utiliza adecuadamente, y por ello es frecuente la confusión con la ilustración de ciencia ficción o con el surrealismo, puesto que ambas tendencias confieren un valor destacado a la fantasía y a la imaginación.

En la línea global del arte fantástico pueden incluirse ciertos aspectos de corrientes como el simbolismo, el modernismo, el surrealismo o la pintura metafísica. Ciertamente se trata de una constante histórica que atraviesa diferentes países y épocas y se puede admitir como una reacción al cansancio provocado por

---

<sup>316</sup> El arte Visionario trata de mostrar lo que hay más allá de los límites de la visión, a través del sueño, el trance u otros estados alterados. Los artistas visionarios se caracterizan por la búsqueda de un nuevo lenguaje visual. Véase CARUANA, L. *A Manifesto of Visionary Art* [en línea].2001 [Fecha de consulta: 26-1-2002]. Disponible en: <<http://visionaryrevue.com/webtext/manifesto1.html>>



un estilo determinado o como pura evasión de la cotidianidad. Ya el arte religioso se nutrió con frecuencia de los aspectos fantásticos del terror utilizándolos como método represivo y moralista. Sus orígenes se podrían situar en la Europa de finales del siglo XV, y en concreto en la figura de El Bosco. Brueghel, Arcimboldo y Durero continuaron cultivando durante el siglo XVI esta tradición. Blake y Fussli y Goya son también otros destacados creadores de imágenes perturbadoras durante el siglo XIX. Ya en el siglo pasado, los años sesenta y setenta supusieron un nuevo impulso al arte fantástico, cuando muchos artistas influidos por la cultura psicodélica, los movimientos contraculturales y la experimentación con drogas, crearon nuevos conceptos y formas de expresión.

El arte fantástico contemporáneo ha ampliado su territorio y sus fronteras se interrelacionan con el neosurrealismo y con la ciencia ficción. En la actualidad hay claras muestras de un retorno a la figuración como tendencia dominante en el mundo del arte, de cansancio de la abstracción, tendencia que ha marcado las últimas décadas, y de evasión, a lo que está contribuyendo el desarrollo de las tecnologías digitales, la realidad virtual y el Nuevo cine de Hollywood.

#### Nuevas corrientes

Según el artista y crítico Vincent Di Fate, Giger y Syd Mead (el artista conceptual de *Blade Runner*) redibujaron por completo el look del cine moderno de ciencia ficción<sup>317</sup>. En el caso de Giger sus diseños del monstruo de *Alien* han sido tomados como referencia a la hora de pintar nuevas criaturas y sus figuras han sido imitadas constantemente por otros creadores. Los artistas que trabajan en este medio, claramente adscritos al fantástico, habían tenido muy poco reconocimiento hasta la irrupción de *Star Wars* (George Lucas, 1977) cuando los diseñadores e ilustradores que colaboraron en la película como Ralph McQuarrie cobraron un claro protagonismo. Por otro lado la ilustración fantástica no ha sido bien vista en los círculos intelectuales del arte y se la tacha de arte popular, como si no fuera creativa ni interesante.

---

<sup>317</sup> DI FATE, Vincent. *Op. cit.*

Además de la ciencia ficción, una nueva corriente fantástica de final de siglo se ha consolidado, que podríamos llamar fantásticos posmodernos. Éstos tienen como figura emblemática a Giger. El movimiento lo forman una serie de pintores e ilustradores de nacionalidades diversas que exponen con frecuencia en galerías internacionales como Yacek Yerka y Zdzislaw Beksinski o que participan en el diseño de películas como Wayne Barlow y que muestran influencias de la obra de Giger.

La influencia del arte de Giger es patente en las artes plásticas, fundamentalmente en la pintura y la escultura que siguen las directrices del arte fantástico. Resulta difícil discernir entre el plagio y el homenaje puesto que los elementos formales y estéticos son muy evidentes y muchos artistas acaban copiando el estilo Giger. Tal es el caso del pintor Diabolus Rex, que se autodenomina satánico, cuyas pinturas pueden provocar la confusión de autoría puesto que tratan de imitar las obras al aerógrafo de Giger. Una asociación de ilustradores franceses de ciencia-ficción de reciente creación llamada Art and fact, también se inspira en la obra del suizo. Entre estos artistas, Jean-Yves Kervevan desarrolla un universo plástico similar a las fusiones biomecánicas. Diversos ilustradores que trabajan en el cómic y en el cine como Sylvain Desprez, Brom [407] y John Bolton, y que se adhieren a la estética de lo siniestro, tienen muchas deudas con el arte de Giger. Daniel Oullete [409] representa cuerpos abiertos, seres alienígenas con texturas óseas y se acopla bien al género *nueva carne*. El australiano Demetrios Vakras [408] recrea series apocalípticas influido por Dalí y Giger. Sus anatomías humanas desmembradas, la profusión de calaveras, esqueletos y maquinarias remiten inmediatamente al universo gigeresco, ya que básicamente realiza variaciones de la biomecánica.

Existen numerosos jóvenes artistas seducidos por el arte y la estética Giger y que lo toman como referencia a la hora de llevar a cabo sus creaciones. Se trata de artistas que plagian el estilo de Giger incluso utilizando su misma técnica, el aerógrafo como por ejemplo el británico Trevor Partington que confiesa estar obsesionado con el arte de Giger y con sus técnicas, imitando sin reparos el estilo biomecánico mediante el empleo del aerógrafo. El artista holandés Daniel Staal también se halla influido por el arte macabro de Giger. El pintor y artista gráfico

turco Kerem Beyit relata la influencia de Giger en su trabajo. Como vemos Giger ha estimulado la creación de muchos artistas.

Dos artistas que han llamado nuestra atención recientemente son David Ho y Joachim Luetke. Ho utiliza la tecnología digital para elaborar sus ilustraciones, que tienen como tema central el cuerpo representado con clavos, cadenas y pinchos [404-405]. Su iconografía recuerda a la de Giger: calaveras, monstruos y la oscura tonalidad de sus figuras, que adolecen de color, está en consonancia con el uso del color que hace Giger.

Luetke es un artista alemán que trabaja temáticas parecidas a las de Giger y que desarrolla a su manera las teorías biomecánicas [406]. Luetke recuerda: “durante mi época de formación en Suiza me encontré con el primer catálogo de H.R. Giger. Era antes de que se hiciera famoso con *Alien*. Para mí fue como una especie de inspiración divina; era todo aquello indescriptible (en el sentido de Lovecraft) representado con toda naturalidad, como si fuera lo más normal del mundo. A través de él encontré la fuerza para formalizar mis propias visiones sin preocuparme por lo convencional<sup>318</sup>”. Sus creaciones parecen proceder de una época postapocalíptica, son inquietantes y en su repertorio incluye diosas de la fertilidad, calaveras, máscaras y maniqués. Su último libro de arte se titula *Posthuman* en el que muestra un repertorio de imágenes que nos remiten casi siempre a Giger. No en vano Luetke se declara admirador incondicional del suizo. Cuando se le pregunta por sus influencias artísticas contesta: “prácticamente ninguna, a excepción de Giger, porque él, dentro de una corriente establecida apareció de repente con una temática y óptica nuevas, dio un gran paso y demostró que hay otras cosas aparte de elfos, hadas, florecillas y los chismes fantásticos”<sup>319</sup>.

---

<sup>318</sup> HOFFMANN, Dirk. Entrevista con Joachim Luetke [en línea]. *Zillo* 2000 [Fecha de consulta: 19-7-2004]. Disponible en: <[http://www.luetke.com/intro/luetke\\_com.html](http://www.luetke.com/intro/luetke_com.html)>.

<sup>319</sup> BALLHAUSEN, Thomas. Das Ende der Beliebigkeit, Ein Interview mit Joachim Luetke. [en línea]. *CARL*, 2000 [Fecha de consulta: 15-5-2003]. Disponible en: <[http://www.luetke.com/intro/luetke\\_com.html](http://www.luetke.com/intro/luetke_com.html)>.

## Escultura

En el campo de la escultura también encontramos ejemplos de su influencia: el holandés André Lassen y el francés Jean Fontaine.

Fontaine y su serie *Mecanolocuras* (*Mécanofolie*, 1997) [410-411] se hallan influenciados por la plástica de Giger y su mundo de imágenes. En la exposición celebrada en el Museo de la Ciencia Ficción (Yverdon-les-Bains, Suiza), Fontaine exhibió sus mecanolocuras, esculturas sobre temas como el cyborg, y las hibridaciones cuerpo-máquina. En su conjunto guardan mucha relación con los objetos biomecánicos de Giger, particularmente con sus piezas escultóricas para el proyecto de la Fuente del Zodíaco, como es el caso de la figura de Tauro.

Lassen es un escultor holandés que realiza una obra inspirada por el arte medieval, occidental y japonés y por el cosmos de Tolkien. En una entrevista a la revista norteamericana *International Tatoo Art*, comenta que evolucionó de la joyería a la escultura a gran escala gracia a los trabajos de HR Giger que conoció en la Feria de Arte de Basilea de 1981. Le impresionó profundamente desde su sentido de la escala a la perspectiva sobre las artes, “me di cuenta de que si quería ser algo en la vida tendría que trabajar como demonios. Sin Giger, probablemente nunca me habría decidido a ensanchar mi campo de operaciones”<sup>320</sup>.

---

<sup>320</sup> MARINO, Veronica. The sculpture of Andre Lassen [en línea]. *International Tatoo Magazine* 30-12-2000 [Fecha de consulta: 15-9-2002]. Disponible en: <[http://www.andrelassen.com/articles/tattoo\\_text.htm](http://www.andrelassen.com/articles/tattoo_text.htm)>.



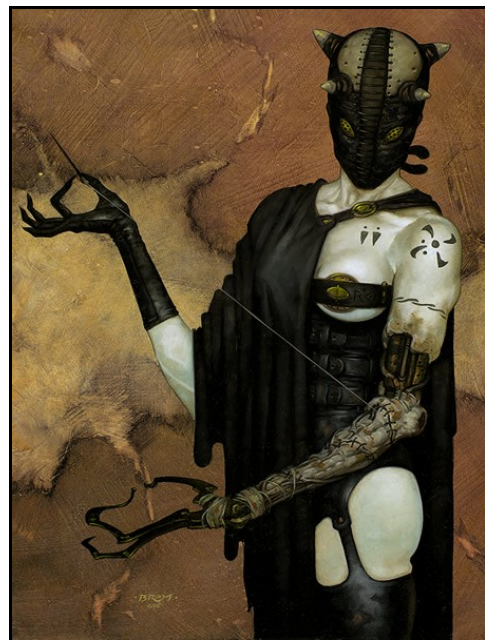
404- David Ho. *Fallen Angel* (2000)



405-David Ho. *Silent Scream* (2000)



406-Joachim Luetke. *Marilynmachine 1* (1999)



407-Brom. *Grafter* (1997)





408-Demetrios Vakras. *Aparato de respiración* (1996) 409-Daniel Oullette. *Enfermedad lamiendo el templo de la belleza* (1994)



410-Jean Fontaine. *Jardín Interior* (1999)



411-Jean Fontaine. *Máquina de escribir* (1999)



### 3.3. La temática cyborg

Giger es uno de los pioneros en la plasmación visual del cuerpo tecnológico desde un punto de vista conceptual y artístico. Con sus creaciones, Giger se ha convertido en pionero del desarrollo de los personajes cyborg, seres mitad humanos, mitad robóticos que flotan en un universo peculiar, lleno de peligros y desafíos. Esta temática del cuerpo humano y de sus relaciones con las máquinas es una de las realidades que se insertan entre las inquietudes principales de la sociedad de fin de siglo. Los avances de la ciencia, en particular de la medicina y la genética han repercutido junto con los logros tecnológicos en muchos aspectos de la cultura contemporánea. Estos seres híbridos de carne y metal, se han popularizado gracias al cine de ciencia ficción.

Al igual que Giger otros artistas han trabajado la temática cyborg desde diferentes disciplinas artísticas, convirtiéndose en un subgénero característico de la cultura posmoderna de fin de siglo. Además del cómic, los principales campos de creación han sido la ilustración fantástica y el body art.

Ilustradores que trabajan en el ámbito de la ciencia ficción como Kevin Murphy han representado siniestros retratos del cyborg. En contraposición encontramos imágenes de cyborgs femeninos, como objetos de deseo. El japonés Hajime Sorayama ha desarrollado el cyborg erótico combinando robots, tecnofantasías y visiones futuristas a través de un intenso estilo hiper ilustrado. Sus series de *gynoids*<sup>321</sup> (androides femeninos) representan su visión del cyborg, de una mujer erotizada con atributos mecánicos [412-413].

Uno de los máximos exponentes del body art cibernético es el australiano Sterlac, uno de los artistas que utiliza su propio cuerpo como “objeto de diseño” y que ha llegado a afirmar que “el cuerpo está obsoleto”. Como dice Mark Dery, “Stelarc encarna con anticipación el híbrido hombre-máquina en el que nos estamos convirtiendo todos metafóricamente”<sup>322</sup>. Con su cuerpo amplificado a través de ojos láser, brazos robóticos, micrófonos, ciberguantes y cables ha iniciado una investigación acerca de nuestra actual evolución [414]. Otros artistas

<sup>321</sup> Término creado por la escritora británica Gwyneth Jones.

<sup>322</sup> DERY, Mark., *Op. cit.*, p. 166.

radicales crearon con sus performances en los sesenta y los setenta esculturas intangibles, captadas en videos y fotografías con las que redefinen sus cuerpos (y crean nuevas imágenes del mismo). En la línea de Stelarc se enclava Marcellí Antúnez, un destacado performer multidisciplinar e intertextual. En su obra *Epizoo* interactúa con el público a través de un ordenador, con el que el espectador teledirige movimientos sobre un exoesqueleto que viste al artista, moviéndole las orejas, la nariz, los pectorales. Los exoesqueletos<sup>323</sup> de Stelarc y Antúnez ponen de manifiesto la fascinación del artista posmoderno por la medicina y la tecnología<sup>324</sup>.

Frente a estas visiones tecnológicas de gigantes mecánicos amplificadas, hallamos un cyborg poético como el que ha desarrollado la artista española Marina Nuñez. Ha realizado en los noventa diversas series de cyborgs, que prometen la emancipación frente al cuerpo adánico creado por Dios. Inspirada en los sueños de la cibercultura que desafían la idea clásica de corporalidad con la creación de un cuerpo utópico transformado mediante la cirugía, las prótesis y la ingeniería genética, ha realizado pinturas de criaturas cibernéticas que reflejan sus visiones. En el prólogo de su último catálogo escribe: “Algunos cuerpos se definen en negativo: ...como los cuerpos híbridos de los cyborgs, impuros por su heterogeneidad, ilegítimos por ser construcciones sin certificado de origen ni garantía de originalidad, inestables por las prótesis y conexiones que redibujan sus fronteras, inhumanos porque atentan contra las viejas esencias y naturalezas”<sup>325</sup>. Visualiza monstruos, seres fluorescentes, figuras femeninas, que delatan su interés por el cuerpo anómalo e imperfecto. Cables y conexiones, y cuerpos digitales informáticos con prótesis biotecnológicas, conforman una imagen del cyborg alternativa y transgresora.

---

<sup>323</sup> Las armaduras medievales fueron la inspiración para los exoesqueletos, aparatos de soporte ortopédico, ilustrados en la obra *Opera Chirurgica* del anatomista italiano del siglo XVI Hieronymus Fabricius. Asimismo la noción de que el hombre está hecho de partes reemplazables es mostrada en la obra. Para más información sobre avances médicos véase O'MAHONY, Marie. *Cyborg the man-machine*, Thames and Hudson, New York, 2002.

<sup>324</sup> Estos se inspiran en los creados en la investigación aeroespacial.

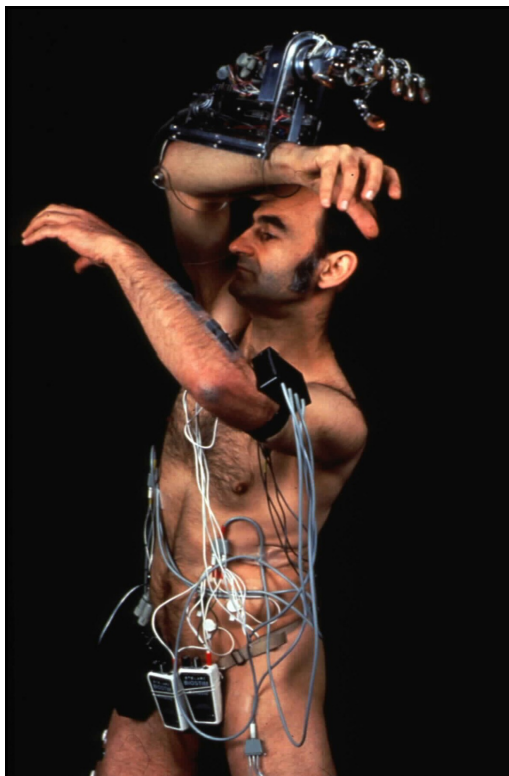
<sup>325</sup> NÚÑEZ, Marina. *Marina Nuñez* [Catálogo] Centro de Arte de Salamanca, Salamanca, 2002.



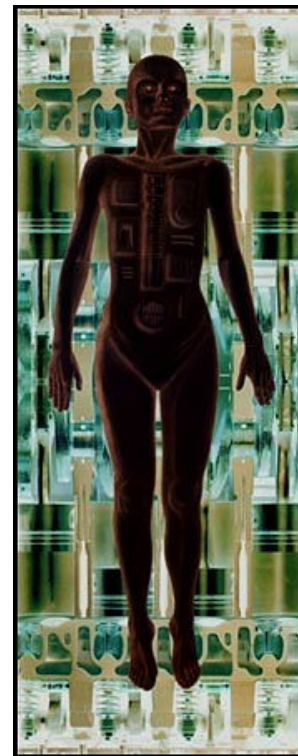
412-Sorayama. *Gynoid 1* (1983-1985)



413-Sorayama. *Sexy Robot 3*(1983-1985)



414-Stelarc. *Brazos múltiples* (1982)



415-Marina Nuñez. *Sin título (ciencia ficción)* (2000)



416-Reina Borg (1996)



417-Eduardo Manostijeras (Tim Burton, 1991)



418-Chris Cunningham. *Mean machine* (1995)



419-Judge Dread (Danny Cannon, 1995)

## El cine cyborg

El cine de ciencia ficción de los 80 y 90 ha sido uno de los medios que ha generado más propuestas e imágenes de cyborgs. Dentro del género fantástico, enmarcado dentro del cine de acción, los personajes se han visto beneficiados de la puesta en escena espectacular y de la sofisticación de los departamentos de efectos especiales y de maquillaje. En ellos trabajan artistas de vanguardia que han desarrollado sus creaciones hasta el límite para hacerlas más creíbles, combinando diseños conceptuales, maquetas, maquillaje y tecnología informática, consiguiendo personajes muy realistas. El cyborg va a generar una de las temáticas dominantes en el cine fantástico posmoderno, desarrollándose en historias de ciencia ficción que transcurren en futuros apocalípticos, o en escenarios surrealistas.

Según Telotte, el interés fundamental del género de ciencia ficción (desde comienzos de los años 80) se centrará en el impacto de la máquina inteligente y de la automatización robótica<sup>326</sup>. En ese período la figura del robot/cyborg/replicante/androide asume el papel central de las películas norteamericanas que exploraran la tecnofilia y la tecnofobia. Desde *Blade Runner*, se observa una creciente fascinación por una industria de síntesis humana que implica reemplazar órganos, implantar prótesis. Estos personajes dominarán el cine de ciencia ficción contemporáneo. Hay una especie de fascinación por estos seres, a la vez que miedo y fobias. Como indica Telotte, este tipo de creaciones (robot, cyborg, androide) suponen imágenes que diseccionan y analizan minuciosamente el vacío del yo moderno, que ponen de relieve el grado en el que todos parecemos habernos mecanizado, transformado en cuerpos programados, en cuerpos con un espíritu indiferente<sup>327</sup>. Estas imágenes responden quizá a la necesidad de conocernos mejor, de percibir nuestra humanidad y reconstruir nuestra idea del yo. El género cyborg tratará de examinar nuestra respuesta ambivalente acerca de la tecnología y nuestras ansiedades sobre nuestra propia naturaleza en un entorno cada vez más tecnificado.

---

<sup>326</sup> TELOTTE, J.P. *Replications: a robotic history of the science fiction film*. University of Illinois Press, Urbana, 1995, p. 129.

<sup>327</sup> *Ibid.*, p. 165.

De las diferentes visiones del cyborg cinematográfico como el cyborg militar (*Terminator*, *Robocop*) o el cyberpunk, en la que más ha influido la obra de Giger es en la configuración del cyborg monstruoso. Es ésta una representación grotesca, con muchos ejemplos como los Borg de Star Trek que aparecen en *Star Trek First Contact* (1996, Jonathan Frakes) y *Eduardo Manostijeras* (1991, Tim Burton). Los Borg son personajes alienígenas biomecánicos de aspecto cadavérico, cableados y conectados que pretenden asimilar a la raza humana y hacerla perfecta. Su reina esta muy relacionada con la belleza gigeresca y con las diosas mitológicas que pinta Giger, así como con sus figuras femeninas en general [416]. Eduardo Manostijeras ofrece una visión neogótica del cyborg. Caracterizado por Stan Winston a partir de los diseños conceptuales del director del film Tim Burton, presenta un aspecto pálido como el de un muerto, con una estética postindustrial con cuero negro, correas y las tijeras, parte mecánica ajustada a sus brazos por su creador [417]. Es la historia de la creación de un ser artificial, y del cuerpo mutilado e inacabado.

En este apartado podemos incluir a creaciones del cómic como el cyborg Mean machine [418] que lucha contra el Juez Dread en *Judge Dread* (Danny Cannon, 1995), diseñado por el artista conceptual Chris Halls<sup>328</sup>. Lleva un brazo mecánico y un maquillaje con varias prótesis metálicas en el pecho y en el cráneo; un casco incrustado con un reloj [419]. Otro cyborg grotesco es el pirata del espacio Mecano de la película *Space Truckers* (Stuart Gordon, 1997)). Mecano fue antes un científico especializado en robótica que es despedazado por sus propias creaciones. “Reconstruí mi cuerpo” ”estoy hecho de piezas” confiesa, su caracterización recuerda a los piratas con garfio y pata metálica, pero además su cráneo es de metal, su ojo ha sido sustituido por uno de cristal y la mitad de su cuerpo es de metal, incluso sus glúteos y su pene que funciona como si fuera una sierra mecánica.

---

<sup>328</sup> Seudónimo utilizado por Chris Cunningham, uno de los grandes innovadores del videoclip en los 90 que además ha desarrollado una carrera colaborando en los efectos especiales de diversas películas fantásticas como *Hellraiser 2* (1988), *Razas de noche* (Nightbreed, 1990), *Alien 3* (1992) y *Alien Resurrection* (1997) y la citada adaptación del cómic Judge Dread. También en el campo de la ilustración y el diseño ha realizado muchos androides, seres robóticos y grotescos. Uno de sus últimos trabajos esta siendo el diseño de personajes para la adaptación de la novela capital del cyberpunk *Neuromante* de William Gibson.



### 3.4 Cine

La trascendencia de *Alien* y de las colaboraciones con el mundo del cine han convertido a Giger en un artista prestigioso dentro de este ámbito por lo que su influencia es importante en la cinematografía posmoderna, particularmente en el género de terror y en el de ciencia ficción, en los que su visión biomecánica y sus diseños de espacios y criaturas fantásticas ha tenido una enorme influencia y ha generado multitud de imitadores. Su obra ha servido como referencia para la creación de espacios y elementos fantásticos y sus ideas han sido trasladadas a la gran pantalla por algunos de los más renombrados cineastas.

Según la revista norteamericana especializada en cine de ciencia ficción y terror *Cinefantastique*<sup>329</sup>, Giger es el artista que cambió el look del cine de ciencia ficción contemporáneo y es sin duda el diseñador de monstruos más importante de la actualidad. De hecho sus diseños e ideas han influido de manera destacada en la invención de monstruos y seres extraños. Numerosos creadores del mundo del cine y de los diversos campos artísticos como el diseño, la animación, el maquillaje y los efectos especiales han sido inspirados por la obra de Giger entre los que se hallan Stan Winston, Rick Baker, Rob Bottin, Patrick Tatopoulos y Steve Johnson, fascinados por el influjo de su arte y por la biomecánica. Todos ellos están considerados como los magos de los efectos especiales (maquilladores, diseñadores y supervisores de efectos especiales) y se sitúan en la vanguardia creativa en cuanto a diseño y construcción de personajes para el cine. En los últimos veinte años sus creaciones han dominado el panorama del cine fantástico y del cine de acción.

Desde *Alien* se instaura un nuevo look oscuro y siniestro en este género como se comenta en numerosas revistas especializadas<sup>330</sup>. *Alien* es ya considerada como obra maestra del género de ciencia ficción y se ha erigido en una de las obras más importantes del cine contemporáneo de las últimas décadas. Ha dado

---

<sup>329</sup> *Cinefantastique*, v. 15, nº 4 de mayo de 1988.

<sup>330</sup> En 1988 *Cinefantastique* citaba una docena de películas que de una u otra manera imitaban los conceptos gigerescos de *Alien*. Otras revistas destacan el papel desempeñado por el arte de Giger en el fantástico reciente. Véanse también las revistas *Image-Movies* (1994), *Cinefex* (1997), *Fear* (1996) y *SFX* (1998).

pie a varias continuaciones y a nuevos guiones debido al éxito entre el público y la crítica que ya cosechó desde un primer momento. En la actualidad tanto la saga *Alien* (tetralogía, de momento) como la serie de films de *Star Wars*, constituyen dos pilares básicos del cine y cultura contemporáneos, principalmente debido a la escrupulosa atención prestada al detalle gráfico y a la imaginación que inunda estas películas. Ambas sagas han revolucionado el género de ciencia ficción, que ha pasado de la serie B de bajo presupuesto, a la A con mayúscula, por las suculentas taquillas que sin duda todas ellas generan y por su éxito. Además han alterado la elaboración visual de las películas en general y de los diseños para ellas en particular.

El diseño de Giger para películas se ha caracterizado entre otras cosas por su capacidad para generar monstruos y criaturas fantásticas de gran realismo y de terroríficas cualidades. Se desarrolla así una nueva sensibilidad para la creación de engendros y seres de otros mundos. Dentro del género fantástico y de ciencia ficción ha surgido un subgénero en torno a las películas de monstruos, en las que éstos se erigen en protagonistas principales. Existe un gran número de películas cuyos diseñadores y colaboradores han imitado y plagiado el estilo Giger, bien recreando mundos biomecánicos con sus inquietantes atmósferas, bien en sus monstruos.

La criatura de Giger se convirtió en el modelo de destrucción favorito de Hollywood. *Alien* causó furor en la industria del cine durante los años ochenta e influenció a otras películas del género tanto de serie B como a producciones de gran presupuesto. Se instauró un modelo como fórmula: un héroe o grupo de héroes luchan contra un enemigo que se los va cargando uno a uno. Este enemigo suele ser una monstruosidad, variación del alien. Bajo esta fórmula la acción se sitúa en la Antártida (*La Cosa* (*The Thing*, John Carpenter, 1982), en la jungla (*Depredador* (*Predator*, John McTiernan, 1987), bajo el mar (*Deepstar Six* (Sean S. Cunningham, 1989) y *Leviathan* (George P. Cosmatos, 1989), en una plataforma petrolífera (*The intruder within* (Peter Carter, 1981)), en las alcantarillas (*Scared to death* (Bill Malone, 1980)) y sobre todo en el espacio (*La galaxia del terror* (*Galaxy of terror*, B.D. Clark 1981), *Inseminoid* (Norman

Warren, 1981). La lista es interminable y a ella podemos añadir aquellas películas que incluso plagian el título como *Alien Predator* (Deran Sarafian, 1987) o *Alienator* (Fred Olen Ray, 1989). La mayoría de ellas son de baja calidad salvo *La cosa* y *Depredador* [422], mucho más elaboradas y con realizadores de prestigio.

En *La galaxia del terror*, el diseño de producción corría a cargo de un desconocido en aquel momento, James Cameron. El ambiente turbio y futurista, el colorido del film, la pirámide y los decorados parecen estar sacados directamente de los estudios Pinewood de Londres y de restos del rodaje de *Alien*. El componente biomecánico y el espíritu del terror de *Alien* están presentes en este film. Otro colaborador habitual de Cameron, el técnico de efectos especiales Stan Winston, se inspiraba claramente en *Alien* para crear el monstruo de su película *Pacto de sangre* (*Pumpkinhead*, 1987), con su cabeza afechinada y el cuerpo de esqueleto deforme.

Películas recientes como *Mimic* (Guillermo del Toro, 1997), *The relic* (Peter Hyams, 1997), y como hemos visto, *Species*, han mantenido la fórmula. En *Deep Rising* (Stephen Sommers, 1998) aparece un ser marino que recuerda claramente al alien de Giger. En la película de ciencia ficción *Pitch Black* (David Twohy, 2000) basada en la novela de Isaac Asimov *Nightfall*, los protagonistas son unos murciélagos voladores con claras reminiscencias gigerianas [423]. El diseñador Patrick Tatopoulos, conocido por sus trabajos en las películas de Roland Emmerich *Independence Day* (1996) y *Godzilla* (1998), diseñó unos monstruos basados en modelos alterados del alien de Giger. El estilo visual y la acción de la película recuerdan además a *Alien 3* con los rápidos movimientos de cámara y la manera de filmar las escenas.

Incluso la estética del videoclip se apropia de motivos gigerescos como se puede comprobar en el tema musical de Michael Jackson *Captain Eo* (1986), donde un personaje (interpretado por Angelica Huston) luce un traje biomecánico con reminiscencias de *Alien*.

En estos últimos años la falta de creatividad en el diseño de monstruos hace repetir modelos anteriores y reinterpretar esquemas. En este sentido los

arquetipos gigerianos están muy presentes en el diseño de criaturas y monstruos. El modelo dominante lo constituyen seres que atacan individualmente o en grupos, se esconden en la oscuridad y se alimentan de carne humana. Además se configuran mediante la combinación de elementos tomados de anatomías animales como los reptiles o insectos y estructuras óseas. Estas características son denominadas por los críticos como propios del estilo *gigeresque* (*gigeresco*). Otro elemento que predomina en muchas películas es la atmósfera inquietante, tenebrista y oscura, marco idóneo para desarrollar tramas argumentales basadas en el terror y en la violencia. Giger y su obra son inspiradores de ideas y diseños para este tipo de películas.

La influencia de Giger en la película *Matrix* (Andy y Larry Wachowski, 1999), una de las más aclamadas de los últimos tiempos se percibe en los efectos especiales y en el diseño de producción. Yannak Sirrs supervisor de la empresa de efectos Mannix Effects comenta: “Nos basamos en los dibujos de H.R. Giger con un look más acuático y acentuando el carácter biomecánico de los paisajes, como en la secuencia de la recolección de humanos por parte de las arañas mecánicas”.<sup>331</sup>. Aparecen unos seres biomecánicos llamados *centinelas*, que son máquinas con tentáculos y que recuerdan mucho al arte de Giger. Otros elementos desarrollados en esta película remiten a Giger, como la visión de los niños conectados mediante tubos a máquinas, que chupan del cuerpo la energía vital para así someter a la raza humana. Esta idea se manifiesta en muchas obras de Giger. La tercera entrega de *Matrix*, *Matrix Revolutions* (Andy y Larry Wachowski, 2003) es quizá la que más se inspira en lo gigeresco.

#### **3.4.1. La saga *Alien***

La tetralogía *Alien* [*Alien, el octavo pasajero* (1979), *Aliens* (1986), *Alien III* (1991) y *Alien Resurrection* (1997)] no existiría sin los mundos de Giger en los que se basan las tres películas que completan la saga que se desarrollan a partir de los conceptos y morfologías propuestos por Giger y sus mundos en la primera

---

<sup>331</sup> ALBORECA, Luis y DÍAZ MAROTO, Carlos. ¿Qué es *Matrix*?. *Stalker*, nº 6, sept. 1999. Citando a Ángel Sala, FX de *Matrix* en *Imágenes de actualidad*, nº 182, junio de 1999, p.56.

película. Se ha estrenado recientemente una película, *Alien versus Predator* que se trata más bien de una mezcla de la saga Alien y la de las películas de Depredador.

El éxito de la película Alien en 1979, originó un verdadero fenómeno en la cultura popular de los años ochenta irrumpiendo en los medios de comunicación y consiguiendo la aprobación por un amplio sector del mundo del cine. Este éxito de público y crítica propició años más tarde una continuación, *Aliens* (1986), film de James Cameron. Un abanico de imitadores y fans llevaron a la consolidación de *Alien* como película de culto dentro del género, al encumbramiento del principal diseñador, Giger, como estrella pop a quien se encargan multitud de trabajos desde sectores como el rock, el arte, el diseño gráfico, el diseño de interiores, el cine o recientemente el arte del tatuaje, y a la creación de una verdadera mitología en torno al monstruo y a todo lo que ha originado la iconografía y la estética de la película. Fruto de este éxito se han filmado nuevas películas que constituyen ya una tetralogía y que ha trascendido al mundo del cómic. Desde entonces Giger y sus lóbregos mundos biomecánicos son referencia obligada para toda una generación de artistas y creadores que han valorado positivamente la aportación de Giger al medio artístico contemporáneo. Sus ideas y diseños han sido solicitados unas veces e imitados otras por lo que podemos considerar a Giger como el verdadero artífice del mundo biomecánico que cambió el look de las películas de ciencia ficción y la manera de observar el futuro, advirtiéndonos de sus complejidades y demencias.

Uno de los aspectos más significativos de la saga es la capacidad para reinterpretar una y mil veces el estilo de Giger y lo gigeresco generando nuevos discursos y ampliando la estética de las películas Alien. La estética biomecánica combina lo bello y lo terrorífico con un sentido de la estilización influido por la línea y el diseño modernista. El realismo y el cuidado en el detalle visual así como el efecto psicológico creado a raíz de la puesta en escena y la presencia de las amenazantes criaturas es una de las cualidades más valoradas en estas películas, que sin duda han desarrollado todo un estilo y un peculiar modo de producción ocupándose por el terror psicológico, el vestuario, la imagería fantástica, la

construcción de grandes decorados en estudios y platós para filmar las secuencias y la introducción de efectos especiales creados por expertos en alta tecnología.

La importancia y el interés que suscitan las películas de *Alien* ha trascendido incluso al mundo del cómic y a la producción de juguetes para adultos, como son las figuras que recrean a los aliens o las naves espaciales.

Sorprende que tras su aclamado trabajo en *Alien*, no haya participado en las películas de la saga, a excepción de una breve colaboración en *Alien III* (David Fincher, 1991). Otros artistas prefieren desenvolver ellos mismos los diseños gigerescos, partiendo de sus propios conceptos sobre la biomecánica y rediseñando el mundo alienígena como sucede en *Aliens* (James Cameron, 1986), y de manera más clara en *Alien Resurrection* (Jean Pierre Jeunet, 1997) ambas inspiradas en los mundos de Giger.

### *Aliens*

La aproximación de Cameron al mundo *Alien* es diferente a la de Scott ya que prima la apuesta por el cine bélico y de acción (en boga en los años ochenta) en lugar del terror psicológico que proponía la primera película. Al menos el planteamiento es original ya que no copia el concepto base, sino que trata de ofrecer una visión personal sustituyendo la angustia de *Alien* por el enfrentamiento y la acción. Además el protagonismo se traslada a la raza no a un solo monstruo y se amplía la teoría de su evolución biológica al insertar el personaje de la reina alien.

Cameron procedía de la factoría Corman y después del final de *Alien*, en el que se destruía el *Nostromo*, tuvo libertad en la creación de entornos, personajes y relaciones entre ellos. El único elemento sagrado era el alien, en sus anteriores formas. Los bichos gigerianos fueron reciclados; el resto se diseñó de nuevo. El encargado de dar vida a los nuevos aliens fue Stan Winston. El agarracaros tenía ahora la habilidad de correr y escalar con sus ocho dedos. Cameron le concedió mayor protagonismo a esta criatura. El diseño original no se modificó pero se dotó de articulaciones, para ganar en mayor agilidad. También se introdujeron cambios en el traje de los aliens. Ahora se emplearían leotardos, recubiertos en algunas



zonas de piezas de caucho y plástico. Esto permitía a los actores mayor libertad de acción, coreografiando así sus movimientos que se asemejan más a los de un insecto. Uno de los mayores logros en el apartado de la creación de personajes fue el diseño de un nuevo protagonista, la Reina alien, que fue diseñada por el propio Cameron, inspirado en la obra de Giger, cerrando así el ciclo de la criatura [420].

El concepto del *cooconing* diseñado por Giger y filmado por Scott no se empleó en la primera película. El alien adulto coloca a sus víctimas en una especie de capullos, depositando en su interior huevos o vainas que consumen a la víctima hasta que nace el nuevo alien. Sería retomado y llevado hasta sus últimas consecuencias por Cameron. Cameron se basó en los diseños originales de Giger para desarrollar sus conceptos.

Si en *Alien* el referente era el suspense y sus atmósferas, en *Aliens* impera la acción convirtiéndose en una película bélica, en consonancia con otras producciones de la época (*Rambo*, *Platoon*, *Apocalypse now...*). Se decanta por la explicitud y la violencia, incluyendo a marines con armas de todo tipo (en la primera apenas aparecen).

### *Alien 3*

La tercera entrega de la serie ha sido tradicionalmente la más criticada de todas, aunque lo cierto es que gracias al estilo visual del director David Fincher consigue prolongar la tensión e inquietud de la saga con el aire decadente y depresivo de los personajes, así como con el tono místico de la prisión donde se desarrolla la acción. El concepto de la caracterización física del alien se amplía al mezclarse con otras especies, en este caso la canina [421]. Los problemas del guión y sus múltiples reescrituras<sup>332</sup>, afectaron al acabado del film.

### *Alien Resurrection*

El erotismo de Giger, es capturado de nuevo en *Alien Resurrection*, especialmente en la escena en que Ripley alcanza a acariciar a su raptor. Los

---

<sup>332</sup> Véase DÍAZ, Lorenzo F. *Aliens*. Alberto Santos ed., Madrid, 1997.

aliens digitales se combinan con animatronics con el uso de recursos hidráulicos sofisticados, de radio control y otras mejoras mecánicas.

*Alien Resurrection* vuelve a los diseños originales intentando mejorarlos: huevos, agarracaras, revientapechos, guerreros alien, incluso la reina alien. Según Woddroff y Gillis, diseñadores conceptuales de los aliens, los hicieron más agresivos, la cabeza se ha alargado más, se inclina y gira más, son más dinámicas.. Para los diseñadores, la clave de la consistencia de los diseños de *Alien Resurrection* es mantenerse en los límites marcados por Giger. En *Alien 3* se cambió el color y la textura de la criatura debido a que nacía de un perro. En esta película su ADN no se mezcla con un ser humano o un perro, sino que es resultado de experimentos médicos.

Pese a no contar con Giger, su influencia fue un factor importante en los nuevos diseños de la criatura; sin duda es patente en la guarida alien, el *Viper's Nest*, muy inspirado en los paisajes biomecánicos de Giger: según Woddroff “es como si un cuadro de HR Giger cobrara vida y envuelve a Ripley”<sup>333</sup>.

Chris Halls realizó dibujos y diseños para el trabajo conceptual de la criatura del *New born alien*. También realizó estudios de los embriones clonados de Ripley. En esa escena aparece una criatura embrionaria fallida de Ripley que recuerda claramente una figura del cuadro de Giger El mago (1977) [210]. Otro artista conceptual utilizado fue Sylvain Despretz que ilustró los cautivos en los huevos alien, inspirados por los dibujos de Giger para la misma secuencia en *Alien*.

Entre los mayores logros de *Alien Resurrection* en cuanto a los resultados artísticos se encuentra la animación por ordenador de los aliens. En la proyección de *Alien Resurrection* en los cines no aparecía el crédito de Giger, pero sí en el formato VHS y DVD; no se entiende el retraso en la aparición del crédito como ya ocurriera en las otras películas. Esto ha generado multitud de críticas empezando por el artista y su agente, que se recogen en la web de Giger, en el apartado *Alien Insurrection*, y en diversos foros de Internet.

---

<sup>333</sup> JAMIESON, Stewart. *Alien 4*, Creature comforts. *Sfx*, nº 32, diciembre de 1997.

## *Alien 5*

Los rumores sobre una nueva versión crecen. Se habla de un guión ya en marcha de Joss Whedom y del ofrecimiento del proyecto a Ridley Scott, últimamente en boga tras sus películas *Gladiator* (2000) y *Hannibal* (2001). Qué duda cabe que tras señalar a Scott y a Giger como los principales artífices de la originalidad de *Alien*, y la amistad entre ambos (ver proyectos conjuntos) tomaría fuerza la posibilidad de que Giger volviera a diseñar para la saga *Alien*. Pero finalmente ninguno de los dos va a participar en la nueva película.

## *Alien contra Depredador*

Durante el verano de 2004 se estrenó en USA *Alien versus Predator* (en España en noviembre). Tras años de especulaciones y rumores acerca de este film, el rodaje empezó en Praga a finales de 2003. El director elegido finalmente fue Paul Anderson, realizador especializado en la ciencia ficción (*Event Horizon* (1997), *Soldier* (1998), *Mortal Kombat* (1995)) cuya labor en la adaptación del videojuego a la gran pantalla *Resident Evil* (2002), o más bien el éxito comercial de dicho film, le han convertido en el director elegido por los estudios, tras la negativa de Ridley Scott que prefería dirigir un *Alien 5*, una continuación de la saga que él mismo inauguró antes que un *cross-over* (mezcla) de películas. Pero más que el peso de la película en sí o de la evolución cinematográfica de los personajes, ha prevalecido, como viene sucediendo en lo últimos años, una adaptación de un cómic de éxito que además es un videojuego superventas.

Hollywood ha encontrado un nuevo modo de explotación de ideas. Ya no es necesario ser original sino mezclar y remezclar algo ya visto. En este caso enfrentar a dos de los monstruos más emblemáticos de la ciencia ficción contemporánea, *Alien* y *Depredador*<sup>334</sup>. Maticemos: a un icono del cine fantástico, alien, frente a un monstruo nacido bajo la influencia del primero. No es la primera

<sup>334</sup> Realmente ya explotó esta fórmula en el pasado, pero ahora cobra un nuevo sentido debido al merchandising surgido alrededor de los personajes de las películas, desarrollados sobre todo en cómics y videojuegos. En 1942 enfrentó a Frankenstein y al Hombre Lobo (*Frankenstein meets the Wolfman*) y después a King Kong y Godzilla (*King Kong vs Godzilla*, 1963) y en 1971 a Frankenstein contra Drácula (*Frankenstein vs Drácula*).

vez que sucede ni será la última, el experimento ya tuvo lugar en 2003 con Freddy Kruger contra Jason Vorhees, dos iconos del terror de los ochenta con sus respectivas sagas de películas, que se enfrentan en un mismo film. La Warner Bros. ya prepara otro enfrentamiento colosal, el de los dos superhéroes del cómic más famosos de todos los tiempos Superman contra Batman (que parece que dirigirá Wolfgang Petersen).

La editorial Dark Horse Comics publicaba el cómic *Alien vs. Predator* [424] en los años noventa, basando sus personajes en sus homónimos cinematográficos. La serie se convirtió en un éxito y consecuentemente en 1999, una división de la Fox, Fox Interactive, creó un videojuego, *Alien versus Predator*, que ya ha tenido su segunda parte. En este juego, el usuario puede jugar como alien, como depredador o bien ser un marine.

La idea original de enfrentar a ambos monstruos tiene sus orígenes en la segunda película de Depredador, *Predator 2* (Stephen Hopkins, 1990). Al final de la misma, en la sala de trofeos del depredador se observa una cabeza alien, lo que da pie a imaginar un hipotético enfrentamiento. El proyecto aparca de momento un futuro *Alien 5* en el que participaría Sigourney Weaver, apartada de esta película que apuesta por actores jóvenes y desconocidos. En palabras de Anderson “la película está diseñada como secuela de las películas de Depredador y una precuela de la saga Alien, por lo que no contradice la filosofía de ambas series<sup>335</sup>”. La película mezclará conceptos de las películas anteriores, especialmente de las dos primeras de Alien (Scott y Cameron) y del primer Depredador.

El argumento gira en torno a una expedición arqueológica que explora una misteriosa pirámide hundida bajo el hielo antártico. Los científicos activarán sin saberlo un mecanismo que hará que los depredadores vuelvan a su lugar de ritos de antaño para enfrentarse.

Según Anderson su idea se basa en cierto modo en los diseños que Ron Cobb hizo para el primer film, *Alien*, donde se ve una pirámide en la que se hallan los huevos alien y en una sala con jeroglíficos que parecen referirse a una cultura ancestral. Este concepto fascinó al director y le ha llevado a desarrollar un enfrentamiento entre culturas alienígenas. Otra inspiración para Anderson es la

---

<sup>335</sup> WHITEHEAD, Dan. *Set visit. Alien vs. Predator* [en línea]. Chud.com [Fecha de consulta: 26-11-2003]. Disponible en: <<http://www.chud.com/news/dec03/dec18avp.php3>>.

cultura azteca, ya que ve en los diseños de la nave de los depredadores, reminiscencias a esta cultura, así como también a los diseños de Frank Lloyd Wright. Además del videojuego inspirador de la película, existen una docena de videojuegos en diferentes formatos basados en los caracteres de Alien, creados desde 1983 y actualizados con frecuencia.



420-Reina alien. *Aliens* (James Cameron, 1986)



421-*Alien 3* (David Fincher, 1991)



422-*Depredador* (John McTiernan, 1987)



423-Patrick Tatopoulos. Diseños para *Pitch Black* (2000)



424-Cómic *Aliens Apocalipsis* de Norma ed nº 2 (2000).



### 3.5. La Nueva Carne: visiones del cuerpo en la época posmoderna

Durante los años ochenta se desarrolló un subgénero cinematográfico que se enmarca dentro del fantástico posmoderno. Una serie de películas y de nuevos realizadores crearon nuevos conceptos e iconos que configuraron un universo creativo diferente, acorde con la sensibilidad de su tiempo. La ciencia ficción y el género de terror son los ámbitos en los que se gestará este corpus de films, cuyos textos plantean la redefinición del término *humano* en historias en las que sus protagonistas se van degradando paulatinamente hasta caer en el abismo. El tratamiento que realizan en torno al cuerpo humano y a la iconografía de la carne en la era tecnológica configura un nuevo género. David Cronenberg y Clive Barker son dos de los cineastas con filmografías más coherentes en este sentido, cuyas películas reflejan mundos y obsesiones personales, motivo por el cual se reconoce cierta autoría y estilo en sus obras, constituyéndose en pilares de este género.

Ambos realizadores sintetizan en sus trabajos una serie de influencias y aportaciones de otros creadores que de manera visionaria abordaron en sus trabajos problemáticas y conceptos similares. Además de Giger, dibujantes de cómics de vanguardia y escritores de ciencia-ficción como Philip K. Dick, sembraron el terreno para nuevas sensaciones. Otro escritor de ciencia-ficción, James G. Ballard publicó a principios de los setenta una serie de novelas entre las que brilla *Crash* (1973). Esta historia apocalíptica desarrolla nuevas ideas sobre la relación entre el sexo y las máquinas, entre el cuerpo débil y el metal pesado de los automóviles, estableciendo metáforas sugerentes entre sexo y muerte envueltos por paisajes tecnológicos<sup>336</sup>. No es de extrañar que Cronenberg se arriesgara a realizar la adaptación cinematográfica de *Crash* en 1996, una obra que el propio Ballard calificó como “la primera novela pornográfica basada en la tecnología”.

---

<sup>336</sup> Ballard comenta en su prólogo a *Crash*: “La ciencia y la tecnología se multiplican a nuestro alrededor. Cada vez más son ellas las que nos dictan el lenguaje en que pensamos y hablamos” BALLARD, James. G, *Crash*. Minotauro, Barcelona, 1996, p. 10. Este tipo de razonamientos son frecuentes en la obra de Giger que relaciona tecnociencia con sexo y muerte, en sus fusiones plásticas de elementos.

La relación de H. R. Giger con la sensibilidad y filosofía de la Nueva Carne viene marcada por sus creaciones pioneras dentro de este nuevo discurso artístico y por los paralelismos que encontramos con otros grandes artífices de esta corriente creativa, a la cual ha influido. La biomecánica de Giger, constituye un estilo y un concepto determinantes en la configuración de esta sensibilidad posmoderna ya que su obra planteaba discursos e ideas que van a ser explorados por otros creadores, a partir de los años ochenta. El mundo de Giger supone un repertorio de ideas inagotable para los artistas que trabajan la temática corporal posmoderna y la figura del monstruo en particular. La carne gigeresca es enfermiza y se combina con el metal grasiento y oxidado sugiriendo metáforas del inexorable paso del tiempo en la sociedad postindustrial. Giger representa seres malignos, siniestros como un cáncer y relacionados con la fragmentación corporal y su restauración en materia biomecánica.

Giger participa junto a creadores contemporáneos como David Cronenberg, Clive Barker o Joel-Peter Witkin entre otros, de una nueva sensibilidad estética y conceptual que les ha llevado a cultivar en las últimas décadas una nueva forma de belleza plástica basada en lo abyecto<sup>337</sup>. Este término empleado a raíz de las teorías de Julia Kristeva, ha calado hondo en la crítica contemporánea. Lo abyecto viene a definir aquello que se halla en las fronteras fisiológicas del cuerpo y que provoca repulsión y asco ante su contemplación. La iconografía de la abyección se conforma con los líquidos y sustancias que se desprenden del cuerpo, como sangre, babas, semen, vómitos y otras viscosidades que provocan la alteración del cuerpo humano ideal. La aproximación a lo abyecto es frecuente en la cultura y el arte de estas dos últimas décadas mediante visiones atroces y desoladoras de la condición humana como pueden ser la degradación corporal, la monstruosidad y la degeneración carnal<sup>338</sup>, que reflejan miedos y obsesiones que persiguen al hombre desde hace siglos. Este subgénero supone desde el punto de vista audiovisual, el lugar donde se ha representado de manera más contundente la temática de la abyección posmoderna. Las pinturas de Giger, las películas de Cronenberg, las fotografías de Witkin y los textos de

---

<sup>337</sup> Véase KRISTEVA, Julia, *Poderes de la perversión*, Siglo XXI, Madrid/México D.F., 1988.

<sup>338</sup> Véase CORTÉS, José Miguel G. *Op. cit.*

Barker constituyen un conjunto de visiones e imágenes que se adscriben a esta sensibilidad.

Las investigaciones de Giger acerca del cuerpo y la carne y sus relaciones con la ciencia y la tecnología son compartidas por el cineasta canadiense David Cronenberg. La crítica cinematográfica ha considerado a Cronenberg como el artífice del nacimiento de este género conocido como la *Nueva Carne* acuñado por una de las frases lanzadas por el protagonista de su película *Videodrome* (1982) “*larga vida a la nueva carne*”. El desarrollo de la iconografía corporal y la problemática del ser humano producto de la revolución tecnico-científica, constituyen uno de los motores básicos del cine de Cronenberg. Para Cronenberg, al igual que vemos en Giger, los medios electrónicos y los aparatos mecánicos, más que extensiones del hombre son agentes de mutaciones perversas. Por lo tanto, abordan el tema con una visión oscura de los avances tecnológicos. Además, las transformaciones físicas de la materia orgánica fundidas con la mecánica dan lugar en sus obras a nuevos seres, por lo general deformes y monstruosos. Ambos elaboran una nueva teratología que parte de encuentros entre el pasado y el futuro, relacionando miedos ancestrales con problemas del presente y que se dan en experimentos fallidos, malformaciones, consecuencias del consumo de drogas y en la manipulación tecnológica.

*Videodrome* es la obra culminante del primer periodo creativo de Cronenberg<sup>339</sup>. Las imágenes gigerescas son patentes en esta película: en el uso de la iconografía sexual, como la forma vaginal que nace en el estómago o en la transformación biomecánica de la mano en pistola fálica que forma parte del organismo y se enlaza mediante cables [425]. Esta imagen supone una alusión a diversas pinturas de Giger realizadas en los setenta como *The Way of the magician* (1976), en las que las armas aparecen como prótesis, incorporadas al cuerpo en lugar de los brazos, o como en sus niños biomecánicos y otros monstruos (ametralladoras, rifles y pistolas, que demuestran el carácter agresivo de sus criaturas). Esta fusión de carne y tecnología es constante en la obra aerográfica de Giger. Cronenberg y el encargado del maquillaje Rick Baker

---

<sup>339</sup> Véase GONZÁLEZ-FIERRO SANTOS, José Manuel, *David Cronenberg. La Estética de la Carne*, Nuer, Madrid, 1999.

también utilizaron el look biomecánico para crear la televisión de carne de *Videodrome* [426].

Las simbiosis de elementos metálicos y formas orgánicas y las transformaciones de formas naturales en mecánicas como si se trataran de enfermedades que se propagan, son elementos gigerianos que Cronenberg comparte en sus películas, así como otros elementos iconográficos como intestinos, vísceras, orificios, sustancias viscosas, órganos sexuales o máquinas orgánicas de carne y metal. Encontramos otro ejemplo de objeto biomecánico en las máquinas de escribir que luchan en *Naked Lunch* (1991), fusión de mecánica e insecto, otra de las asociaciones frecuentes en las obras de Giger. En *ExistenZ* (1998) aparecen elementos como biopuertos y cableados que sirven para unir al hombre con la máquina. Esta iconografía era planteada por Giger en 1967 en sus dibujos a tinta. Incluso ambos autores comparten su fascinación por el instrumental médico y las fantasías que genera. Diversas pinturas de Giger aluden a máquinas de parir tecnológicas que utilizan el cuerpo femenino y su fragmentación para aprovechar su energía. En *Inseparables (Dead Ringers)*, 1988), el aparato ginecológico ideado por los hermanos Mantel tiene algo de esa estética enigmática, motivo al que también aluden la presentación y los títulos de crédito del film.

El desarrollo de la figuración biomecánica en la pinturas de Giger, en el que las estructuras metálicas crecen como lo hacen las plantas y otros organismos biológicos, encuentra su eco en las ideas del primer Cronenberg, en el que le preocupa la propagación de la enfermedad como si se tratara de un virus incontrolado que provoca procesos de degeneración y decadencia corporal. En films como *Vinieron de dentro de... (Shivers)*, 1975) y *Rabia (Rabid)*, 1977) se tratan estas cuestiones, que Cronenberg describe como mecanismos de destrucción de la plasticidad corporal, como la *carne incontrolable*.

Las operaciones de cirugía estética alteran la carne humana, retocando y transformando el cuerpo, agrediendo contra su naturaleza. El hombre en su afán de mejorar, de perdurar más y mejor y de disponer de mayores comodidades en la vida social y doméstica, se lanza en esta carrera sin freno en busca de una nueva raza, en la que la unión de hombre y máquinas es real y palpable. Giger vive

preocupado por las manipulaciones perversas de estas tecnologías y ve la aparición de una raza cibernética, en la que el hombre porta implantes que mejoran sus cualidades sensoriales. Sin embargo observa los malos usos de estos avances e inventos que degeneran en monstruos y en atrocidades llenas de terror y dolor. Según Giger, en su mundo predominan las noticias negativas sobre lo positivo, las catástrofes, las guerras, la violencia o la tortura<sup>340</sup>. Esta sensación le lleva a representar una visión apocalíptica de nuestra sociedad y a vislumbrar un futuro con multitud de peligros acechando al ser humano como la manipulación genética, los virus, las agresiones sexuales, los asesinatos en masa, los niños de la guerra, las enfermedades y un sinfín de *malas vibraciones* que día a día se muestran en el mundo y que nos afectan de un modo u otro. Esta visión siniestra predomina en su obra, por lo que su expresión está dominada por los temas macabros y las representaciones insólitas que afectan al ser humano.

Uno de los autores más influyentes en la configuración de esta nueva sensibilidad, es el británico Clive Barker. Al igual que Giger, es un creador multifacético, principalmente escritor y se ha relacionado con el medio cinematográfico trabajando como guionista, director y productor, además de realizar una interesante obra gráfica. Barker ha explorado el género fantástico, adentrándose en lo misterioso y en el miedo a lo desconocido, enfatizando el terror corporal en su obra literaria más importante, *Los libros de sangre* (*Books of Blood*, 1984). En la creación de la mitología cenobita que protagoniza su obra cinematográfica más conocida *Hellraiser* (1987), utiliza referencias gigerianas para crear alguno de los nuevos iconos del cine fantástico. La figura demoníaca de *Pinhead* [427] recuerda en su construcción a la portada de Giger para el grupo Magma (*Attahk*, 1977) [215] y a otros arquetipos biomecanoides. Barker hallaría inspiración en el mundo pictórico de Giger, compartiendo la fascinación por sus monstruos y por la iconografía punk. Cuero negro, tornillos, alfileres, correas, cadenas, cuchillas y clavos forman parte de la simbología empleada por Barker que introduce al espectador/lector en atmósferas malsanas dominadas por el

---

<sup>340</sup> “No, no me gusta oír las noticias, me dan pánico. No me transmiten buenas sensaciones. Pero creo mis obras con ese mal sentimiento (negativo). Si alguien me pregunta por qué mis pinturas aparecen tan aterradoras, peligrosas y espeluznantes, siempre contesto que algún día el mundo podría ser así. Pienso que la era en que vivimos es la mejor”, comenta Giger en una entrevista con Debbie Harry y Chris Stein en *H.R. Giger's Necronomicon II*, *Op. cit.* p. 36.

desasosiego. No en vano Barker se declara admirador de Giger en varios textos y escribió la introducción para la última edición del *Necronomicon de Giger*<sup>341</sup>. La portada que Giger realizó para el disco *Koo Koo* (1981) de la cantante Debbie Harry, supone otro ejemplo del uso de esta iconografía (la representa como reina punk, con su rostro atravesado por agujas de acupuntura) y es una de las composiciones emblemáticas del género. Los ejemplos de cuerpos atravesados son numerosos en las pinturas de Giger, como *Illuminatus I* (1978). Este tipo de imaginería no es nuevo, pero se trata de forma masiva y moderna, desde un punto de vista conceptual; las imágenes de carne atravesada son abundantes en la iconografía religiosa occidental, desde la crucifixión a los martirios y torturas de santos, como San Sebastián que padece atravesado por flechas. La estética punk surge en los setenta como una moda impuesta por un estilo musical derivado del rock urbano, liderado por grupos como los Sex Pistols y que se caracterizan por su agresividad contra el sistema y por su imagen radical: pinchos, clavos, cadenas, crestas, cuero, imperdibles, agujas...

---

<sup>341</sup> En la introducción Barker señala: “Giger posee una de las visiones más originales en el arte de finales del siglo XX.” *H.R. Giger’s Necronomicon. Op. cit.*





425-426- *Videodrome* (David Cronenberg, 1982)

Giger y Barker utilizan el cuerpo humano como lienzo, donde se pueden realizar marcas o tatuajes, desgarrándolo y fraccionándolo, para penetrar en su interior. El cuerpo se convierte en un cadáver de aspecto siniestro. Mark Dery señala que la tradición del *ciberhorror* se remonta a la obra de Giger y a *Hellraiser*<sup>342</sup> y que es referente para formaciones de heavy metal y rock industrial, que evidencian las conexiones de este género y esta estética en la cultura pop. Este tipo de personajes infernales es influyente en el cine moderno y se evocan en diferentes películas como en *Dark City* (Alex Proyas, 1998) [428-429], que presenta a unos seres oscuros, los *ocultos*, que participan de la iconografía del universo cenobita con trajes de cuero con hebillas y correas que ocultan sus cuerpos cadavéricos. Otros psicópatas del fantástico posmoderno tienen mucho que ver con este horror cibernético, en el que el piercing, el tatuaje y el dolor corporal conforman toda una filosofía y ritual<sup>343</sup>.

Cronenberg y Barker han generado, a través de la utilización de los efectos especiales en sus películas, un nuevo discurso visual alejado de la estética del cine dominante. Con sus imágenes impactantes pretenden reformular nuestra sensibilidad; no sólo quieren presentar una nueva morfología de la carne mediante su manipulación, sino evocar nuevas sensaciones en el espectador. La película *Hellraiser* sirve como ejemplo de esta filosofía: pretende redefinir los límites del placer y del dolor (como en *Crash*), como sensaciones nuevas en un mundo altamente controlado. Su misión es explorar nuevas formas de expresión, valiéndose de la recreación de paisajes interiores del ser humano. Construyen así nuevas formas de transgresión corporal.

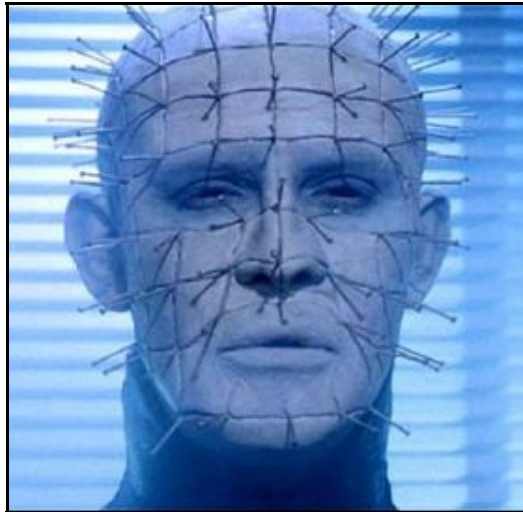
La influencia de la Nueva Carne se advierte en la cinematografía de finales de los ochenta y en los noventa, como se observa en la película de culto *Tetsuo: el hombre de hierro* (*Tetsuo: The Iron Man*, 1989) [430-431] del realizador japonés Shinya Tsukamoto, en la que se revisa la figura del cyborg como entidad sintética de elementos orgánicos que pueden absorber objetos de carne y metal revalorizando su cuerpo. En el film abundan además los elementos mecanoeróticos y la simbología fálica masculina, tan presente en la obra de Giger.

---

<sup>342</sup> DERY, Mark. *Op. cit.*, p. 94.

<sup>343</sup> En películas recientes se observa el uso de esta iconografía apocalíptica como en *Terror en la red* (*Strangeland*, John Pieplow, 1998), *La celda* (*The cell*, Tarsem Singh, 2000) y *Fantasma de Marte* (*Ghosts of Mars*, John Carpenter, 2001).

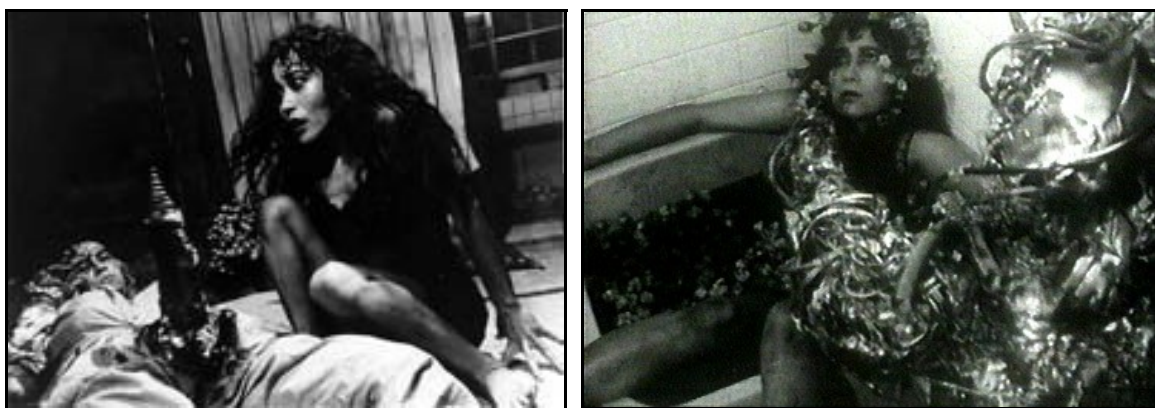
Tetsuo y los *Biomecanoides* de Giger se hallan en conexión con las ideas de Ballard, como demostraciones de que la modernidad tecnológica no supone ninguna protección contra las enfermedades de la psique, como los deseos, los sueños o la insatisfacción. En estas obras se revela la naturaleza siniestra de las máquinas como ejemplo visionario de las complejas relaciones de la cibercultura como la relación cuerpo/mente, cuerpo/máquina. Estos reflejos se observan también en el mundo del videoclip con la creación de escenografías siniestras en las que se agrede al cuerpo y se despedaza como si se odiara, como se comprueba en el provocador vídeo que el grupo de tecno-rock Nine Inch Nails realizó para ilustrar su canción *Happiness in Slavery* (*La felicidad en la esclavitud*, 1992) [432].



427-*Hellraiser* (Clive Barker, 1987)



428-429-*Dark City* (Alex Proyas, 1998)



430-431-*Tetsuo: el hombre de hierro* (Shinya Tsukamoto, 1989)



432-Nine Inch Nails. *Happiness in Slavery* (1992)

### 3.6. Literatura

La obra de Giger ha influido en diversos ámbitos del mundo literario. Varios escritores han hecho referencia a Giger en sus obras citándole a modo de homenaje como es el caso de William Gibson y de Joe Pulver. En otros casos sus pinturas han servido para ilustrar la obra de escritores consagrados, siendo el género fantástico y el de ciencia ficción los que muestran claros indicios de su repercusión. Además algunos cómics reflejan rasgos de estructuras biomecánicas, como los de la serie sobre Alien.

#### 3.6.1. El movimiento cyberpunk

Giger es sin duda uno de los artistas más influyentes en la cultura cyberpunk, un fenómeno sociocultural que se fraguó en los ochenta y que se consolidó en los noventa. La proyección futurista y el impacto de la tecnología son dos de sus premisas básicas, que hacen pensar que en este nuevo siglo van a continuar configurando temas de estudio.

Este término que surgió como etiqueta a un subgénero literario, formado por una nueva ola de jóvenes escritores de ciencia ficción, se extendió a todas las manifestaciones culturales de los ochenta: el arte, el cine, la música y en definitiva a la cultura popular, sobre la que los ordenadores han ejercido y ejercen una influencia decisiva. “A mediados de la década de los ochenta surgió un pequeño grupo de escritores, en el seno de la ciencia ficción anglosajona, al que intempestivamente se denominó cyberpunks. A partir de allí, el movimiento expandió su influencia de manera exponencial, basando su estética en la descripción descarnada de la problemática de nuestra realidad, en su sinrazón y en la posibilidad de cuestionar la idea de Progreso que nos ha conducido a nuestro presente distópico”<sup>344</sup>.

En sus orígenes se encuentran dos importantes referentes culturales: por una parte algunos escritores de la ciencia ficción, como Ballard y P.K. Dick entre otros, que se adentraron en la descripción de futuros decadentes y oscuros en los

---

<sup>344</sup> MORENO, Horacio. *Cyberpunk: más allá de Matrix*. Barcelona, Círculo Latino, 2003

que las tecnologías ejercen un papel dominante sobre la raza humana, provocando el nacimiento de una nueva sensibilidad; por otra parte, una serie de artistas, que exploraron de manera gráfica una nueva iconografía y nuevas formas expresivas, como los ilustradores franceses Moebius, Druillet y Mézières, o el propio Giger. El trasvase de ideas y conceptos entre el arte, el cine y la literatura logrará crear una nueva sensibilidad que se gestará en los años setenta, y que originaría lo que conocemos como movimiento cyberpunk, concepto que vienen a reflejar la llegada de la era informática en la sociedad, la gran época de los ordenadores. Pero a medida que se producen grandes avances en el campo de la ciencia y la tecnología un sentimiento de pesimismo y de pánico invade a la sociedad, creando crispación e inseguridad por el peligro de las máquinas, por el intento de elevar a la raza humana al status de dioses; a los desagradables peligros de los experimentos genéticos, de la clonación, por el creciente control y relación de dependencia que crean los ordenadores, al impacto que puede crear la llegada en breve de la inteligencia artificial y a un sinfín de problemas y controversias. Además, si analizamos el pasado siglo XX, nos encontramos con una época de destrucción y barbarie como nunca antes experimentó el ser humano.

Giger ha explorado desde sus inicios artísticos las relaciones entre la biología y la tecnología, entre lo orgánico e inorgánico, realizando una reescritura de formas y conceptos. Lo cierto es que el influjo de su arte en la cultura cyberpunk lo han convertido en artista de culto para los amantes del cine, del cómic, del tatuaje y como no de la pintura o el dibujo.

Las visiones de Giger son innovadoras ya que su tratamiento es novedoso; toca problemas que acontecerán en el futuro como la clonación o la robótica observadas en nuestra época como creadoras de distopías, es decir, produciendo alteraciones intencionadas y fantasías que van desde lo morboso a lo putrefacto, y con un toque orgánico que hacen que su estilo sea fácil de asociar con su producción.



## Cyberpunk

El neologismo cyberpunk aparece por primera vez como título de una novela de Bruce Bethke de 1980 y editada en 1983 en la revista *Amazing Stories*. El término se popularizó a partir de un artículo del crítico Gardner Dozois publicado en 1984 en el *Washington Post* que hablaba de las nuevas corrientes de la ciencia ficción.<sup>345</sup>

El movimiento cyberpunk constituye una tendencia artística que aflora con fuerza en la década de los años ochenta, pero que tiene sus raíces en la década anterior. Entre sus fundamentos teóricos existen ciertas reflexiones filosóficas y sociológicas en torno al papel de las nuevas tecnologías de la era de la informática y el del hombre dentro de esta revolución. Dicho movimiento agrupó en un principio a un conjunto de escritores norteamericanos de ciencia ficción encabezado por William Gibson y Bruce Sterling. La novela de Gibson *Neuromante* (1984) está considerada por la crítica como la piedra angular de este subgénero literario. En ella se define el término de ciberespacio, como un lugar virtual que habita en el interior de los monitores de ordenador. Posteriormente el término define toda una estética que abarca desde el cine a la moda y a una serie de artistas (multimedia, videoarte, literatura, música, pintura e ilustración) que reivindican esta forma de expresión posmoderna. Como temas recurrentes de esta nueva sensibilidad destacan la modificación corporal a través de la tecnología y toda su iconografía (tatuaje, piercing, mutación, implantes, el cyborg), así como la relación con Internet, el fetichismo tecno/sadomasoquista (artes plásticas y música). Actualmente constituye una corriente artística internacional, encontrando artistas y autores en diferentes países. El rasgo más destacado es presentar un mundo futuro dominado por corporaciones empresariales en el que el ser humano está muy influido por la tecnología hasta el punto de portar implantes y otros aparatos dentro de su propio cuerpo

El cyberpunk guarda algunas similitudes en sus planteamientos con características de la obra de Giger, sobre todo en sus personajes que principalmente son seres dotados de implantes mecánicos y componentes

---

<sup>345</sup> DERY, Mark, *Op. cit.*, p. 79.

informáticos a través de los cuales potencian sus facultades. El póster de la película *Future Kill* [205], podría ser un arquetipo del personaje cyberpunk. En el libro de Gibson “*Virtual Light*”,<sup>346</sup> aparece un diálogo en una tienda de tatuajes del futuro que rinde tributo a la influencia de Giger en el espectro cultural, aludiendo a su estilo como ejemplo para motivos de tatuajes:

- *Lowell...lleva un Giger.*
- *¿Giger?...*
- *Un pintor. Siglo XIX o algo así. De lo más clásico. Bio-mec. Lowell tiene un giger en la espalda, la copia de un cuadro que se llama “N.Y.C. XXIX”.*
- *Chevette dijo x,x,i,v. Es como esta ciudad. Todo esfumado y oscuro. Pero quiere mangas que hagan juego, por eso hemos estado viniendo a mirar otros Gigers.*

Lo que en 1984 fue ficción se convirtió en los noventa en realidad, surgiendo un estilo de tatuaje llamado biomecánico o *tecnotatuaje*, en el que la referencia principal es la iconografía y estética de Giger.

### 3.6.2. Ilustración de novelas

Sus imágenes han ilustrado libros de Sade, Lovecraft y Leary. La iconografía de Giger se adapta muy bien a los textos de Lovecraft que en su día inspiraron al artista suizo. La relación entre Giger y Lovecraft ha continuado con las ilustraciones de Giger que han sido utilizadas como portadas de libros del escritor americano. La editorial madrileña EDAF publicaba en los noventa una serie de libros que formaban la “Biblioteca Lovecraft” [433-434]. En las portadas de todos ellos encontramos ilustraciones de Giger:

<i>El horror sobrenatural en la literatura y otros escritos.</i>	Li II (1975)
<i>El museo de los horrores.</i>	<i>Spiegelbild</i> (1977)
<i>La noche de los océanos y otros escritos inéditos.</i>	<i>Alien Hieroglyphics</i>
(1978)	
<i>Los que acechan en el abismo.</i>	<i>Necronom IV</i> (1976)

<sup>346</sup> GIBSON William, *Luz virtual*. Minotauro, Barcelona, 1994, p. 236

*El intruso y otros cuentos fantásticos.*

*Poltergeist II* (1985)

*La llamada de Cthulhu y otros cuentos de la oscuridad.*

*Katarakt* (1977)

*El horror de Dunwich y otros relatos de los mitos de Cthulhu.*

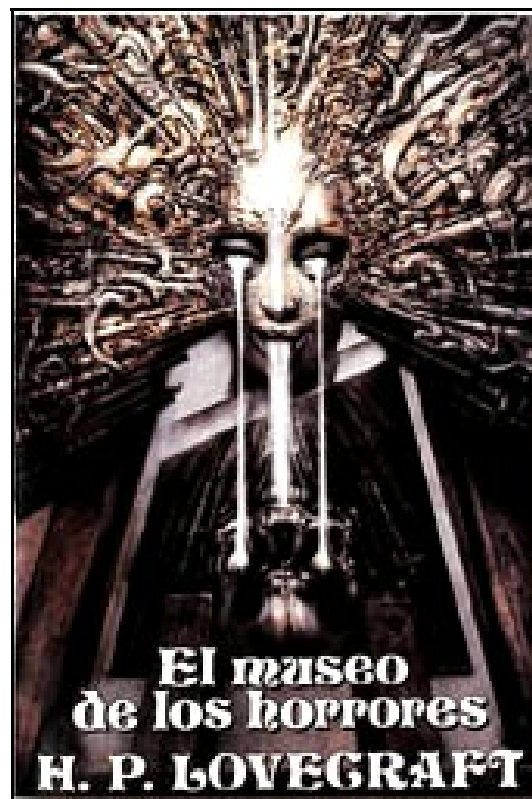
*Jerico* (1987)

*El que susurra en la oscuridad.*

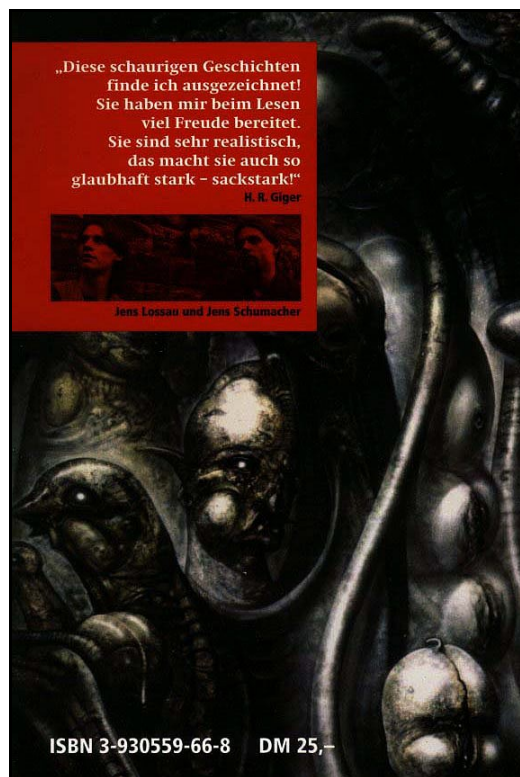
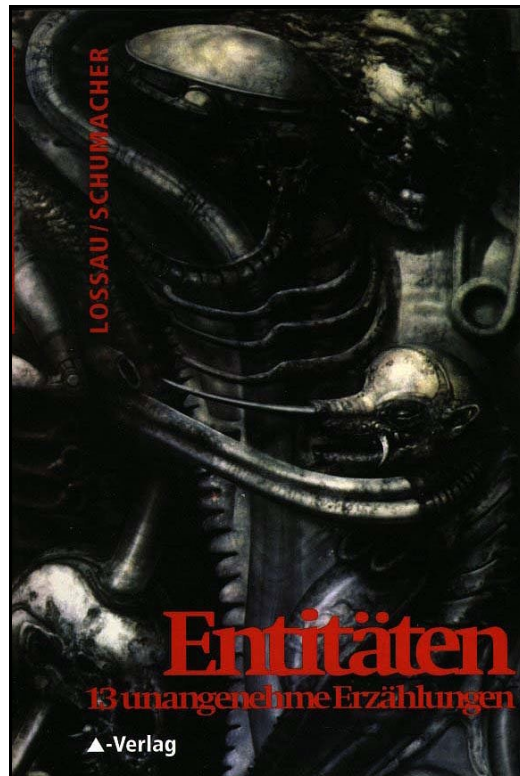
Portada de E L & P.

En 1982 se editó un libro de Frank Herbert en Munich, "*Der Gottkaiser des Wüstenplaneten*", con ilustraciones a color de Giger que realizó para el primer proyecto de *Dune*. En 1988 se publica la edición de 10 volúmenes de A. Crowley, Lovecraft y T. Leary con motivos de Giger.

En 1997 se publicaba en Maguncia (Alemania) el libro *Entitäten: 13 unangenehme Erzählungen* (*Entidades: 13 relatos desagradables*). Son narraciones de dos escritores alemanes, Jens Lossau y Jens Schumacher, con historias dentro del género fantástico (terror y ciencia ficción). Aparece reproducida la pintura al aerógrafo de Giger titulada *Nationalpark I* (1975), que es seccionada en partes para acompañar a las narraciones [435-436].



433-434-Portadas para la serie *Biblioteca Lovecraft*



435-436-Portada y contraportada de *Entitäten* (1997)

### 3.7. Arte corporal. El tatuaje biomecánico

-

El estilo biomecánico, acuñado por Giger y expresado de manera plástica en sus pinturas y dibujos ha sido trasplantado al arte del tatuaje. Esta expresión artística de tradición milenaria y muy arraigada en diversas culturas ha tomado un nuevo protagonismo a partir de la irrupción de la cultura pop en los años sesenta.

Esta forma de expresión, tan antigua como las pinturas rupestres, ofrece diferentes posibilidades interpretativas dada su variedad de formas y su presencia ya en culturas antiguas (Egipto, Roma), ya en civilizaciones de latitudes exóticas (japonesa, maorí). Ante la multitud de significados y de estilos el rasgo común es que se trata de un arte decorativo en el que el lienzo es sustituido por la piel humana, que se hace portadora de marcas, símbolos e imágenes que en la mayoría de las ocasiones responden a creencias religiosas y a significados profundos. El tatuaje es un compromiso permanente, puesto que más que una mera marca cutánea, representa un ideario o filosofía. La necesidad de decorar el cuerpo es universal y el tatuaje por su carácter perenne supone una actitud subversiva y desafiante. La fascinación por este arte es patente en las nuevas generaciones que se identifican con un signo, un personaje o un dibujo con suma facilidad. La cultura pop ha potenciado en las últimas décadas esta plaga de imágenes y símbolos confiriendo a muchas de ellas un carácter mágico.

A partir de la difusión de la película *Alien* y del libro de ilustraciones *El Necronomicon de Giger*, la biomecánica artística se extiende por Estados Unidos donde la obra de Giger se da a conocer. Algunos tatuadores hallarán en las imágenes gigerescas un atractivo estético como fuente de inspiración para desarrollar sus propios parámetros artísticos. De este modo empezarán a desarrollar una iconografía de elementos mecánicos y tecnológicos que irán combinando y adaptando a las posibilidades expresivas de la piel humana, sobre la que dibujan cables, tubos, motores, piezas metálicas, alambres o la combinación de todos estos elementos. Este estilo llamado también biomecánico o tecno, que aparece a mediados de los ochenta se difunde en los noventa en

diferentes convenciones y revistas que ilustran cuerpos con este tipo de tatuajes. El rostro de Giger [440] también ha sido representado como homenaje al inspirador del estilo por el que muchos de estos tatuadores sienten verdadera fascinación y como dice Giger son sus fans más incondicionales puesto que llevan sus obras sobre la piel y a la vista de otros de manera continua.

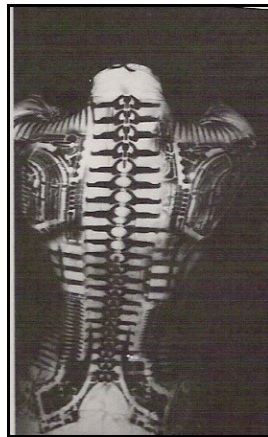
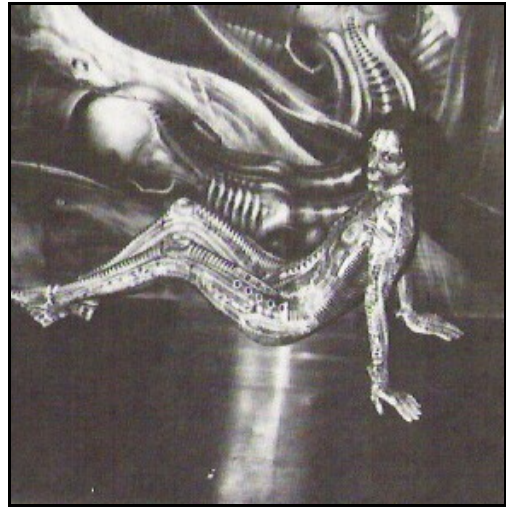
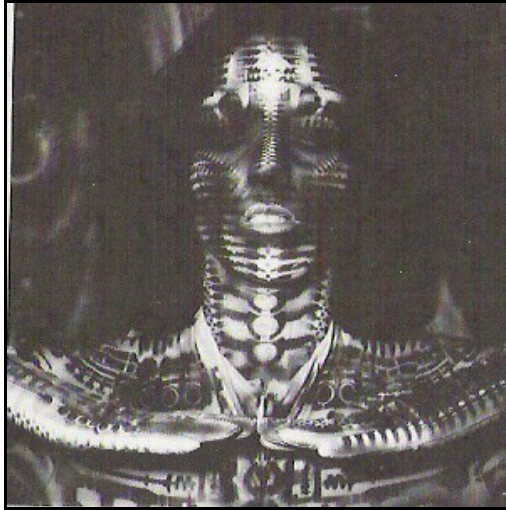
### Body art

Como antecedentes de este estilo, hay que señalar que Giger pintó en diversas ocasiones sobre el cuerpo humano, utilizándolo como soporte donde expresar sus investigaciones anatómicas. Utilizó en primer lugar a su compañera Li como modelo para pintarla primero a tinta y después al aerógrafo logrando resultados sorprendentes y efectistas [8]. Más tarde sobre otros modelos pintó con plantillas resaltando partes anatómicas como sucede en muchas de las figuras que aparecen en sus cuadros que llevan decoraciones que parecen estar tatuadas [437-439]. Giger se siente fascinado por los artistas tatuadores ya que son capaces de trabajar directamente sobre la piel con precisión y exactitud. Existen numerosos referentes en el cine y en la literatura.

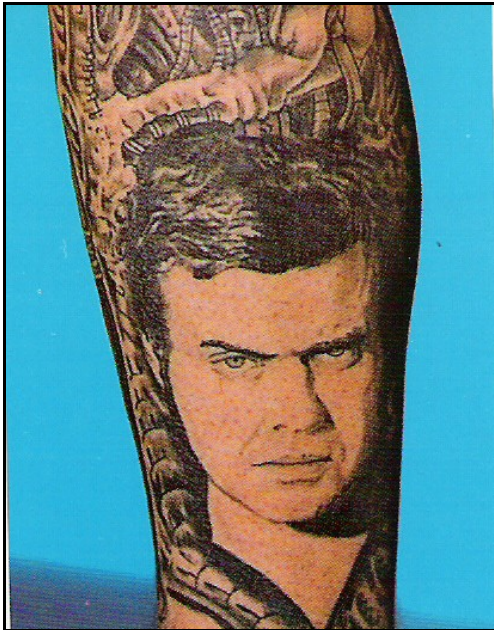
El tatuaje biomecánico es uno de los casos más extremos de admiración por un artista. Nunca antes la obra de alguien provocó una respuesta tan profunda de entusiasmo por parte de sus fans que se graban a tinta y sobre su propia piel motivos y obras de este artista. Es de carácter permanente, pasando literalmente la obra del lienzo a la piel como soporte. Algo poco común en otras épocas y que ahora se ha extendido como fenómeno entre los grupos de jóvenes. Otros toman motivos y los copian en la piel. Hay tatuadores que asimilan la influencia en su propio estilo y lo transforman en otro nuevo con raíces en el biomecánico.

En el tatuaje biomecánico se mezclan la obsesión por la iconografía corporal, conceptos tribales y cierto misticismo. Se constituye una tendencia conocida como “primitivos modernos” que sería una cultura urbana que lleva estos tatuajes y consume un determinado cine, música y moda. El tatuaje viene a ser una forma de singularizar el cuerpo, que entraña dolor al igual que en una ceremonia de iniciación. Tiene un componente místico muy importante y también fetichista.





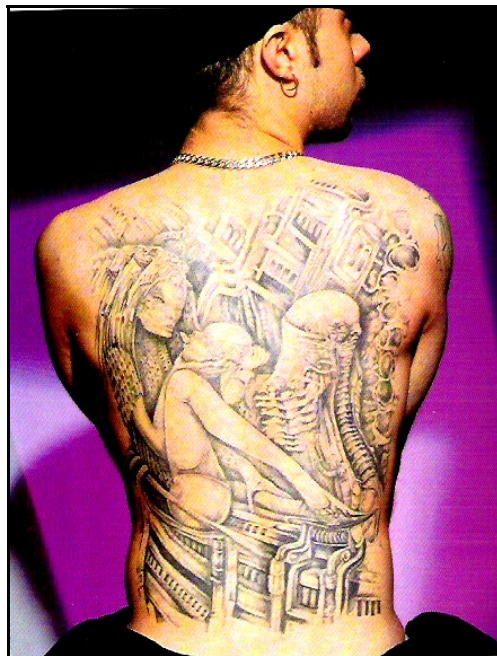
437-439-*Leotard art*. Modelo pintada por Giger (1981)



440-Tatuaje de Elio España (1995)



441-Tatuaje de R. Hoelzer (1996)



442-Tatuaje de Andrea Elston (1996)

### 3.8 Música. Estéticas del videoclip

Las conexiones de Giger con el mundo del rock han sido constantes desde los inicios de su carrera. El diseño gráfico reflejado en las imágenes de sus libros, pósters y portadas de discos también ha generado cierta fascinación por Giger en la cultura musical. Desde las culturas del rock sinfónico, el punk, el heavy metal o la música electrónica han solicitado sus diseños y diferentes tendencias musicales se han adherido a la estética de Giger. La relación de Giger con la música nace de la propia vocación del artista que en su juventud pretendía ser músico de jazz y que tocaba el saxo y el piano. Un estilo tan impactante como el biomecánico debía de atraer la mirada de los grupos musicales que buscaban potenciar su imagen con diseños innovadores y crear nuevas estéticas. A lo largo de su carrera ha diseñado más de una docena de portadas, dirigió videoclips y creó máscaras y accesorios como un pie de micrófono para el grupo *Korn*.

No sólo ha influido en la estética del rock, sino que además sus pinturas inspiran la creación musical de grupos del rock electrónico e industrial como *Skinny Puppy* o *Front Line Assembly*. El videoclip del grupo de tecnorock *Nine Inch Nails*, *Happiness in Slavery (La felicidad en la esclavitud, 1992)* [432], refleja el impacto de Giger en la cultura underground y cyberpunk y se constituye como paradigma del tecno-erotismo de fin de siglo pasado: se representa una relación sadomasoquista mezcla de mecánica, sexo y tortura con la penetración y destrucción del cuerpo de un humano desde una óptica porno. Es una máquina mecano erótica que convierte al cuerpo en desecho describiendo uno de los miedos de la cibercultura, la obsolescencia del cuerpo. Giger inauguró la tradición del ciberhorror en la cultura contemporánea, cultivada por estos grupos y por artistas como Clive Barker. Las sustancias viscosas, el semen, los gusanos y la putrefacción orgánica fueron empleados por Giger en sus pinturas al aerógrafo como elementos iconográficos llenos de dosis simbólicas. La imagen de criaturas esclavizadas por las máquinas está muy presente en la cultura visual contemporánea y en los cuadros de Giger como *Stillbirth machine* (1976), *Birthmachine* (1967) y la serie al aerógrafo *Erotomechanics* (1980).

Existe una serie de grupos de tendencias próximas al heavy metal y al trash metal que comparten la estética de Giger y su adoración de lo monstruoso y de las calaveras como motivos estéticos. Los grupos para los que diseñó portadas de sus discos también sienten una admiración evidente por la obras de Giger. La estética gigeriana está muy relacionada con la música y causa fascinación entre estos grupos, para quien Giger es una figura de culto. De hecho, grupos de rock en boga como Marilyn Manson o los alemanes Rammstein visitaron recientemente a Giger, para conocerlo y admirar de cerca su obra, buscando sin duda, motivos de inspiración.

Algunos músicos incluso han colaborado estrechamente con el propio Giger para sus composiciones, como es el caso del alemán Peter Frohmader.

Shine es el seudónimo que utiliza el músico Schahram. Junto a otros músicos desarrolló el proyecto *Shine*, cuyo resultado es el álbum conceptual *In the centre*. Su característica es el proceso de inmersión y mezcla con la música, para escuchar y sentir, uniendo la existencia humana con el sonido. Para grabar el disco las voces naturales fueron desfamiliarizadas convirtiéndose en piezas que crearían nuevas estructuras de sonido. Las letras surgen espontáneamente durante la grabación y crean cierta atmósfera que se convierte en parte fundamental de la grabación. La composición *Biomechanics* y *The primitive creature* son transposiciones musicales de las pinturas de Giger con el mismo nombre. Cuando Schahram leyó el artículo de Wolfgang Hausmann en el libro *Giger's Necronomicon II* decidió transformar algunas pinturas de Giger en música. Especialmente se inspiró en el siguiente pasaje:

“H.R. Giger domina la jerarquía de la luz y el *back-light* de un modo, en que ningún artista antes que él lo había hecho. Dirige una orquesta de las más delicadas luces y sombras además de amplias manchas y profunda oscuridad. Nadie escribió la música para esta maravillosa orquesta hasta ahora”<sup>347</sup>.

---

<sup>347</sup> [En línea], [fecha de consulta: 2-10-2002] Disponible en: <<http://www.hrgiger.com>>.

## Videoclip

Giger dirigió dos videoclips para Blondie alrededor de 1980, coincidiendo con los diseños de la portada del disco que ese mismo año publicó la cantante Debbie Harry, fruto de una amistad trabada por los sucesivos viajes a Norteamérica.

El cantante Michael Jackson tiene un video musical que se proyectaba en los parques temáticos Disney de Norteamérica a partir de 1986 y después en los de Tokio y París, titulado *Capitán Eo*, que cuenta con la producción de George Lucas y la dirección de Francis Ford Coppola. Los efectos especiales corrieron a cargo de la Industrial, Light & Magic. Es un video de unos 17 minutos de duración en tres dimensiones en el que las letras de la canción aluden a los aliens. La estética del traje que lleva uno de los personajes principales del video, interpretado por la actriz Angelica Huston está basado en el concepto de la biomecánica [443].



443-Videoclip de Michael Jackson, *Captain Eo* (1986)

### 3.9.Otros campos: diseño gráfico, cómic, cortometrajes, animación

Videojuego: *Darkseed*

La estética biomecánica ha trascendido al mundo del videojuego y con ello al del entretenimiento. *Dark Seed* (1994) [444] es el título del primer juego para ordenador basado en la imaginería de Giger. La compañía norteamericana Cyberdreams decidió trasladar el mundo gigeresco a un juego de ordenador para crear un mundo paralelo conocido como el “Mundo de la oscuridad”. La biomecánica de Giger aporta el look a una raza de alienígenas que pretenden destruir el mundo real. El protagonista, un escritor de ciencia ficción llamado Mike Dawson, habita en una antigua casa victoriana y sufre dolores de cabeza y pesadillas. El mundo paralelo está habitado por la raza alienígena llamada “Los Antiguos”. Mike descubre un portal para acceder al Mundo de la oscuridad a través de un espejo y averigua que el dolor de cabeza se debe a un embrión alien implantado en su cabeza por los Antiguos. El juego consiste en guiar a Mike por este mundo y conseguir acabar con el implante.

Debido al éxito del videojuego, años más tarde se creó una secuela, *Darkseed II* [445], que volvía a inspirarse en la estética de Giger. Este nuevo juego, está dotado de mayor calidad gráfica obtenida con técnicas fotorrealistas, de modo que se reproducen mejor las obras de Giger [446]. En esta historia, el protagonista Mike Dawson, vuelve a enfrentarse con los antiguos, que tienen un nuevo plan para destruir a la humanidad. El juego ganó un premio en Estados Unidos. Cyberdreams también realizó el *Salvapantallas Hr Giger* y posiblemente pretendía adaptar la película *Species* en un videojuego.

En los últimos años este campo ha experimentado un gran desarrollo y son muchos los sectores artísticos y creativos implicados en la configuración de los juegos. Muchos de ellos crean sus escenarios y decorados con ambientes siniestros, poblados por monstruos y criaturas malévolas, que recuerdan mucho a las atmósferas y escenografías gigerescas.



## Animación digital

Además su obra es reinterpretada en los últimos años por artistas de la animación digital como en un corto de animación norteamericano *The Spell of Sixtina* (1998, Mark Kyle) en el que la pintura *Spell* aparece sobre impresionada en el techo de una construcción imaginaria. Se reconstruye este cuadro con efectos de renderización y 3D. Más interesante resulta un corto alemán titulado *Walking with Giger* (2001), con increíbles efectos de morphing. Algunos creadores del medio audiovisual han experimentado con técnicas de 3D basándose en sus motivos e imágenes y experimentando con ellas.

Otras manifestaciones artísticas como el diseño gráfico, aplicado por ejemplo a la decoración de coches y motos se han inspirado en el trabajo de Giger.

## La guitarra Giger: Gigerstein

Chris Stein el músico de Blondie le encargó a Lieber Instruments que crearan un instrumento basado en el arte de Giger. Después de que el luthier Tom Lieber estudiara a fondo el estilo de Giger, usó el concepto del diseño de la mano del alien para emplazarlo en el clavijero de la guitarra. Después de un encuentro entre Lieber, Stein y el propio Giger se llevaron a cabo las modificaciones oportunas para el acabado final. El cuerpo de la guitarra es biomecánico y asimétrico, realizado en madera con incrustaciones en bronce [447-448].

## Televisión

La figura de Giger ha originado diversos documentales y programas televisivos. Destacan el reportaje de Robert Kopuit, *Die Traumwelt H.R. Gigers* (El mundo onírico de H.R. Giger, 1981) y el de Alex Bohr *Das Phantastischen Universum H.R. Giger* (El universo fantástico de H.R. Giger, 1986).

Giger ha aparecido en varios programas de la televisión suiza como *Benissimo*. Se trata de un programa en el que el concursante puede ganar un millón y en el que suelen aparecer también artistas. Se pretende dar en ocasiones una

explicación comprensiva para el público sobre pinturas y obras de artistas como Dalí, Warhol o Picasso. El primer artista suizo invitado fue Giger y se elaboró un video de seis minutos en el que se quería animar sus pinturas mediante actores y figuras en movimiento. Tenía un arreglo coreográfico y un aspecto tridimensional que contó con la colaboración de Giger.

Giger ha participado como protagonista en un cortometraje suizo de 15 minutos, *Debilita's* (Psyko Muus y Claudia Rindler, 2002), en el que actúa como un loco con la camisa de fuerza puesta. El corto tiene una estética cyberpunk y alucinatoria. También hizo de oráculo en un videomontaje del grupo artístico suizo Com & Com, que realizaron una especie de "Making of", un falso documental sobre una película basada en la figura de Guillermo Tell que nunca se llegó a realizar.

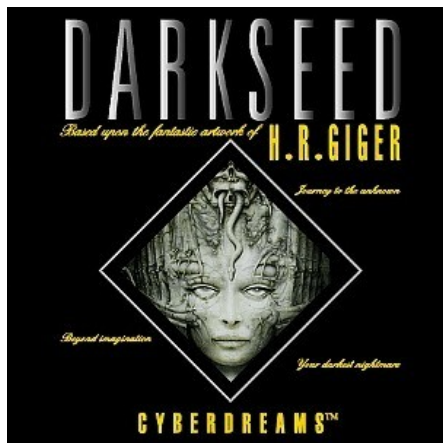
## Cómic

La influencia de *Alien* es patente en el mundo del cómic como afirma Randy Stradley, editor de Dark Horse Comics, que desde 1988 ha publicado una docena de cómics basados en la saga *Alien*: "Uno de los aspectos más interesantes de la criatura es que se presta a diversas interpretaciones artísticas y son muchos los artistas que se adentran y lo trabajan (...). Gran parte del éxito de la serie cinematográfica *Alien* se debe a los diseños originales de Giger. Son tan elegantes, bellos, horribles que se han copiado muchas veces, pero nadie los ha superado. Siempre existe ese miedo a lo desconocido en la gente, y Giger le ha dado un rostro muy eficaz"<sup>348</sup>. Dark Horse se está especializando últimamente en la creación de historietas que abren nuevas vías temáticas a seriales cinematográficos como *Predator*, *Aliens* y *Terminator*. Una novedad en el mercado español de esta línea editorial es *Aliens sacrificio*, escrito por Peter Mulligan y dibujado por Paul Johnson. La obra demuestra que la monstruosa creación de H. R. Giger ha superado en mucho el estrellato que en los tres trabajos cinematográficos tenía la teniente Ripley<sup>349</sup>.

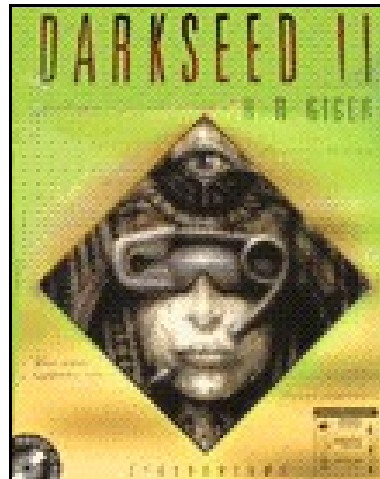
---

<sup>348</sup>[En línea], [fecha de consulta: 4-12-2003] Disponible en: <<http://www.hrgiger.com/alien4a.htm>>.

<sup>349</sup> VIDAL, Jaume. El cómic abre nuevas vías argumentales para continuar 'La guerra de las galaxias'. *El país*, 9-8-1994.



444-Portada de *Darkseed* (1994)



445-Portada de *Darkseed II* (1995)



446-Darkseed



447-448-Gigerstein (1998)

## CONCLUSIONES

=

La obra de Giger, lo hemos apuntado en numerosas ocasiones, ha suscitado desde sus comienzos multitud de interpretaciones y opiniones que van desde lo estrictamente artístico a lo psicológico, debido a los diversos niveles de lectura que sobre ella puede llegar a establecerse. Provoca fascinación por la estética futurista que presenta, por el impacto de sus imágenes, por la calidad plástica de su técnica, por la particular temática que elige, y por la profunda exploración de la existencia humana y de sus avatares. Al mismo tiempo la contemplación de sus cuadros produce en algunos incomprensión, desasosiego, rechazo y repulsión, debido al tratamiento de algunos temas o a su propuesta plástica. Su obra es una continua evolución hacia un modo de reproducción de su subconsciente, de su mundo interior influido por diversas constantes estéticas e iconográficas como son sus obsesiones particulares.

Ya en los años sesenta tuvo su producción una notable resonancia en el medio cultural suizo, con la celebración de sus primeras exposiciones y la difusión de pósters y litografías de sus obras. En los setenta era un personaje famoso en Zurich al que la prensa citaba y entrevistaba y cuya obra tenía eco en las principales galerías y museos del país. A partir del éxito internacional del film *Alien* se produce una situación paradójica: por una parte es aclamado y reconocido en el mundo entero (Europa, América y Japón) como uno de los artistas más originales e innovadores de los últimos tiempos que aporta una savia nueva al mundo del arte y posee un poderoso potencial creativo; por otra, algunos sectores de la cultura oficial considerarán críticamente su continua colaboración con Hollywood para vetar la entrada de sus obras en sus museos más importantes. Existen además ciertos sectores artísticos que rechazan la técnica del aerógrafo como medio expresivo al relacionarlo con la publicidad o el lacado de coches. En el centro de este debate debería situarse asimismo el rechazo que para el arte oficial representan las manifestaciones de la cultura pop, como el cómic, el cine, el tatuaje u otras formas de expresión que precisamente son las que mayor aceptación popular tienen.

Su obra también ha sido rechazada por representar una estética basada en lo horrible y lo macabro, y manifestar unas inquietudes sociológicas y culturales que alteran el orden establecido socialmente por tocar temas que se consideran desagradables aunque pervivan en cualquier medio cultural o época. Otros autores sufrieron en períodos históricos diversos la incompreensión y rechazo por mostrar valores transgresores, así como por vulnerar las normas morales establecidas. La polémica y las acusaciones por obscenidad y pornografía han acompañado en muchas ocasiones la carrera de Giger que en alguna ocasión ha tenido que autocensurar su propia obra para poder seguir mostrándola.

En el caso de Giger se produce un sinfín de variadas opiniones que demuestran que su obra provoca diversas y múltiples reacciones que debemos atribuir al poder de comunicación de ésta y a la difusión que ha tenido a través del cine, lo que ha permitido llegar a un amplio público de manera directa, hecho que no se ha producido en otras épocas en las que sólo un número restringido de espectadores tenía acceso a las obras de arte. En este medio ha conseguido su mayor éxito con *Alien*, pero también ha cosechado muchas decepciones y no siempre ha quedado satisfecho con los resultados artísticos de unas producciones que en la mayoría de los casos tienen una orientación más comercial que artística.

Entre las últimas lecturas de su obra destaca la del doctor Stanislav Grof en el campo de la psicología *transpersonal* que le lleva a destacar la importancia de las imágenes perinatales en nuestro subconsciente. La memoria traumática del nacimiento supone la regresión al estado en que nos encontramos al nacer. El nacimiento envuelve momentos de gran violencia, y estos momentos críticos afloran en la mente a lo largo de nuestras vivencias. Según Grof, Giger describe perfectamente estas vivencias en sus pinturas, a través de sus poderosas imágenes arquetípicas con una sensibilidad especial, que le llevan a abordar continuamente la temática del nacimiento, el sexo y la muerte, ejes centrales de su obra. Para Grof, esta tríada de temas son importantes rutas hacia la trascendencia y la espiritualidad. Por tanto Giger va más allá que los surrealistas al explorar el inconsciente en su fase perinatal. En los cuadros surrealistas ha habido alusiones al tormento del nacimiento, a la sexualidad y a la muerte. En el arte de Giger las

representaciones artísticas del sufrimiento físico y emocional soportado por el feto durante el trauma del nacimiento, alcanzan su cumbre en su expresión simbólica y realista.

Una visión biológica y filosófica sobre Giger es la interesante propuesta de Timothy Leary al sugerir que su arte es propio del siglo XXI en el prólogo del libro *New York City*:

“Echa mano de nuestros recuerdos biológicos. Paisajes ginecológicos, postales intrauterinas (...) la obra de Giger nos confunde y perturba debido a su enorme dimensión evolutiva y nos produce una impresión fantasmagórica. Nos demuestra casi demasiado claramente de dónde venimos y hacia dónde vamos (...) A todas luces, él ha logrado activar circuitos cerebrales que controlan la política unicelular del cuerpo, tecnologías botánicas, máquinas de aminoácidos... Aquí radica el genio evolucionista de Giger. Aunque nos remita a nuestro cenagoso pasado vegetativo *insectoide*, nos impulsa hacia delante, en dirección al cosmos. Su visión es, en realidad, post-terrenal. Nos enseña a apreciar nuestros cuerpos insectoides reptantes, pegajosos, embrionales, para que luego podamos transformarlos”<sup>350</sup>.

Todas estas opiniones sirven para equilibrar el estado de la cuestión en la actualidad en torno a Giger y para valorar su aportación a las artes visuales del mundo moderno. Nuestro propósito al plantear esta tesis y por todo lo expuesto en ella, es que se conozca en el mundo académico, que esta investigación abra nuevas vías para la reflexión.

Tampoco podemos pasar por alto sus limitaciones técnicas. Pese a lo que hemos apuntado a lo largo del estudio en relación con su habilidad para dibujar y sobre todo para hacerlo mediante el aerógrafo, Giger tiene mucho de autodidacta. Llama la atención como se disciplina y evoluciona estilísticamente pese a tener una formación académica pobre en lo referente a las bellas artes, pero hay que subrayar que lo hace en base a una “factura” que prioriza el efecto que provoca lo que es estrictamente la imagen sobre las poéticas o posibilidades expresivas que el

---

<sup>350</sup> *HR Giger N.Y. City. Op. cit.*



empleo de los métodos tradicionales del dibujo y de las técnicas de observación asociadas a su empleo nos han legado. En ese sentido parece que Giger conoce bien sus limitaciones. No es pues de extrañar que sus figuras casi siempre se muestren de frente, sin escorzos ni posiciones complejas de resolver sobre el papel. Giger, al igual que ocurriera en su admirado antiguo arte egipcio, no domina el dibujo anatómico a fondo ni tiene una base en cuanto a procedimientos pictóricos. Respecto a lo primero, decir que esquivo con habilidad la cuestión en base a una reproducción del cuerpo con reducciones esquemáticas de su anatomía de superficie. Lo segundo, nos sirve para interpretar su constante experimentación con técnicas diversas hasta que logra concretar su estilo y consigue plasmar lo que quiere a través de unos procesos de realización tan heterodoxos como efectivos. En realidad tampoco le interesan los conceptos de empleo académico para plasmar su arte, pues lo que busca es concretar su imaginario como sea y cuanto antes. Algo que a nuestro juicio logra de manera eficaz.

Con la formación que eligió, como diseñador y creador de espacios arquitectónicos, podríamos pensar que se trata de alguien que aspiraba con optimismo a mejorar nuestra vida creando objetos para la vida cotidiana y espacios habitables, pero ya desde sus inicios se dedica a la representación de figuras macabras en dibujos e ilustraciones que muestran al hombre deformado y mutilado, sufriendo el acecho del peligro nuclear, y a lo largo de su carrera abundarán los monstruos y las escenas de violación y tortura.

Una de las más interesantes aportaciones de Giger al arte moderno es el concepto plástico al que asocia el término de *biomecánica*. A través de sus pinturas al aerógrafo, sus colaboraciones cinematográficas y sus trabajos gráficos ha desarrollado un estilo propio que él llama biomecánico, pues representa la síntesis de lo biológico y lo mecánico/tecnológico. Esta simbiosis es tratada a nivel iconográfico por la unión de lo orgánico con lo inorgánico, de la carne con el metal. Pero de una carne enfermiza y putrefacta. No es una unión agradable, más bien complicada que busca generar miedo y ansiedad. Para Giger la dialéctica entre lo natural y lo artificial representa un peligro latente sobre el que no se

puede desviar la atención, aunque en el fondo cree que la relación puede ser beneficiosa para el hombre. Giger representa el lado oscuro de esta relación con un sentimiento de decadencia física que conduce a la desintegración del cuerpo, como ocurre al entrar en el ciberespacio. Esta visión supone una metáfora posmoderna reveladora de la integración con las máquinas, que se ha visto acelerada por el impacto de los ordenadores.

El concepto lo desarrolla a partir de sus análisis anatómicos y sus interpretaciones personales del cuerpo humano. El desarrollo de su particular simbolismo le lleva a representar una *nueva anatomía* que se reparte entre la figura del monstruo, del alienígena y del *cyborg* y que, en definitiva, constituirá su principal seña de identidad artística.

Para llegar a la concreción del estilo, Giger fundió huesos y máquinas, metales y órganos, y exploró esta simbiosis primero en sus dibujos y diseños, y posteriormente de manera total en sus pinturas al aerógrafo, que suponen la culminación de su concepto de *biomecánica*. Albert Glaser<sup>351</sup> cree que el estilo artístico de Giger es similar a la conciencia psicodélica. Él la usa para deformar sus imágenes de la gente, de las máquinas y de las estructuras arquitectónicas y las convierte en una suerte de síntesis surrealista. Su amistad con Timothy Leary, conocido como el *gurú de las drogas*, sus pesadillas alucinatorias descritas en relación con la primera serie de *Pasajes*, y las cualidades psicodélicas de algunos cuadros han hecho que muchos piensen en la relación de Giger con las drogas entre 1968 y 1973 aproximadamente.

En la *biomecánica* se funde su concepto de paisaje orgánico con la arquitectura de la ciudad. Ocurre a diferentes escalas: entre el cuerpo y la naturaleza artificial y natural, y entre la naturaleza orgánica y la mecánica. De una parte surgirán sus *biomecanoides* (figuras arquetípicas, deformadas y grotescas), de otra los paisajes biomecánicos que serán dos de los motivos que más representará. El paisaje de Giger es orgánico, está vivo, en movimiento. La primera materia, la naturaleza en su estado primordial, ha sido alterada por la acción del hombre. Es una naturaleza tecnificada y contaminada. Giger recoge

---

<sup>351</sup> H. R. Giger [Catálogo]. Galería Sydow-Zirkwitz, Frankfurt, 1976.

impresiones de lo que sucede a su alrededor y las introduce en sus obras. Por eso a veces se produce confusión, multitud de figuras y de temas entrelazados en una misma obra. Giger introduce en sus cuadros todo lo que tiene a mano: plantillas, una cita literaria, la anatomía de una novia o su rostro, una pesadilla, una noticia que ha acontecido en el mundo, comida o animales, como por ejemplo su gato Mucki. Para aproximarnos a su obra lo debemos hacer con sentido del humor, con ironía, puede haber una broma escondida en alguno de sus cuadros y la interpretación no tendría que ser tan profunda.

Si analizamos las obras de un período concreto, descifraremos las fantasías, ansiedades, temores y preocupaciones de esos años. Sin duda los temas e imágenes que más se repiten constituyen su núcleo principal: la contaminación, la guerra, la muerte, el sexo, la superpoblación, la magia, el *cyborg*. En el mundo de Giger abundan obviamente las percepciones negativas, el caos, el Apocalipsis, la tortura y la violencia, que no son más que reflejos de nuestra sociedad. Estos hechos le atormentan y le provocan la necesidad de dar salida a sus ideas, una válvula de escape, pintar un cuadro, crear en definitiva. Así evoca Giger su relación con el mundo, mediante los biomecanoides, los paisajes, las figuras grotescas y las bromas macabras. Sin duda su capacidad de síntesis es asombrosa, así como su concreción en imágenes.

Giger habla con claridad de su tiempo, sin autolimitarse. Maneja temas del inconsciente colectivo y los saca a la luz. Pueden producir horror y repugnancia para algunos, de hecho ha sido reprobado por ello en multitud de ocasiones. En sus inicios era un artista comprometido y sus obras tenían un fuerte contenido político, pero posteriormente se hizo más místico. Posiblemente debido a la influencia de algunas amistades suyas como Li y Golowin, cuando se saturaba de lecturas sobre magia y ocultismo.

Sus creaciones arquetípicas empleadas en numerosos iconos y fetiches, los *biomecanoides*, se hallan esparcidos por toda su obra y representan metáforas del hombre en un entorno tecnificado. Muestran tubos y otros componentes mecánicos como placas de metal, motores, implantes y transformaciones de penes

y calaveras en objetos metálicos. Estas criaturas imaginadas, suponen variaciones modernas de las fantasías de El Bosco.

Giger registra como un sismógrafo el espíritu de su tiempo. En su época vio como las guerras azotaban al mundo, como emergía el racismo, el hambre, las torturas y la brutalidad. Testigo sensible del deterioro del medio ambiente por la contaminación, se sitúa en el convencimiento de que el mundo de finales del siglo XX se caracterizó por el miedo al futuro, y de que el hombre se ha convertido progresivamente en prisionero del progreso tecnológico, pagando las consecuencias de un proceso de industrialización cargado de peligros como la contaminación y el estrés.

Su obra representa en cierto modo el *Zeitgeist* de final de siglo. Stanislav Grof comenta acerca del término *biomecanoide*: “Sería difícil encontrar una palabra mejor para describir el *Zeitgeist* del siglo XX, caracterizado por un asombroso progreso tecnológico, que ha esclavizado al hombre moderno en una simbiosis mutua con el mundo de las máquinas. A lo largo del siglo XX, los modernos inventos tecnológicos se convirtieron en extensiones de nuestros músculos, del sistema nervioso, de ojos y oídos, e incluso de los órganos reproductivos, de tal modo que las fronteras entre la biología y los artilugios mecánicos han desaparecido”<sup>352</sup>.

La hibridación del cuerpo con la mecánica es una constante en sus trabajos, en los que la transición es sutil y armoniosa, elaborando así una potente imaginería del *cyborg* en la que se confunde lo orgánico con lo inorgánico. Este rasgo hace muy interesante la obra de Giger, puesto que uno de los temas centrales de la cibercultura es la descomposición de fronteras entre el hombre y la tecnología electrónica. Giger conecta con la sensibilidad actual y configura a lo largo de su trayectoria artística una nueva anatomía corporal, una arquitectura siniestra del cuerpo, a base de la yuxtaposición de objetos, de formas metamorfoseadas y de la simbiosis de lo biológico y lo tecnológico: una nueva “artificiosidad” perturbante y demoledora.

---

<sup>352</sup> H.R. Giger. *Icons*. Taschen, Colonia, 2002.

Primero a través del dibujo y de la escultura y ya en los setenta con la pintura al aerógrafo con la que desarrolla y perfecciona su particular estilo realista, Giger ha conseguido sintetizar en su arte la simbiosis de conceptos y la asimilación de diferentes tradiciones artísticas, como el surrealismo, el simbolismo y el realismo fantástico, plasmándolos visualmente con una gran fuerza mitológica y enigmático valor simbólico.

La obra de Giger presenta grandes paralelismos con la de Salvador Dalí, ya que ambos recrean su imaginario a través de su arte y para ello utilizan todos los medios de expresión a su alcance, sobre todo el dibujo, la pintura, la escultura y el diseño. Son polifacéticos y artistas-fábrica que hacen de todo, desde muebles a diseños para el cine. Tienen un estilo personal que se reconoce con facilidad y que los hace inconfundibles. Repiten constantemente sus fetiches: Dalí el elefante espacial, el reloj blando, la muleta de la realidad y las mariposas; Giger el niño-bala, la mujer biomecánica y el paisaje postindustrial. Los dos son muy visuales, representan las imágenes que les persiguen y en muchos casos utilizan el referente literario (Dalí a Cervantes, Rabelais, Walpole; Giger a Poe y Lovecraft). Su relación con la alquimia y la fascinación por los descubrimientos científicos es común.

El universo creado por Giger es un mundo siniestro producto de las pesadillas del presente, guerras, muerte, clonación, relacionadas todas con la tecnología (hombre expuesto al abismo de riesgos y posibilidades que ha abierto la ingeniería genética). En la obra de Giger se produce el ascenso y predominio de las tecnologías y las máquinas. Destaca el contenido crítico y humano de su obra en la que se representa al hombre entrelazado con la máquina, en cautiverio y dependencia de lo artificial. Además en su obra ha tratado temáticas tan diversas como la enfermedad en sus pinturas de paisajes de niños, la maternidad tecnológica en sus ilustraciones y diseños para *Alien*, la magia y el esoterismo en sus series de trípticos, como *The Spell*.

Sus iconos son recurrentes, los vemos representados una y mil veces de manera obsesiva, como la calavera y el falo. Existe una reafirmación constante de su iconografía, que desemboca en la repetición de imágenes, de personajes e

incluso de obras. Este hecho tiene que ver con sus obsesiones y las pesadillas que le atormentan y que no desaparecen tan rápidamente, pero también porque Giger es un artista-fábrica con sentido comercial, que reproduce sus motivos por doquier, ya sea en cuadros, pósters, esculturas o pins.

La revista especializada en ciencia ficción y películas de terror *Cinefantastique* señalaba en 1988 que H.R. Giger era el diseñador de monstruos más famoso en la actualidad. Además afirmaba con contundencia que es el artista que cambió el look del cine de ciencia ficción contemporáneo. Sin duda alguna, el monstruo de *Alien* y la criatura alienígena *Sil* de la película *Species*, han trascendido al medio cultural convirtiéndose en mitos e iconos modernos.

Desde el éxito de *Alien* se ha convertido en un gran receptor de encargos y su faceta más desarrollada ha sido la de diseñador que enraizaba más con su formación original a comienzos de los 60 en Zurich. Sin embargo esto ha afectado a la cantidad y a la calidad de su obra personal, particularmente durante los años 80 puesto que disponía de muy poco tiempo. Para bien o para mal, Giger ha estado etiquetado como el artista de *Alien* y por ello se acostumbra a desmerecer el resto de su producción. Sin embargo él insiste en que su participación en *Alien* es un trabajo más.

Sin duda *Alien* supuso una revolución en la estética de la cinematografía de ficción en los años ochenta y ha influido de modo considerable en muchas producciones posteriores. Los diseños de Giger y los ambientes que generó con ellos para la película, fundamentalmente los relativos al aspecto biomecánico y siniestro de la nave alienígena y de la criatura monstruosa, protagonista de la historia, han ejercido una destacable influencia en el aspecto visual de las posteriores películas de ciencia ficción, así como en la creación de nuevos personajes monstruosos y seres extraños.

Sin duda lo más llamativo de la película es su estética oscura y tenebrosa, presentada visualmente de manera muy eficaz, y la enigmática criatura alienígena, gran protagonista del film. La película llama la atención gracias a la colaboración de Giger, que despliega su mundo de imágenes impactantes. En *Alien* el protagonista absoluto es el monstruo, la bestia extraterrestre, la orgánica



escenografía y la atmósfera asfixiantemente turbadora en la que se desenvuelve (a diferencia de *Star Wars* con una puesta en escena más nítida y sin entrar en toques *gore*).

La crítica cinematográfica es unánime a la hora de alabar el diseño visual y la imaginería de *Alien*. Pese a la semejanza del guión con otras producciones anteriores, la originalidad de los diseños de Giger destaca siempre entre los diversos aspectos de la película, sólo hay que ver los materiales anexos a sus ediciones en DVD para comprobar su protagonismo. Supuso una revolución en el cine contemporáneo de ciencia ficción, sobre el que ha generado importantes repercusiones. Por esto, el éxito de *Alien* se ha de asociar a la participación de Giger que fue quien dotó al film de su razón de ser, el monstruo, protagonista absoluto que engendrará las secuelas y que se ha convertido en todo un icono del panorama posmoderno como figura emblemática. Supone una de las manifestaciones más originales de la teratología moderna, que se manifiesta en uno de los medios predominantes de la cultura de masas y se extiende a otros ámbitos como la literatura, y diferentes tipos de manifestaciones audiovisuales como el cómic, el videojuego o el videoclip. La estética biomecánica que impregna el film es creación original del artista suizo, cuya aportación es fundamental para comprender importantes manifestaciones del panorama artístico actual.

*Alien* inauguró un subgénero, el thriller psicológico, muy desarrollado en los últimos veinte años, y la estética *dark*, la pasión por lo siniestro en muchas manifestaciones audiovisuales. Además abrió la puerta a nuevas posibilidades de un género menospreciado hasta los sesenta. La película fue de las pioneras en el terror psicológico y no es metafísica (como *2001*) sino carnal, visceral, sexual, y por eso resulta tan turbadora. Ridley Scott quedó fascinado por la obra de Giger, con sus enfermizas fusiones de órganos sexuales, metal, líquido y carne. Sin duda el guión se enriqueció gracias a las aportaciones gigerianas. Giger creó un monstruo para el cine que hoy en día todo el mundo conoce. “La gente se asusta muy rápido, cuando ven algo que no habían visto” dice. Pero lo llamativo de esa criatura es que todavía sigue impactando casi treinta años después de su estreno, y

eso se debe en gran parte a su logrado diseño y a sus connotaciones sexuales y violentas. Es un monstruo y representa por una parte a la otredad, pero por otra a la bestia que todos llevamos dentro, con lo que activa mecanismos simbólicos y psíquicos profundos. Y es que el arte de Giger sondea las zonas del subconsciente, porque en parte es promovido por el mundo de los sueños y en parte por el mundo real, pues supone la base y la motivación principal para la respuesta artística de Giger.

Giger es un artesano más dentro de la historia del cine. Su aportación es el diseño cinematográfico trabajando a mano, usando el tradicional ilusionismo escénico en el diseño de personajes y criaturas, sin el sofisticado empleo de los efectos digitales que se han impuesto en los años ochenta y noventa. Por ello pensamos que el valor artístico de sus colaboraciones es mayor (más artístico y manual) ya que no emplea los recursos que proporcionan los ordenadores, sino que se vale de sus propias habilidades. En casi todas las películas realiza diseños conceptuales mediante dibujos, bocetos y pinturas al aerógrafo para visualizar y dimensionar sus ideas, para después construir físicamente criaturas, escenarios y personajes.

Además de esta capacidad creativa, es capaz de generar un cosmos propio al igual que otros creadores como los cineastas Tim Burton, David Cronenberg y David Lynch. Giger se manifiesta como creador de un mundo personal, raro y singular. Estos autores tienen un surrealismo peculiar; proponen subvertir la realidad y esto los hace más inquietantes.

Quizá para valorar mejor su faceta cinematográfica deberíamos ver una película de Giger, en la que además de diseñar, dirigiera la producción y pudiese visualizar sus conceptos y sus personajes a su manera. El proyecto de *El misterio de San Gotardo* es una idea personal en desarrollo sobre su mundo de biomecanoides en un entorno futurista que lleva mucho tiempo aparcado. Sería interesante ver si Giger podría controlar la película desde los diseños hasta el rodaje, para así demostrar su experiencia en este campo.

En la actualidad existe una valoración despectiva del cine fantástico por parte del mundo académico, especialmente del subgénero de la ciencia ficción. Considerado hasta los años 70 como de serie B, por su bajo presupuesto y dudosa calidad, se convertiría a raíz de grandes producciones y series como *Starwars* y *Alien* y de la irrupción del género de acción como predominante y con grandes presupuestos. Pero la crítica lo considera como puro entretenimiento y vacío. Desde luego hoy es el género más visto y tiene gran popularidad. Pese a que la mayoría de las películas buscan una respuesta comercial, algunas han despertado el interés de la crítica por su conexión con temas interesantes como el futuro del hombre, la maternidad, la figura del monstruo, el mundo de los sueños y la agresión y violencia sobre el cuerpo humano. En nuestra opinión hay películas del fantástico importantes por su contenido. Además también nos interesan las cualidades visuales y plásticas de las mismas. Por ello consideramos que la figura del diseñador y creador de mundos fantásticos está un tanto infravalorada, pese que a que hacen visibles en la pantalla personajes y criaturas que existen en la imaginación, pero que nos conmueven, aterrorizan, nos atraen o divierten. En este sentido la labor de Giger en cuanto a su faceta como diseñador ocupa un lugar importante en el panorama contemporáneo. En los años que él trabajaba se producía el lanzamiento del film de ciencia ficción como creación artística de primer nivel ya que aúna los esfuerzos creativos de diferentes disciplinas. Por ello Giger ocupa un papel destacado como diseñador, ya que no es un técnico más al servicio del director, sino que tiene un papel fundamental, es creador, pues la construcción del film girará alrededor del personaje que él diseñe.

Uno de los aspectos más relevantes de la obra de Giger es su conexión con diversas corrientes y sensibilidades estéticas actuales y la influencia que ha ejercido en diversas manifestaciones artísticas y culturales. Sus creaciones fantásticas, sus paisajes postindustriales, sus biomecanoides, sus monstruos cinematográficos y sus diseños futuristas han encontrado eco en otros artistas que se han inspirado en Giger para crear. La poética de Giger abre paso a un nuevo concepto de lo siniestro, que formalmente se produce mediante un oscurecimiento cromático y en cuanto a la temática va a profundizar en la idea de la muerte y el

nacimiento y en las problemáticas originadas por el sexo. Es el territorio de la estética de lo oscuro, de lo feo y de lo siniestro, un terreno enorme y variado que el cine y el arte en general siguen nutriendo. Para ello sólo debemos rastrear algunas de las últimas corrientes de vanguardia como la *Nueva Carne*, el *dark*, el *gothic*, el *cyberpunk*, el *gore* y las creaciones en torno al *cyborg*.

Giger no es un artista que esté de moda, es más bien marginal, fronterizo. No se enmarca dentro de las vanguardias reconocidas, pese a que en la actualidad lidera una corriente con gran fuerza: el arte fantástico. Puede que por este motivo no haya entrado en los estudios actuales sobre arte (que no asimilan con rapidez el influjo de tendencias más o menos marginales) pero las mencionadas corrientes estéticas y géneros posmodernos, a las que podríamos atribuir en la actualidad un rol cultural importante, lo consideran como un artista de culto.

El mundo de Giger es el mundo de las pesadillas, con simbolismo freudiano, decadencia y abundancia de sexualidad perversa. Pero también hay belleza detrás de sus obras, ya sea en sus paisajes o en sus ninfas metálicas. En su arte los polos opuestos se encuentran: lo positivo y lo negativo/ la belleza y el horror. Una belleza gigeriana (mujeres míticas y líneas elegantes del diseño modernista y naturalista) se enfrenta a un horror de género en todas sus vertientes de fantasía. Giger nos introduce en los aspectos más oscuros de nuestra existencia, de lo que nos rodea. Nos enseña que quizá esa oscuridad no es tan terrorífica como parece y nos propone enfrentarnos a ella. Es un área de la psique que muchos artistas no se han atrevido a explorar.

Giger sufre como casi todo artista, una profunda tragedia: con *Alien*, que fue el cenit de su carrera, se produce una proyección comercial de su trabajo que devora sus posibilidades dentro del mundo del arte. Después de su etapa de esplendor creativo, durante los años setenta, ya no sería tan brillante ni aportaría novedades, tan sólo destellos en obras puntuales. Su giro hacia lo comercial fue más bien intencionado, ya que él lo buscó, debido a su fascinación por el cine y por sus contactos con las vanguardias musicales. *Alien* le encasilló permanentemente, le hizo prisionero en cierto modo. Los continuos encargos le robaron el tiempo para concentrarse en sus proyectos personales (aunque ha

sacado adelante ideas interesantes como el mobiliario o sus diseños arquitectónicos). De todos modos la concepción de seres extraños y monstruos se ajusta con sus presupuestos creativos y artísticos.

Giger quiere en ocasiones abandonar su imagen de pintor de lo macabro o de artista del horror, ya que se le cierran muchas puertas por este motivo, pero no niega que muchos le admiran precisamente por esto. Se le cita siempre utilizando la etiqueta de pintor de la magia negra o de la pornografía y esto cree que le perjudica en su país y hace que no se le tome en serio.

Su obra no ha sido orientada correctamente, en parte por el propio Giger aunque es probable que haya estado mal asesorado en ocasiones e incluso haya tenido mala suerte en este sentido. Se ha desviado hacia lo comercial más que por lo artístico. Recordemos que en 1968 ya se imprimían sus pósters. Esto lo ha convertido en un artista popular y accesible. Sus libros se adquieren con facilidad (los publicados por Taschen) y sus litografías no tienen un precio prohibitivo.

Esto explica que sus originales tengan una cotización relativamente baja y que se halle infravalorado en el mundo del arte. Quizá por eso no se ha exhibido en grandes museos. Todo esto es un círculo vicioso, ya que de haberlo hecho desde el principio de otra manera, las exposiciones en museos hubieran relanzado su obra, que hoy en día tendría más valor. Pero puede que así, nunca hubiera participado en *Alien*, y hoy sería apenas conocido.

*Alien* ha supuesto en parte un problema para él, aunque sin duda es su gran éxito y para algunos, *Alien* es lo peor que le pasó en su carrera. Hasta hoy no se ha podido librar de esa etiqueta y puede que no lo haga nunca. Habría que imaginar cómo hubiera evolucionado de no haber conquistado tanta notoriedad. Pero los hechos son así. Giger siempre buscó reconocimiento, aunque no se imaginó que tendría un impacto tan grande.

Pese a su éxito internacional, el rechazo institucional respecto a la obra de Giger no ha cambiado en las últimas décadas. Los grandes museos de arte, por ejemplo, todavía no se han fijado en él. La cotización de sus originales es más bien modesta en la actualidad, e incluso tiene que exponer en galerías y espacios alternativos, como es el caso de su última exposición en la Halle Saint-Pierre en

París. Este hecho es más significativo en Suiza, su tierra natal, donde aún no le han dedicado una exposición digna, ni le han considerado como el artista que es. Posiblemente se deba cumplir en él el tópico de que tenga que ser reconocido primero en otro país para que el suyo se fije en él. Su museo tampoco es convencional, es más bien un santuario, un templo de peregrinaje para admiradores y sus obras no son mostradas según la museística contemporánea, aunque con la disposición actual guarda gran encanto. No se puede entender como en su país no se valora de otro modo, o al menos para promocionar su museo. De seguir así se convertirá en una atracción turística y nunca entrará en los circuitos del arte.

Pensamos que con el paso de los años y con la continua revisitación y actualización de su obra, Giger se puede convertir en uno de los artistas más significativos de la época contemporánea. Las continuas referencias a su obra por parte de otros medios artísticos hacen que su aportación y su interés permanezcan latentes. Seguramente el tiempo colocará a Giger en el lugar que le corresponde. Lo que si es seguro es que Giger continuará desarrollando su mundo, expresando su imaginario de manera ininterrumpida, guiándose por su propia voluntad, sin verse afectado por las críticas negativas, ni las censuras y escándalos. Porque Giger es un artista genuino, tiene unas convicciones claras, una necesidad de crear y de compartir con los demás su personal relación con el mundo.



## **FUENTES**



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Libros/catálogos de H.R.Giger (**Ordenados cronológicamente**)

*ARh+*. Walter Zürcher, Gurtendorf, 1971.

*Passagen*. Bündner Kunstmuseum, Chur, 1974.

*H. R. Giger* [Catálogo]. Galería Sydow-Zirkwitz, Frankfurt, 1976.

*H. R. Giger's Necronomicon*. Sphinx Verlag, Basilea, 1977 (1ª ed.); consultada Morpheus International, Los Ángeles, 1997.

*H.R. Giger's Alien*. Film Design 20th Century Fox. Sphinx Verlag, Basilea, 1980 (1ª ed.); consultada, 4ª ed. Edition Crocodile, Zug, 1995.

*H. R. Giger. N. Y. City*. Sphinx Verlag, Basilea, 1981.

*H. R. Giger. Retrospektive 1964-1984*. Zürich: ABC-Verlag, 1984.

*H. R. Giger's Necronomicon 2*. Zürich: Edition C, 1985 (1ª ed.); consultada, Morpheus International, Los Ángeles, 1992.

*H. R. Giger's Biomechanics*. Edition C, Zug, 1988 (1ª ed.); consultada, Morpheus International, Los Ángeles, 1992.

*H.R. Giger. ARh+*. Benedikt Taschen, Berlin, 1991.

*700 Jahren warten auf CH-91* [Portafolio]. Editado por H.R. Giger, 1991.

*H.R. Giger Skizzenbuch 1985*. Museo Baviera, Zurich, 1992

*H. R. Giger's Watch Abart '93* [Catálogo] Galerie Bertram & Arh+ Publications, Burgdorf & Nueva York, 1993.

AKRON & H.R. Giger. *Baphomet: The Tarot of the underworld*. AG Müller, Neunhausen am Rheinflall, 1993.

*H.R. Giger's Species Design*. Morpheus International, Los Ángeles, 1995.

*H. R. Giger. Filmdesign*. Edition C, Zug, 1996.

*H. R. Giger: Visioni di fine millenio*. [Catálogo] Hazard Edizioni/Arteutopia, Milán, 1996.

[www.HRGiger.com](http://www.HRGiger.com). Taschen, Colonia, 1997.

*H. R. Giger The Mystery of San Gottardo*. Taschen, Colonia, 1998.

AKRON & H.R. GIGER. *H.R. Giger Tarot*. Taschen, Colonia, 2000.

*Icons: H.R. Giger*. Taschen, Colonia, 2002.

*H.R. Giger's Vampiric*. Festa Verlag, Almersbach, 2003.

*Le monde selon H.R. Giger*. [Catálogo] Halle Saint Pierre, Paris, 2004.

### **Bibliografía secundaria**

BARKER, Clive; JONES, Stephen. *Clive Barker's A-Z of Horror*. BBC Books, Londres, 1997.

BERTI, Giordano. *I mondi ultraterreni*. Mondadori, Milán, 1998.

BERRUEZO, Pedro. *Cine de terror contemporáneo*. La Factoría de Ideas, Madrid, 2001.

CABEZAS, Gus. *Las mejores portadas de discos*. La Máscara, Valencia, 1996.

DERY, Mark. *Velocidad de escape*, Siruela, Madrid, 1998.

DI FATE, Vincent. *Infinite Worlds: The fantastic visions of science fiction art*. The Wonderland Press, Nueva York, 1997.

DÍAZ, Lorenzo F. *Aliens*. Alberto Santos ed., Madrid, 1997.

GRANT, John; TINER, Ron. *Manual completo de técnicas artísticas de la Ciencia ficción y fantasía*. Celeste, Madrid, 2000.

HERRANZ, Pablo. *Rumbo al infinito*. Midons, Valencia, 1998.

MILLAR, Dan. *Special effects*. The Apple Press, Londres, 1990.

NAVARRO, Antonio José. *Alien/Los inconquistables*. Libros "Dirigido", Barcelona, 1995.

PALACIOS, Jesús. *Goremanía*. Alberto Santos ed., Madrid, 1995.

PLASENCIA, Carlos. *Arte, ciencia y naturaleza*. Editado en *La naturaleza como fuente de innovación*. U.P.V./Departamento de dibujo, Valencia, 2000.

RIERA, Jorge. *Alien*. Midons, Valencia, 1997.

SCALON, Paul; GROSS, Michael: *The book of Alien*. Titan books, Londres, 1993.

SCHIFF, Gert. *Images of horror and fantasy*. [Catálogo] Abrams, Nueva York, 1978.

SCHWERFEL, Heinz Peter. *Kino und Kunst: eine Liebesgeschichte*. DuMont, Colonia, 2003.

- SHAY, Don; NORTON, Bill. *Alien, the special effects*, Titan books, London, 1997.
- TELOTTE, J.P., *El cine de ciencia ficción*. Cambridge University Press, Cambridge, 2002.
- URRERO, Guzmán. *Cinefectos: trucajes y sombras*. Royal books, Barcelona, 1995.
- VV.AA. *Arsfantastica* [Catálogo]. Palace Editions, Viena, 2001.
- VV.AA. *Biografisches Lexicon der Schweizer Kunst*. S.I.K., Zurich, 1998.
- VV.AA. *Biomannerism*. Treville, Tokio, 1997.
- VV.AA. *Bündner Kunstmuseum Chur: Gemälde und Skulpturen*. [Catálogo] Chur, 1989 (Schweizerisches Institut für Kunstwissenschaft. Kataloge Schweizer Museen und Sammlungen 12).
- VV.AA. *Die andere Sicht der Dinge: Phantastik in der zeitgenössischen Schweizer Kunst*. Kunsthaus Zug, 1980; Kunsthaus Glarus, 1980-81. Zug, 1980.
- VV.AA. *La Nueva Carne: una estética perversa del cuerpo*. Festival Internacional de cine de Sitges/Valdemar, Madrid, 2002.
- VV.AA. *Lexicon der zeitgenössischen schweizer Künstler*. S.I.K., Zurich, 1981
- VV.AA. *Phantastik am Ende der Zeit* [Catálogo]. Stadtmuseum, Erlangen, 2000.
- VV.AA. *Science fiction*. Kino Verlag, Hamburg, 1990.

### **Bibliografía general**

- ACKERMAN, Forrest J.. *Ciencia Ficción*. Evergreen, Colonia, 1998.
- APPIGNANESI, Richard; GARRAT, Chris. *Introducing Posmodernism*. Totem books, Nueva York, 1995.
- ARGAN, Giulio Carlo. *El arte moderno*, Akal, Madrid, 1991.
- BAINES, John; MÁLEK, Jaromir. *Egipto: dioses, templos y faraones*. Folio, Barcelona, 1988.
- BALLARD, J. G. *Crash*. Minotauro, Barcelona, 1996
- BARKER, Clive. *Libros sangrientos* [3 v.]. Planeta, Barcelona, 1986-1987.

- BASSEGODA NONELL, Juan; GARCÍA GABARRÓ, Gustavo. *La cátedra de Antoni Gaudí: estudio analítico de su obra*. Edicions UPC, Barcelona, 1999.
- BAYARD, Jean Pierre. *La práctica del Tarot: Simbolismo e interpretaciones*. Tikal Ediciones, Gerona, 1995.
- BERNHARD, Thomas. *La calera*. Alianza, Madrid, 1984.
- BORRMANN, Norbert. *Vampirismo: El anhelo de la inmortalidad*. Timun Mas, Barcelona, 1999.
- BRION, Marcel. *L'art fantastique*. Albin Michel, Paris, 1989.
- BRUCKNER, Pascal; FINKIELRAUT, Alain. *El nuevo de-sorden amoroso*. Anagrama, Barcelona, 1979.
- CASTELLI, Enrico. *De lo demoníaco en el arte: su significación filosófica*. Universidad de Chile, Santiago de Chile, 1963.
- COLAIZZI, Giulia. *The cyborguesque: subjectivity in the electronic age*. Episteme, Valencia, 1995.
- COOPER, J.C. *Diccionario de símbolos*. Gustavo Gili, Barcelona, 2000.
- COMPANY, Juan Miguel; MARZAL FELIZI, José Javier. *La mirada cautiva: formas de ver en el cine contemporáneo*. Generalitat Valenciana, Valencia, 1999.
- CORTÉS, José Miguel G. *El cuerpo mutilado*. Direcció General de Museus i belles Arts, Valencia, 1996.
- *Orden y caos: un estudio cultural sobre lo monstruoso en las artes*. Anagrama, Barcelona, 1997.
- COTTON, Bob; OLIVER, Richard. *The cyberspace lexicon*. Phaidon, Londres, 1994.
- CROWLEY, Aleister. *De arte magica*. Humanitas, Barcelona, 1991
- DUQUE, Pedro. *Tatuajes: el cuerpo decorado*. Midons, Valencia, 1997.
- DUROZOI, G.; LECHERBONNIER, B. *André Breton: la escritura surrealista*. Guadarrama, Madrid, 1974.
- ELIADE, Mircea. *Ocultismo, brujería y modas culturales*. Paidós, Barcelona, 1997.
- FAHR-BECKER, Gabrielle. *El Modernismo*. Könemann, Colonia, 1996.
- FREUD, Sigmund. *La interpretación de los sueños*. Biblioteca Nueva, Madrid, 1972.



- FUCHS, Ernst. *Architectura Caelestis*. DTV, Munich, 1973.
- GARCÍA DE CARPI, Lucía. *Las claves del arte Surrealista*. Planeta, Barcelona, 1990.
- GIBSON, Michael. *El simbolismo*. Taschen, Colonia, 1999.
- GIBSON, William. *Neuromante*. Minotauro, Barcelona, 1997.
- *Luz virtual*. Minotauro, Barcelona, 1994.
- GONZALEZ FIERRO, José Manuel. *David Cronenberg: la estética de la carne*. Nuer, Madrid, 1999.
- GROF, Stanislav. *Más allá de la muerte: las puertas de la consciencia*. Debate, Madrid, 1990.
- *Psicología transpersonal: nacimiento, muerte y trascendencia en psicoterapia*. Kairos, Barcelona, 1988.
- GRUNBERG, Serge. *David Cronenberg*. Editions de l'oeile/Cahiers du cinema, Paris, 1992.
- GUASCH, Anna María. *El arte último del siglo XX: Del posminimalismo a lo multicultural*. Alianza, Madrid, 2001.
- GUILLOT, Eduardo. *Escalofríos: 50 películas de terror de culto*. Midons, Valencia, 1997.
- HABLES Gray, Chris, (ed.) *The cyborg handbook*. Routledge, Nueva York, 1995.
- HALL, Calvin S. *Compendio de psicología freudiana*. Paidós, Buenos Aires, 1986.
- HISPANO, Andrés. *David Lynch, claroscuro americano*, Barcelona, Glenat, 1998.
- HUGHES, David. *The greatest sci-fi movies never made*. Titan books, Londres, 2001.
- HUSAIN, Shahrukh. *La diosa: creación, fertilidad y abundancia. Mitos y arquetipos femeninos*. Taschen, Colonia 2001.
- IZZI, Massimo. *Diccionario ilustrado de los monstruos*. José J. De Olañeta-Editor, Palma de Mallorca, 1996.
- JARRY, Alfred. *Ubú, rei*. Insitut de Teatre de la Diputació, Barcelona, 1983.
- KAFKA, Franz. *Die Verwandlung und andere Erzählungen*. Könnemann, Köln, 1995.

- *En la colonia penitenciaria*. Seix Barral, Barcelona, 1985.
- KAUFFMAN, Linda S. *Malas y perversos: fantasías en la cultura y el arte contemporáneos*. Cátedra/Universitat de València, Madrid, 2000.
- KRISTEVA, Julia. *Poderes de la perversión*. Siglo XXI, Madrid/México D.F., 1988.
- KUHN, Annette, (ed.). *Alien Zone II: The spaces of Science-Fiction Cinema*. Verso, Londres, 1999.
- LARKIN, David. *Arte fantástico*. Júcar, Madrid, 1973.
- LATORRE, José María. *El cine fantástico*. Dirigido por, Barcelona, 1990.
- LAUTREAMONT, Conde de (Isidore Ducasse). *Cantos de Maldoror*. Visor, Madrid, 1997.
- LEARY, Timothy. *Chaos and cyberculture*. Ronin Publishing, California, 1994.
- LENNE, Gérard. *El cine fantástico y sus mitologías*. Anagrama, Barcelona, 1974.
- LEVI, Eliphas. *La clave de los misterios*. Humanitas, Barcelona, 2000.
- *Dogma y ritual de la alta magia*. Edicomunicación, Barcelona, 1989.
- LINK, Luther. *El diablo: Una máscara sin rostro*. Síntesis, Madrid, 2002.
- LOSILLA, Carlos. *El cine de terror*. Paidós, Barcelona, 1999.
- LOVECRAFT, H.P. *El museo de los horrores*. EDAF, Madrid, 2000.
- *La habitación cerrada y otros cuentos de terror*. Alianza, Madrid, 2001.
- *En las montañas de la locura*. Alianza, Madrid, 1998.
- MANGUEL, Alberto y GUADALUPI, Gianni. *Guía de lugares imaginarios*. Alianza, Madrid, 1992.
- MARIÑO FERRO, X. R. *El Simbolismo animal: creencias y significados en la cultura occidental*. Encuentro, Madrid, 1996.
- MARTÍNEZ ESTRADA, E. *En torno a Kafka y otros ensayos*. Seix Barral, Barcelona, 1967.
- MASTERS, Robert; HOUSTON, Jean. *Psychedelic Art*. Grove Press, Nueva York, 1968.
- MEYRINK, Gustav. *El Golem*. Valdemar, Madrid, 1994.
- MOESCHLER, Olivier. *2069 dans le nouveau cinéma suisse: OVNI ou reflet de la société?*. Editado en *De beaux lendemains?*, Editions Antipodes, Lausanne, 2002.

- MORENO, Horacio. *Cyberpunk: más allá de Matrix*. Círculo Latino, Barcelona, 2003.
- MUSCHIK, Johann. *Die Wiener Schule des phantastischen Realismus*. Bertelsmann, Munich, 1974.
- NOBLE, David F. *La locura de la automatización*. Alikornio, Barcelona, 2001.
- NÚÑEZ, Marina. *Marina Núñez* [Catálogo] Centro de Arte de Salamanca, Salamanca, 2002.
- O'MAHONY, M. *Cyborg: the man-machine*. Thames and Hudson, Nueva York, 2002.
- PEDRAZA, P. *Máquinas de Amar: Secretos del cuerpo Artificial*. Valdemar, Madrid, 1998.
- *Espectra: descenso a las criptas de la literatura y el cine*. Valdemar, Madrid, 2004.
- PEÑALVER ALHAMBRA, Luis. *Los monstruos del Bosco*. Junta de Castilla y León, Valladolid, 1999.
- POE, Edgar Allan, *Los crímenes de la calle morgue y otras historias de misterio*. Valdemar, Madrid, 1996.
- RAMÍREZ, Juan Antonio. *Corpus Solus*. Siruela, Madrid, 2003.
- READ, Herbert. *Arte e industria: principios de diseño industrial*. Infinito, Buenos Aires, 1961.
- RENAU, Josep. *Función social del cartel*. Fernando Torres-Editor, Valencia, 1976.
- RIFFARD, Pierre. *Diccionario del esoterismo*. Alianza, Madrid, 1987.
- RODLEY, Chris. *David Cronenberg por David Cronenberg*. Alba, Barcelona, 2000.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. *Una cultura de la fragmentación: pastiche, relato, cuerpo en el cine y la televisión*. Filmoteca de la Generalitat Valenciana, Valencia, 1995.
- SHAVIRO, Steven. *The cinematic body*. University of Minnesota Press, Minneapolis, 1993.
- SCHMUTZLER, Robert. *El modernismo*, Alianza, Madrid, 1980.
- SOURIAU, Etienne. *Diccionario Akal de Estética*. Akal, Madrid, 1998.

- STOLLER, Robert J. *Perversion, the erotic form of hatred*. The Harvester Press, Sussex, 1976.
- TELOTTE, J.P. *Replications: a robotic history of the science fiction film*. University of Illinois Press, Urbana, 1995.
- THOMAS, K. *Hasta hoy: estilos de las artes plásticas en el siglo XX*. Barcelona, 1988.
- TOMBS CURTIS, Seng-gye; HUNT, Christopher. *El libro del aerógrafo: arte, historia y técnica*. Tursen/ Hermann Blume, Madrid, 1996.
- TRÍAS, Eugenio. *Lo bello y lo siniestro*. Ariel, Barcelona, 1992.
- VAX, Louis. *L'art et la littérature fantastiques*. Presses Universitaires de France, Paris, 1960.
- VÁZQUEZ ALONSO, Mariano José. *Maestros esotéricos*. Robinbook, Barcelona, 1999.
- VV.AA. *Alfred Kubin: sueños de un vidente* [Catálogo]. Conselleria de Cultura, Educació i Ciència, Valencia, 1998.
- VV.AA. *Alfred Jarry: de los nabis a la patafísica* [Catálogo]. IVAM, Valencia, 2000.
- VV.AA. *Los carteles del IVAM*. Generalitat Valenciana, Valencia, 2002.
- VV.AA. *Deportación: el horror de los campos de concentración*. Petronio, Barcelona, 1969.
- VV.AA. *Diccionario de los símbolos* (bajo la dirección de Jean Chevalier). Herder, Barcelona, 1995.
- VV.AA. *Diccionario del Arte Moderno: conceptos, ideas, tendencias*. Dirigido por Vicente Aguilera Cerni. Fernando Torres Editor, Valencia, 1986.
- VV.AA. *Ernst Fuchs. Fantasia* [Catálogo]. Artograph Verlag, Munich und Dusseldorf, 1993.
- VV.AA. *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. Cátedra, Madrid, 1999.
- VV.AA. *Fantastic Art, Dada, Surrealism* [Catálogo]. The Museum of Modern Art, New York, 1947.
- VV.AA. *Joel-Peter Witkin* [Catálogo]. Ministerio de Cultura, Centro de Arte Reina Sofía, 1988.
- VV.AA. *Mirrorshades: una antología ciberpunk*. Siruela, Madrid, 1998.

VV.AA. *El Necronomicon: Relatos basados en los mundos de H.P.Lovecraft*. La factoría de Ideas, Madrid, 2000.

VV.AA. *Puppen, Körper, Automaten: Phantasmen der Moderne* [Catálogo]. Oktagon, Köln, 1999.

VV.AA. *Surreale Welten: Meisterwerke aus einer Privatsammlung* [Catálogo]. Skira, Milán, 2000.

VV.AA. *Wiener Schule des phantastischen Realismus* [Catálogo]. Asahi Sihmbun, Tokio, Kobe, Nagoya, 1972.

### **Publicaciones periódicas**

[s.n.] Acussée d'être porno, *Le matin* 25-8-1987.

[s.n.] Alien Studien. *Tages-Anzeiger*, 9-1-1980.

[s.n.] Aufbruch in die Phantasie. *Der Bund*, 7-2-1978.

[s.n.] Ausstellung H.R. Giger im Zürcher Kunsthaus-Foyer. *Aargauer Tagblatt*, 26-8-1977.

[s.n.] Autolandschaften und somnambule Architekturen. *Tages-Anzeiger*, 29-6-1972.

[s.n.] Bedrängnisse suchen Befreiung. *National Zeitung Basel*, 18-12-1974.

[s.n.] Ein Oscar für einen Schweizer. *Bund*, 16-4-1980.

[s.n.] Gemälde von HR Giger beschäftigt US-Gerichte, *Bündner Zeitung*, 25-8-1987.

[s.n.] *Gigers Surrealismus, Galerie vor der Klostermauer*. Fürstländer, 8-11-68

[s.n.] H.R. Giger beschert uns neue Schrecken. *Tages-Anzeiger*, 25-2-1970.

[s.n.] H.R. Giger im Kunsthaus Zürich. *Aargauer Tagblatt*, 18-8-1977.

[s.n.] H.R. Gigers gemalte Visionen der Maschinerie New York. Luzerner neueste Nachrichten, 9-1-1982.

[s.n.] H.R.Giger: lèrotisme de la machine. *Journal de Genève*, 24-6-1970.

[s.n.] H.R. Giger, Visionen der Bedrohung. *Bündner Zeitung*, 5-8-1982.

[s.n.] Höllen- und Geistergestalten. *St. Galler Tagblatt*, 13-9-1977.

[s.n.] Horror aus der Spritzpistole. *Der Bund*, 31-10-1981.

- [s.n.] Horror Rex unter Druck. *Die Woche*, 23-4-1982.
- [s.n.] In der eigenen Wohnung Kunst angeboten. *Luzerner neueste Nachrichten*, 26-11-1975.
- [s.n.] Kataloge von H.R. Giger und Hans Schweizer. *Tages-Anzeiger*, 18-6-1976.
- [s.n.] Keine Luft mehr zum Atmen. *Luzernes Neuste Nachrichten*, 26/6/71.
- [s.n.] Kunst als Spiegelbild der Seele. *Schweizer Feuilleton-Dienst*, 5-1-1982.
- [s.n.] Kunst aus Frankenstein's Labor. *Pop*, novembre de 1968, n° 33.
- [s.n.] Magier, Hexer, Horrorstar. *Züri leu*, 1980.
- [s.n.] *Mit Giger-Bildern*. Bündner Zeitung, 21-1-1983.
- [s.n.] Oscar für Schweizer Künstler. *Tages-Anzeiger*, 16-4-1980.
- [s.n.] Passagen. *Neue Zürcher Zeitung*, 19-10-1972.
- [s.n.] Schweizer Maler erhält Oscar. *Luzerner Neueste Nachrichten*, 16-4-1980.
- [s.n.] Sexualität und Tod. *Bund*, 14-9-1978.
- [s.n.] Une fresque saissante de H.R. Giger. *24 Heures*, 24-3-1977.
- [s.n.] Visionen des Schreckens. *Berner Zeitung*, 16-1-1980.
- [s.n.] Was immer ich mache, hat mit Kunst zu tun. *Die Woche*, 5-2-1982.
- ALBORECA, Luis y DÍAZ MAROTO, Carlos. ¿Qué es Matrix?. *Stalker*, n° 6, sept. 1999.
- ARENAS, Carlos. Museos de artistas. Suplemento especial ARCO de *La Vanguardia*, febrero de 2002.
- BASSIR POUR, Afsané. A Gruyères, avec Alien et quelques petits monstres des montagnes. *Le Monde*, 5 de enero 2003.
- BAVIERA, Silvio Riccardo. Mutierte Wesen. *Tagesanzeiger*, 27-2-1971.
- BILLETER, Erika. *Metamorphose des Ochsnerwagens*. Züri leu, 30-8-1973.
- BILLETER, Erika. Die Elle-Galerie stellt H.R. Giger vor. *Elle*, 27-2-1970.
- BILLETER, Fritz: Eine Jury in der Klemme. *Tages-Anzeiger*, 29-6-1973.
- CERIO, Steven. H.R. Giger Alienated. *Seconds*, n° 25, 1994.
- COBBS, J.L. Alien as abortion parable. *Literature Film Quaterly*, 1990, vol. 18, n° 3.
- DI FATE, Vincent. The roots of imagination. *Cinefantastique*, vol. 18, n° 4, mayo de 1988.



DOENSE, Jan; ROBLEY, Les Paul. Interview with H.R. Giger. *Cinefantastique*, vol. 18, n° 4, mayo de 1988.

EISENBERG, Jana. Probing darkly, watching out for the future. *New York Newsday*, diciembre de 1993.

ERNI, Peter. Technokrat der Vollust und des Verderbens. *Tages-Anzeiger*, 30-8-1977.

FERNÁNDEZ DELGADO, Miguel Ángel. La versión cinematográfica de Dune de Alejandro Jodorowsky. *Stalker*, n° 15, 2001.

FISCHER, Dennis. Dead Star. *Imagi-Movies*, vol. 1, n° 3, 1994.

FURRER, Hans D.. Alien-Gespräch am Harkonnen-Tisch. *Aliens*, número especial de *Moviestar*-n° 2, noviembre de 1994.

GABATHULER, Heinz. Ein neuer H. R. Giger mit N.Y. City. 28-10-1981.  
 — Gigers N.Y. City, abgrüntief, seelenlos. *Berner Zeitung*, 23-10-1983.

GIGER, H.R.. The designer's movie post-mortem. *Cinefantastique*, vol. 27, n° 7, marzo de 1996.  
 — Ein Tempel des Schreckens in Chur. *Tages-Anzeiger*, 26-8-1975

HÄBERLI, Hans P. Die Sängerin Debbie Harry und das Monster Alien. *Berner Zeitung*, 14-11-1981.  
 — Filmen aus den Hüftgelenk. *Züri leu*, nov. 1981.  
 — *Lebenswältigung durch Horror-Kunst.*, 1981.

HARRY, Deborah; STEIN, Chris. Strange Encounters of the swiss kind. *Heavy Metal*, diciembre de 1981.

HAUCK, Maria. Meine Bilder sind meine Kinder. *Tages-Anzeiger*, 12-1-1982.

HEINZ-HOLZ, Hans: Kunst beruhigt nicht. *National-Zeitung (Basel)*, 6-11-1969

HERBERT, Justine: Surreal Royalty. *FAD Magazine*, n° 21, diciembre de 1990.

JAMIESON, Stewart. Alien 4, Creature comforts. *Sfx*, n° 32, diciembre de 1997.

JEHLE, Werner: Schweizer gegen Selbstzufriedenheit. *National-Zeitung(Basel)*, 18-10-1972.

JOHNSON, Neil. Alien Insurrection. *Air brush Action*, junio de 1998.

KNUCHEL, F. Les toiles pour Alien. *24 heures*, 22-2-1980.

KNEUBÜHLER, Theo. Kollektiv erlebter und erarbeiteter Tagtraum. *Tages-Anzeiger*, 21-6-1974.

- LANDON, Brooks. Sliming technology. *Cinefantastique*, vol. 18, nº 4, mayo de 1988.
- LÜTSCHER, Michael, *Kreuzung gegen die Rock-Musik in den USA*, Tages-Anzeiger, 24-8-1987.
- MAHIEU, José Agustín. *Alien*, otra espectacular odisea del espacio. *El país*, 23-9-1979.
- MARTÍNEZ DE PISÓN, Javier: "An artist from the future". *La prensa*, 12 de diciembre de 1993.
- H.R. Giger, a modern visionary. *Medico Interamericano*, vol. 17, nº 6, junio de 1998.
- MAUCERI-MACABRE, Joseph B. Species, MGM, Sil, the ghost train and the frustations of H R Giger. *World of fandom*, vol. 2, nº 26, 1996.
- MINDER, Albin. Giger will keinerlei Theater. *Brückenbauer*, 25-4-1980.
- MJIRI, Afadin. H.R. Giger: night visionary. *Shout*, v.1, nº 7, septiembre de 1998.
- MOVIE, Genevieve T.; STATHIS, Lou. H.R. Giger under your skin. *International Tattoo Art*, febrero de 1995.
- NAVARRO, Antonio José. Alien, terror en el espacio. *Imágenes*, nº 181, mayo de 1999.
- NURMI, Juhani; BRIGGS, Peter. Eye of the Giger. *Fear*, nº 24, diciembre de 1990.
- OISTENAU, Valery. Blood, swatch and fears. *Cover Magazine*, enero de 1994.
- PEISNER, DAVID. Interview with Jonathan Davis. *Maxim*, mayo de 2001.
- PERSONS, Dan. Species: scripter and co-producer. *Cinefantastique*, vol. 27, nº 7, marzo de 1996.
- PETROS, George. *H.R. Giger's Alien Nation*, en Juxtapoz, nº 35, nov./dic. 2001
- POWERS, Dominique. Origin of the species *SFX*, nº 38, mayo de 1998.
- PROKOP, Tim. Alien effects. *Imagi-Movies*, vol. 1, nº 3, 1994.
- ROBLEY, Les Paul. H.R. Giger, origin of Species. *Cinefantastique*, vol. 27, nº 7, marzo de 1996.
- Alienated. *Imagi-Movies*, vol. 1, nº 3, 1994.
- Biomechanical watering hole. *Imagi-Movies*, vol. 1, nº 3, 1994.
- Sil's design prototype. *Cinefantastique*, vol. 27, nº 7, marzo de 1996.

- The mystery of San Gottardo. *Cinefantastique*, vol. 27, nº 7, marzo de 1996.
- Building Giger's Alien. *Cinefantastique*, vol. 27, nº 7, marzo de 1996.
- Boss films Sil computer graphics. *Cinefantastique*, vol. 27, nº 7, marzo de 1996.
- Ghost train nightmare. *Cinefantastique*, vol. 27, nº 7, marzo de 1996.
- RUPE, Shade. H.R. Giger in NYC. *Screem*, nº 10, enero de 1999.
- SAURIOL, Patrick. Father of the beast. *Sci-fi Invasion*, edición de verano de 1998.
- SAVATER, Fernando. Las naturalezas de Alien. *Cuadernos del Norte*, nº 4, 1980.
- SCAPPEROTTI, Dan. Close encounter Natasha Henstridge. *Cinefantastique*, vol. 27, nº 7, marzo de 1996.
- Species 2 designer H.R. Giger. *Cinefantastique*, vol. 30, nº 1, mayo de 1998.
- SCHAUB, Martin. H.R. Giger, Seebach, erhielt für Alien einen Oscar. *Tages Anzeiger*, 16-4-1980.
- Er bringt die Verwirrung seiner Zeit aufs Papier. *Tages-Anzeiger*, 28-10-1972.
- SCHMIDT, Aurel. Phantastische Welten. *Nationalzeitung*, 10-2-1973.
- SERNA, José Luis de la. Revolución en el quirófano. *El mundo*, 22-6-2003.
- SODOWSKI, Stefan. Engnis in Dunst und Farbnebel. *Tages-Anzeiger*, 19-5-1972.
- STABER, Margit. Tatbestand: Obszönität. *ZW Sonntags Journal*, nº46, 15/16 nov. 1969.
- STATHIS, Lou. Monsters of the Id: Giger's Alien. *Alien 3(Dark Horse Comics)*, vol. 2, marzo de 1990.
- H.R. Giger. *Cheval Noir*, nº 10, agosto de 1990.
- STERN, Alain. Die Geburt eines Monsters. *Landbote*, 5-6-1980.
- SZEBIN, Fred. The tourist, the Hollywood horror story of writer Clair Noto's unfilmed masterpiece. *Cinefantastique*, vol. 25, nº 4, 1994.
- TEITELBAUM, Sheldon. H.R. Giger's The Mirror. *Cinefantastique*, vol. 18, nº 4, mayo de 1988.
- THIEL, Hans. H.R. Giger andere Wirklichkeiten. *Annabelle Journal*, enero de 1971.
- TORREIRO, M. Donaldson decepciona con un aburrido filme. *El país*, 8-10-1995.

TRASHORRAS, Antonio. Crónicas alienígenas. *Fantastic magazine*, nº 7, sep. 1992.

TRÜB, Fridolin: H.R. Giger in der Galerie vor der Klostermauer. *Volksstimme*, 5-11-1968.

VIDAL, Jaume. El cómic abre nuevas vías argumentales para continuar 'La guerra de las galaxias'. *El país*, 9-8-1994.

WILLIS, Jessica. Swiss + Myth. *New York Press*, noviembre de 1993.

WOLF, Conradin. *Der letzte Schrei der Postmoderne?*. 18-1-1985.

### Documentos electrónicos

BALLHAUSEN, Thomas. Das Ende der Beliebigkeit, Ein Interview mit Joachim Luetke. [en línea]. *CARL*, 2000 [Fecha de consulta: 15-5-2003]. Disponible en: <[http://www.luetke.com/intro/luetke\\_com.html](http://www.luetke.com/intro/luetke_com.html)>.

CARUANA, L. *A Manifesto of Visionary Art* [en línea] 2001 [Fecha de consulta: 26-1-2002]. Disponible en: <<http://visionaryrevue.com/webtext/manifesto1.html>>.

COLLAZO RAMOS, Leticia. Isidore Ducasse Conde de Lautréamont: la poética del mal como antecedente del simbolismo. [en línea] *Espéculo* 2001 [Fecha de consulta: 18-3-2002]. Disponible en: <<http://www.ucm.es/info/especulo/numero18/maldoror.html>>.

HOFFMANN, Dirk. Interview: Joachim Luetke [en línea]. *Zillo* 2000 [Fecha de consulta: 19-7-2004]. Disponible en: <[http://www.luetke.com/intro/luetke\\_com.html](http://www.luetke.com/intro/luetke_com.html)>.

JODOROWSKY, Alejandro. *The movie you will never see* [en línea]. [Fecha de consulta: 26-1-2004]. Disponible en: <<http://www.hotweird.com/jodorowsky/dunestory.html>>.

KARLIN, J. *The H.R. Giger Tarot* [en línea]. [Fecha de consulta: 17-2-2004]. Disponible en: <<http://jktarot.com/gigrev2.html>>.

KURZWEIL, Ray. *We are becoming cyborgs* [en línea]. 15-3-2002 [Fecha de consulta: 11-6-2003]. Disponible en: <<http://www.kurzweilai.net/meme/frame.html?main=/articles/art0449.html>>.

LOH, Keith. *Giger's Batmobile design*. [en línea]. [Fecha de consulta: 26-1-2004]. Disponible en: <[http://www.keithloh.com/news/2003/june\\_wk1\\_03.htm](http://www.keithloh.com/news/2003/june_wk1_03.htm)>.

MARINO, Veronica. The sculpture of Andre Lassen [en línea]. *International Tatoo Magazine* 30-12-2000 [Fecha de consulta: 15-9-2002]. Disponible en: <[http://www.andrelassen.com/articles/tattoo\\_text.htm](http://www.andrelassen.com/articles/tattoo_text.htm)>.

SIEGERT, Steffen. Besuch bei HR Giger. [en línea]. *AHA Magazin* 31.10.2000 [Fecha de consulta: 28-3-2004]. Disponible en: <<http://www.new-aeon.de/index.php?act=viewChapter&chapterID=6003>>

SPARE, Austin O. y CARTER, Frederick. *Dibujo automático* [en línea]. 1916. [fecha de consulta: 22-8-2002]. Disponible en: <http://www.topy.net/kiaosfera/aos/auto/Auto.htm>>.

WHITEHEAD, Dan. Set visit. Alien vs. Predator [en línea]. *Chud.com* [Fecha de consulta: 26-11-2003]. Disponible en: <http://www.chud.com/news/dec03/dec18avp.php3>>

YEXUS. *Entrevista con Ralf König*. [en línea]. [Fecha de consulta: 26-3-2004]. Disponible en: <[http://www.dreamers.com/ddlv/Konig/konig\\_2.htm](http://www.dreamers.com/ddlv/Konig/konig_2.htm)>.

## FILMOGRAFÍA

Como realizador/productor

**Heimkiller** (El asesino casero); **High**, 1967 Director: F.M.Murer

Productores: H.R. Giger y F.M. Murer

Categoría: cortometrajes, 16mm, 11 min.; High: blanco/negro, Heimkiller: color; sonido magnético

**Passages, 1972**

Director: F.M.Murer

Productores: Nemo Film GmbH, Zurich/WDR Köln y H.R. Giger

Categoría: documental, 16 mm, color, 50 min., sonido óptico

**Giger's Necronomicon, 1975**

Director: J.J.Wittmer y HR Giger.

Productores: H.R. Giger

Categoría: documental, 16 mm, color, 40 min., sonido óptico

Sobre el trabajo de H.R.Giger de 1972 a 1975

**Giger's The Second Celebration of the Four** (La segunda celebración de los cuatro), 1977

Director: J. J. Wittmer y H.R. Giger

Productor: H.R. Giger

Categoría: cortometraje, 16 mm, color, 5 min., sonido magnético

**Giger's Alien, 1979**

Director: J. J. Wittmer y H.R. Giger

Productor: Mia Bonzanigo

Categoría: documental, 16 mm, color, 34 min., sonido magnético

Documental sobre el trabajo de Giger en Alien; filmado por Mia Bonzanigo y J.J.Wittmer.

**Koo Koo, 1981**

Director: H.R. Giger

Productor: Chrysalis Records Limited (London)

Categoría: videoclip, 16 mm, color, 6 min., sonido magnético?

Videoclip para Debbie Harry (Blondie); 2 videos musicales para los temas *Backfired* y *Now I know you know*,

**A new face of Debbie Harry, 1982**



Director: F.M. Murer

Categoría: Documental, 16 mm, color, 30 min., sonido magnético

### **Satan's head, 1992**

Director: Paul Grau y H.R. Giger

Capítulo de la serie *Unresolved Secrets* (Misterios sin resolver) de la Televisión alemana, a partir de un guión de ocultismo escrito por H.R. Giger.

### **Como diseñador/artista conceptual**

#### **Swissmade 2069, 1968**

Director: F.M. Murer

Productor: Giorgio Frapolli

Categoría: largometraje, 35 mm, color, 45 min.; sonido óptico

#### *Alien, 1979*

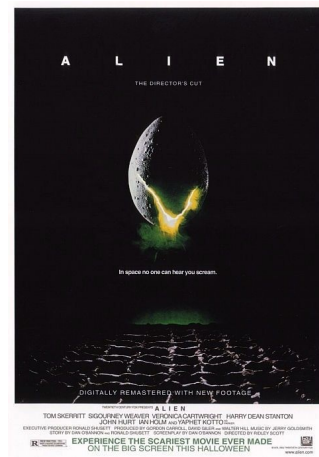
Director: Ridley Scott

Productor: Brandwyne Productions, 20<sup>th</sup> Century Fox

Guión original: Dan O' Bannon y Ronald Shusnet

Categoría: largometraje, 70 mm, color, 117 min.; sonido óptico

Película de terror y ciencia ficción



**Poltergeist II, 1986**

Director: Brian Gibson

Productor: MGM Production

Guión original: Michael Grais and Mark Victor

**Categoría: largometraje, 70 mm, color, 87 min.;**  
**sonido óptico**

Película de terror



**Teito Monogatari, 1988**

Director: Akio Jitsusoji

Productor: Japanese Production

Categoría: largometraje, 70 mm, color, 135 min.; sonido óptico

Película de terror y ciencia ficción

**Alien III, 1990**

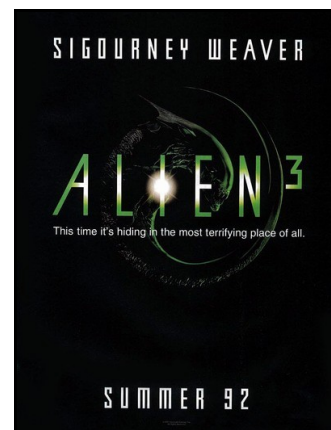
Director: David Fincher

Productor: 20<sup>th</sup> Century Fox

Guión original: Dan O' Bannon y Ronald Shusnet

Categoría: largometraje, 70 mm, color, 112 min.; sonido  
óptico

Película de terror y ciencia ficción



**Species, 1995**

Director Roger Donaldson

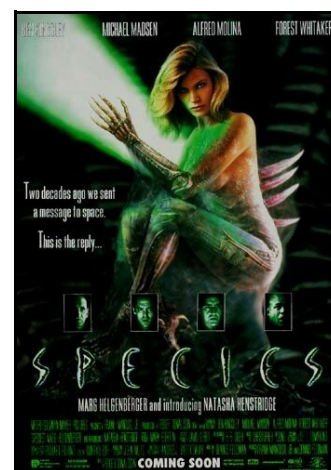
Productor: Frank Mancuso jr., MGM;

Guión original: Dennis Feldman

Categoría: largometraje, 70 mm., color, 110 min.;

sonido óptico

Película de terror y ciencia ficción



## **Proyectos no realizados**

Giger participó en diversas producciones que bien no se realizaron, o que lo hicieron sin tener en cuenta sus diseños e ideas.

### **Dune, 1975**

Diseños para el proyecto de A. Jodorowsky Dune, posteriormente realizada en 1984 por David Lynch. Los diseños de Giger no se utilizaron. Diseños para el planeta Harkonnen.

### **Dune, 1979-80**

*Diseños para el proyecto que iba a dirigir Ridley Scott. Los gusanos y las sillas Harkonnen.*

### **The tourist, 1982**

Diseños para el proyecto que iba a dirigir Brian Gibson, producido por la Universal y según un guión de Clair Noto, Brian Gibson y Renee Missell.

### **The train, 1988-1989**

Proyecto cinematográfico que iba a dirigir Ridley Scott y producir Carolco.

### **The mystery of San Gottardo, 1989**

Proyecto personal de H.R.Giger basado en sus biomecanoides.

### **Dead Star, 1990**

Producción planeada por Imperial Entertainment y que iba a dirigir William Malone.

### **Batman forever, 1994**

Diseños para el *Batmobile III*, que finalmente no fueron utilizados

Director: Joel Schumacher

Productor: Warner Bros.

**Kondom des Grauens** (El condón asesino), 1996

Director: Martin Walz

Productor: Ascot Film

Guión original: basada el cómic de Ralf König

Categoría: largometraje, 70 mm, color, 100 min.; sonido óptico

Película de terror

**Species II**, 1998

Director: Peter Medak

Productor: Dennis Feldman y Frank Mancuso jr. para la MGM

Guión original: Chris Brancato

Categoría: largometraje, 70 mm, color, 90 min.; sonido óptico

Película de terror y ciencia ficción

**Sobre su obra**

**Tagtraum**, 1973

**Director: J. J. Wittmer**

Categoría: Documental, 16 mm, color, 28 min., sonido magnético

Reportaje sobre el encuentro psicodélico con tres artistas suizos, C. Sandoz, H.R. Giger y W. Wegmueller, en Sottens (Basel).

Documental de Robert Kopuit, **Die Traumwelt H.R. Gigers**, 1981

Documental de Alex Bohr, **Das Phantastischen Universum H.R. Giger**, 1986

**Sex, Drugs and Giger**, 1992

**Director: Sandra Beretta & Bättsch**

Productor: Swiss Film Festival Solothurn

Categoría: Cortometraje de animación, 16 mm, color, 4'30 min.

Película animada con cuadros de Giger producida por Sandra Beretta y Baetsch para el Filmfestival de Solothurn; 16mm, color, 5 min.

**Benissimo**, 1995

Director: Max Sieber

Productor: DRS (Televisión suiza)

Categoría: videoclip, 6 min.

Ballet coreográfico con cinco bailarinas en una instalación en tres dimensiones con las pinturas de HR Giger,

**Trilogie: H.R. Giger, Künstler, Designer, Visionär**. Star TV, 1998

Como protagonista en: *Tell Saga*, *C-Files*. Falso documental presentado en la Kunsthau de Zurich por el dúo artístico Com and Com.

## **ENTREVISTAS (1999-2003)**

### **H.R. Giger**

Artista, Zurich

### **Andreas Christen**

Artista y diseñador, Zurich

### **Fritz Billeter**

Crítico de arte, Zurich

### **Fredi Murer**

Cineasta, Zurich

### **Beat Stutzer**

Director, Bündner Kunstmuseum Chur

### **Felix Baumann**

Director, Kunsthaus Zurich

### **Walo Steiner**

Impresor, Densbüren

### **Vrena Voirêt**

Compañera de estudios, Hausen am Albis

### **Karl Jost**

Vicedirector, Schweizerisches Institut für Kunstwissenschaft, Zurich

### **Tobbia Bezzola**

Conservador, Kunsthaus Zurich

### **Christoph Becker**

Director, Kunsthaus Zurich

### **David Weiss**

Artista, Zurich

### **Silvio Baviera**

Galerista, Zurich

### **Patrick Gyger**

Director, La Maison d' Ailleurs/Science Fiction Museum, Yverdon les Bains

### **Ettien Chaton**

Conservador, Gruyères



## **ANEXO I. LISTADO DE IMÁGENES**

Giger delante del cartel de su exposición en el Kunsthaus de Zurich, (1977)

### **ESTADO DE LA CUESTIÓN**

A-Portada de *ARh +* (1971)

B-Portada del catálogo de la exposición en la galería Sydow-Zirkwitz de Frankfurt (1976)

C-Portada de *H.R. Giger's Necronomicon* (1977)

D-Portada de *H.R. Giger. N. Y. City* (1981)

E-Portada de *H.R. Giger's Necronomicon 2* (1985)

F-Portada de *Giger's Biomechanics* (1988)

G-Portada de *H.R. Giger ARh +* (1991)

H-Portada de *H.R. Giger Filmdesign* (1996)

I-Portada de [www.hrgiger.com](http://www.hrgiger.com) (1997)

J-Portada de *H.R. Giger The mystery of san Gottardo* (1998)

### **1-ESTUDIO BIOGRÁFICO**

1-*Sin título* (1961)

2-Serie *Nosotros, niños atómicos* (1963)

3-*Katarakt* (1977). Aerógrafo, 100 x 70 cm.

4-*El cuarto oscuro* (1960)

5-*El cuarto oscuro* (1960)

6-*El cuarto oscuro* (1960)

7- Giger y Li (1969)

8-Li, pintada por Giger (1973)

9-Giger en la portada de la revista *Hotcha* (1968)

10-Rodaje de *Swissmade* (1968)

11-Giger trabajando en su taller. Imagen del documental *Passagen* (1972)

12-Manifiesto *Asilo para Timothy Leary!* (1971)

13-Giger y Ernst Fuchs (1984)

14-El grupo Emerson, Lake and Palmer visitando el estudio de Giger (1973)

15-Dalí y Giger en Cadaqués (1975)

- 16-Giger pintando al aerógrafo uno de sus diseños para la película *Dune* (1976)
- 17 y 18. Giger trabajando en *Alien*. Estudios Pinewood de Londres (1977)
- 19-Giger y Dan O'Bannon (1978)
- 20 y 21. Giger y la estrella del pop Debbie Harry en la galería Hansen de Nueva York (1980)
22. Giger y Debbie Harry durante el rodaje del videoclip *Now I know you know* (1981)
- 23-Giger trabajando en el trabajo preliminar de *Species* (1994)
- 24-Sil, Giger y la actriz Natasha Henstridge (1995)
- 25-Giger en la entrada del *Giger Bar* de Chur (1992)
- 26-Logotipo para la sala VIP de la discoteca *Limelight* de Nueva York (1998)
- 27-Vista aérea de Gruyères y situación del museo HR. Giger (1996)
- 28-Fachada del museo HR. Giger (2000)
- 29-Giger y la escultura *Birth machine* (2000)
- 30-Giger y Carmen durante la inauguración del *Giger Bar* del museo (2003)

## 2- ESTUDIO DE LA OBRA

- 31-*El fantasma de la ópera- Homenaje a Gaston Leroux* (1966). Tinta sobre transcop. 24 x 21 cm.
- 32-*El fantasma de la ópera- Homenaje a Gaston Leroux II* (1966). Tinta sobre transcop. 24 x 21 cm.
- 33-*Paisaje biomecánico- Scythe* (1980). Acrílico sobre papel. 70 x 100 cm.
- 34-*Vampire* (1967-68). Tinta sobre transcop sobre madera. 25 x 44 cm.
- 35-*Cthulhu Genius* (1967). Tinta sobre papel sobre madera. 80x63 cm.
- 36-*Behemoth* (1975). Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm.
- 37-*Mordor VI* (1975). Acrílico sobre papel. 100 x 70 cm.
- 38-*Mordor VII* (1975). Acrílico sobre papel..
- 39- *Necronom III* (1976) Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm.
- 40-*Necronom VII* (1976) Acrílico sobre papel. 30 x 21 cm
- 41-*Giger's Necronomicon* (1977) Acrílico sobre papel sobre madera. 100x70 cm
- 42-*Esperando a Godot* (1966) Tinta sobre transcop. 30x21 cm
- 43-*Homenaje a Samuel Beckett II* (1968) Óleo sobre madera. 100x80 cm

- 44-El misterio de San Gottardo (1994)
- 45-La metamorfosis de Kafka (2002)
- 46-*Necronom I* (1976) Acrílico sobre papel sobre madera. 70x100 cm
- 47-*Necronom VIII* (1976) Acrílico sobre papel sobre madera. 30x21 cm
- 48-*Después de los 120 días de Sodoma* (1966). Tinta sobre transcop. 24 x 21 cm.
- 49-*Relación interpersonal II* (1991) Tinta sobre transcop. 30 x 21 cm
- 50-*Ilustración para el Marqués de Sade VIII* (1991) Tinta sobre transcop. 30x21 cm
- 51-*El maestro y Margarita* (1976) Acrílico sobre papel sobre madera. 100x70 cm
- 52-*Chidher Grün* (1975) Acrílico sobre papel sobre madera. 200x140 cm
- 53-Francis Bacon. *Figure Study* (1946). Óleo y témpera sobre lienzo. 123 x 105.5cm.
- 54-Francis Bacon. Fragmento de *Retrato del papa Inocencio X, según el estudio de Velázquez* (1953)
- 55-Francis Bacon. *Tres estudios de figuras junto a una Crucifixión* (1944) Óleo y pastel sobre cartón/madera. 145 x 128 cm
- 56- Fotografía de Philippe Halsman según un dibujo de Dalí. *Cráneo humano compuesto de siete cuerpos femeninos desnudos* (1951)
- 57-Salvador Dalí. *Rostro de la guerra* (1940-1941)
- 58-Hans Bellmer. *Cosecha de murciélago* (1935-50)
- 59-Hans Bellmer. *Vanidad* (1935-50)
- 60-Hans Bellmer. *Homenaje a Antonin Artaud* (1942)
- 61-Ernst. *El ojo del silencio* *The Eye of Silence*. 1943/44. Oil on canvas. 108 x 141 cm
- 62-Max Ernst. *Europa después de la lluvia III*. (1940-42) Oil on canvas. 54 x 146 cm..
- 63-Max Ernst. *La tentación de San Antonio* (1945). Oil on canvas. 108 x 128 cm
- 64-Austin Osman Spare. *Dibujo n° 1 del Libro del Éxtasis feo* (1924)
- 65-Austin Osman Spare. *Los vampiros están llegando* (1947)
- 66-Jean Benoit. *El perro de Maldoror* (1959-64)
- 67-Jean Benoit. *Vestuario para la Ejecución del Testamento de Sade* (1959)
- 68-Arnold Böcklin. *La isla de los muertos* (1886)

- 69-H.R. Giger. *La isla de los muertos* (1977) Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 140 cm
- 70-Ernst Fuchs. *Mujer reflejada en una hilera de casas* (1946) Serie *Die Stadt*. Lápiz sobre papel, 43 x 60cm.
- 71-Ernst Fuchs. Fragmento de *Detrás de la Verónica* (1953). Técnica mixta sobre pergamino. 14 x 18cm.
- 72-Ernst Fuchs. *El ángel de la muerte sobre la puerta del purgatorio* (1951) Técnica mixta sobre madera. 70 x 90cm.
- 73-Ernst Fuchs. *El antilaokonte* (1965) Dibujo a lápiz sobre pizarra con apliques de papel. 150 x 200cm.
- 74-*La bella y la bestia* (Jean Cocteau, 1946)
- 75-*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (Murnau, 1922)
- 76-*Vlad Tepes* (1978) Acrílico sobre papel sobre madera. 200 x 140 cm
- 77-*National Park* (1975) Acrílico sobre papel sobre madera. 200 x 140 cm
- 78-Gafas punk (1977)
- 79-*Iluminatus I* (1978)
- 80-*Poder e impotencia de la organización* (1964) Tinta sobre papel. 30 x 21 cm
- 81-*Safari* (1973-76) Acrílico sobre papel sobre madera. 100x70 cm
- 82-*Pump excursion I* (1988) Acrílico sobre papel sobre madera. 140 x 100 cm
- 83-Detalle de *Aleister Crowley, the beast 666* (1975)
- 84-*Baphomet* (1975) Acrílico sobre papel sobre madera. 200 x 140 cm
- 85-*Satanás I* (1977) Acrílico sobre papel sobre madera 100 x 70 cm
- 86-*The second celebration of the four* (1976). Acrílico sobre papel sobre madera 100 x 70 cm
- 87-Eliphas Levi. *Baphomet* (1855)
- 88-H.R. Giger. *Baphomet* (detalle de *Spell IV*) (1975)
- 89-*Lilith* (1976-77) Acrílico sobre papel sobre madera. 200 x 140 cm
- 90-*Relieve de Lilith-Inanna*, ataviada con la corona lunar, realizado en Mesopotamia (2000 a. C.)
- 91-*En el nido* (1967-68)
- 92-*Behemot* (1975). Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm
- 93-*Rat picture* (1977) Acrílico sobre papel. 60 x 70 cm

- 94-95-*Medias* (1960)
- 96-*Sin título* (1961)
- 97-*Sin título* (1961)
- 98-*Cruz* (1959-1960)
- 99-*Sin título* (1961)
- 100-*Sin título* (1961)
- 101-*Autorretrato* (1961)
- 102-106-*Niños atómicos* (1961-1963)
- 107-Portada de la carpeta de dibujos *Una comilona para el psiquiatra* (1966)
- 108-*Tilt* (1965) Acrílico sobre papel. 30 x 21 cm
- 109-*Supermercado* (1965) Acrílico sobre papel. 30 x 21 cm
- 110-*Los diez millares superiores* (1964) Acrílico sobre papel. 30 x 21 cm
- 111-*Los exhibicionistas* (1965) Acrílico sobre papel. 30 x 21 cm
- 112-*En el doctor* (1965) Acrílico sobre papel. 30 x 21 cm
- 113-*Pozo VI* (1966-68). Tinta sobre papel. 80x63 cm
- 114-*Pozo VIa* (1966-68). Tinta sobre papel. 80x63 cm
- 115-*Pozo V* (1965) Acrílico sobre papel. 30 x 21 cm
- 116-*Pozo VII* (1966). Tinta sobre papel sobre madera. 80x63 cm
- 117-*La voz de Amerika I* (1966). Tinta sobre papel. 42x50 cm
- 118-*Underground. Pozo Va* (1966). Tinta sobre transcop sobre madera. 42x60 cm
- 119-*Astroeunucos* (1967). Tinta sobre transcop sobre papel sobre madera. 170x108 cm.
- 120-*Madre con niño* (1967) Tinta sobre papel. 80 x 88 cm
- 121-*Niños atómicos* (1966-1968). Tinta sobre papel sobre madera. 170 x 108 cm
- 122-*Materia orgánica III* (1966). Tinta sobre papel sobre madera. 80x63 cm.
- 123-*Bajo tierra* (1968)
- 124-*Biomecanoide* (1969) Tinta sobre papel. 100 x 74 cm
- 125-*Biomecanoide* (1969) Tinta sobre papel. 100 x 74 cm
- 126-*Biomecanoide* (1969) Tinta sobre papel. 100 x 74 cm
- 127-*Sin título* (1971)
- 128-Ilustración para el Marqués de Sade 4 (1991) Tinta sobre transcop. 30 x 21 cm

- 129-Ilustración para el Marqués de Sade 8 (1991) Tinta sobre transcop. 30 x 21 cm
- 130-700 años esperando a CH (1991) Tinta sobre transcop. 30 x 21 cm
- 131-700 años esperando a Auschwitz-Platzspitz (1991) Tinta sobre transcop. 30 x 21 cm
- 132-Vampira (1962)
- 133-Paisaje (1967-69) Óleo sobre cartón. 46 x 38 cm
- 134-Paisaje (1967-69) Óleo sobre cartón. 46 x 38 cm
- 135-Homenaje a Samuel Beckett I (1968) Óleo sobre madera. 100 x 80 cm
- 136-Homenaje a Samuel Beckett III (1969) Óleo sobre madera. 100 x 80 cm
- 137-Phalellujah (1968-1969) Óleo sobre madera. 100 x 70 cm
- 138-Humanoid I (1970) Óleo sobre madera. 170 x 100 cm
- 139-Passage Triptychon (1970) Óleo sobre madera. 140 x 205 cm.
- 140-Bañera II (1970) Óleo sobre madera. 140 x 210 cm.
- 141-Pasaje I (1969) Óleo sobre cartón. 54 x 46 cm
- 142-Pasaje IV (1969) Óleo sobre madera. 100 x 80 cm
- 143-Pasaje VI (1969) Óleo sobre madera. 100 x 80 cm
- 144-Los cuatro elementos (1970) Óleo sobre madera. 110x 85 cm
- 145-146-Recolección de basura en Colonia. Fotos de Giger (1971)
- 147-Pasaje XXII (1972) Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm
- 148-Pasaje XXIX (1973) Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm
- 149-153-Secuencia de *Illuminatus I* (1978)
- 154-Assuan (Detalle) (1972)
- 155-Chiquita (1972) Tinta sobre papel sobre madera. 240 x 418 cm
- 156-Aleph (1972-73) Tinta sobre papel sobre madera. 240 x 216 cm
- 157-Puerta del baño (1973) Tinta sobre papel sobre madera 200 x 75 cm
- 158-Puerta de la cocina (1973) Tinta sobre papel sobre madera 200 x 75 cm
- 159-Paisaje X (1973) Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm
- 160-Paisaje XVII (1973) Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm
- 161-Paisaje XIX (1973) Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm
- 162-Paisaje XX (1973) Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm



- 163-*El señor de los anillos II* (1975) Acrílico sobre papel sobre madera 100 x 140 cm
- 164-*El señor de los anillos I* (1975) Acrílico sobre papel sobre madera.100 x 70 cm
- 165-*Paisaje biomecánico* (1976) Acrílico sobre papel sobre madera. 200 x 140 cm.
- 166-*Paisaje biomecánico I* (1979) Acrílico sobre papel sobre madera.70 x 100 cm
- 167-*Paisaje biomecánico III (Trenes)* (1979) Acrílico sobre papel sobre madera.70 x 100 cm
- 168-*The Spell I* (1973-74) Acrílico sobre papel sobre madera. 240 x 280 cm
- 169-*The Spell III* (1976) Acrílico sobre papel sobre madera. 240 x 280 cm
- 170-*The Spell II* (1974) Acrílico sobre papel sobre madera. 240 x 420 cm
- 171-*The Spell IV* (1977) Acrílico sobre papel sobre madera. 240 x 420
- 172-*Templo de los pasajes(Vida)* (1975) Acrílico sobre papel sobre madera. 240 x 280 cm
- 173-*Templo de los pasajes (Entrada)* (1975) Acrílico sobre papel sobre madera. 240 x 280 cm
- 174-*Templo de los pasajes(Muerte)* (1975) Acrílico sobre papel sobre madera. 240 x 280 cm
- 175-*Templo de los pasajes (El camino del mago)* (1975) Acrílico sobre papel sobre madera. 240 x 280 cm
- 176-*Spiegelbild* (1977) Acrílico sobre papel sobre madera.100 x 70 cm
- 177-*Necronom II* (1976) Acrílico sobre papel sobre madera.70 x 100 cm
- 178-*Necronom III* (1976) Acrílico sobre papel sobre madera.100 x 70 cm
- 179-*Erotomechanics IV* (1979) Acrílico sobre papel sobre madera.70 x 100 cm
- 180-*Erotomechanics VI* (1979) Acrílico sobre papel sobre madera.70 x 100 cm
- 181-*Erotomechanics IX (Fellatio)* (1979) Acrílico sobre papel sobre madera.70 x 100 cm
- 182-*Erotomechanics V* (1979) Acrílico sobre papel sobre madera.70 x 100 cm
- 183-*Erotomechanics VII* (1979) Acrílico sobre papel sobre madera.70 x 100 cm
- 184-*Erotomechanics VIII* (1979) Acrílico sobre papel sobre madera.70 x 100 cm

- 185-*New York City XII. Science fiction* (1981) Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm
- 186-*New York X, Chelsea Beasts* (1980-81) Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm
- 187-*New York XI. Exotic* (1980-81) Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm
- 188-*New York XVIII* (1981) Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm
- 189-*Chinese evolution* (1981-84) Acrílico sobre papel sobre madera. 240 x 280 cm
- 190-*Victory IV* (1983) Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100 cm
- 191-*Victory V* (1983) Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100 cm
- 192-*Bombs I* (1983) Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm
- 193-*El Redentor* (1983-87) Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 50 cm
- 194-*Magma II* (1985) Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm
- 195-*Pumpexcursion I* (1988) Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm
- 196-Sandoz, Giger y Wegmüller (1973)
- 197-Sandoz, Giger y Wegmüller. *Tagtraum* (1973) Tinta, lápiz, cera y acrílico sobre madera. 240 x 280 cm
- 198-Giger/Martin Schwarz. *Passion* (1984) Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm
- 199-*Cabeza I (Playmate)* (1966). Tinta sobre transcop. 42 x 60 cm.
- 200-*Zwingt mensch raus* (1967). Grabado. 65x46 cm
- 201-Cartel para el grupo Floh de Cologne (1968)
- 202-Cartel de *Pöetenz* (1967)
- 203-Cartel para la exposición en la Galería Petersen (1985)
- 204-*Biomecanoide*. Cartel para la exposición en la galería Sydow Zirkwitz (1975)
- 205-Cartel de la película *Future kill* (1984)
- 206-Cartel para el encuentro de los Hell Angels (1989) .(Póster pintado a mano, 45 x 43 cm.).
- 207-Portada para el grupo Walpurgis (1969) Tinta sobre transcop 32 x 64 cm
- 208-*Brain salad surgery II* (1973) Acrílico sobre papel 34 x 34 cm
- 209-Portada de *Brain Salad Surgery* (1973)
- 210-*El mago* (1977) Acrílico sobre papel sobre madera. 200 x 140 cm
- 211-*Debbie Harry II*. Portada de *Koo koo* (1981)

- 212-*Debbie Harry I. Koo koo* (1981)
- 213-*Debbie Harry III. Koo koo* (1981)
- 214-*Mumien*. Portada para Floh de Cologne (1974)
- 215-*Attakh*. Portada para Magma (1978)
- 216-Portada para Steven Stevens, *Atomic Playboys* (1989) Acrílico sobre papel fotográfico. 120 x 120 cm
- 217-Portada para Carcass, *Heartwork* (1993)
- 218-219-Imágenes de la gira de Mylene Farmer *Mylenium Tour 2000*
- 220-222-Jonathan Davis y el pie de micro diseñado por Giger para Korn (2001)
- 223-224-Diseños para el pie de micro de Korn (2001)
- 225-Diseño de la etiqueta del vino *Dolce Vita* (1986)
- 226-Diseño de una bolsa para la compañía Migros (1990)
- 227-Diferentes tipografías diseñadas por Giger
- 228-*Torso* (poliéster negro) (1965) 57 x 17 x 17 cm
- 229 *Máscara* (1965) poliéster negro
- 230-*Cabeza grande* (1965). Poliéster negro, dimensiones desconocidas.
- 231- *Cabeza pequeña* (1965). Poliéster negro, 30x12x21 cm
- 232-*Maleta bebé* (1967) Poliéster 20x50x75 cm
- 233-*Mendigo* (1967), Poliéster/bronce. 58x58x75 cm.
- 234-*Obteniendo vida* (1966/1967). Poliéster, madera. 150x155x15 cm
- 235- *Biomecanoide*(1969) Poliéster negro
- 236- *Amerika* (con Li Tobler) (1968)
- 237-*Tauro* (1995) Aluminio
- 238-*Piscis* (1993) Aluminio
- 239-*Niño-bala* (1999)Aluminio
- 240-*Watchguardian V* (1993) Aluminio y acero
- 241-*Máquina paridora* (1999) Aluminio
- 242- *Biomecanoide 2002* (2002)
- 243-*Guardian angel* (1997)
- 244- *Bed Station I* (1976), acrílico sobre papel madera, 70 x 100 cm
- 245- *Silla de fumador* (1977)
- 246-*Plan para armario y cómoda* (1981)

- 247-*Plan para pie de mesa* (1980 )
- 248-*Trono Harkonnen* (1980)
- 249-*Marco y lámpara* (1980)
- 250-*Mesa Harkonnen, dos sillas Harkonnen-Capo y cuatro sillas Harkonnen* (1982)
- 251-*Bar Giger Tokio, diseño de la entrada* (1988)
- 252-*Bar Giger Tokio, entrada* (1988)
- 253-*Bar Giger Tokio, diseño ,interior* (1988)
- 254-*Bar Giger Tokio, decoración interior* (1988)
- 255-*Bar Giger Chur* (1992)
- 256-257-*Bar Giger Chur* (1992)
- 258-*Museo Giger. Diseño de la fachada* (1998)
- 259-*Museo Giger. Diseño de la escalera* (1998)
- 260-*Museo Giger. Diseño de vagonetas* (1995)
- 261-*Museo Giger .Fachada* (2002)
- 262-263-*Museo Giger. Diseños para el Bar* (2001)
- 264-*Giger Bar, diseños. Gruyères* (2003)
- 265-*Giger Bar. Gruyères* (2003)
- 266-*Giger y Ridley Scott durante el rodaje de Alien* (1978)
- 267-*Chris Foss. Nave alienígena* (1977)
- 268- *Giger. Nave alienígena* (1978)
- 269-*Ron Cobb. Piloto extraterrestre* (1977)
- 270-*Giger. Piloto extraterrestre* (1978)
- 271-272-*Chris Foss. Silo de huevos* (1977)
- 273-*Giger. Silo de huevos* (1978) Acrílico sobre papel sobre madera 100 x 140 cm
- 274-276-*Ron Cobb. Diseños para el alien.*(1977)
- 277-*Necronom IV* (1976) Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm
- 278-*Necronom V* (1976) Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm
- 279-284-*Alien* (Ridley Scott, 1979). Secuencia en el planeta extraterrestre
- 285-*Paisaje* (1978) Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100cm
- 286-*Paisaje con la nave encallada* (1978) Acrílico sobre papel sobre madera 70 x 100 cm

- 287-*Detalle de la nave* (1978) Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100 cm
- 288-*Vista superior de la nave* (1978). Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100 cm
- 289-*Entrada de la nave* (1978) Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100 cm
- 290-*Pasillo interior de la nave* (1978). Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100 cm
- 291-*Pasadizo con membrana* (1978) Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100cm
- 292-*Silo de huevos, versión I.* (1978)
- 293-*Cabina de la nave alienígena* (1978)
- 294-*Huevo Alien*, (1977) Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm.
- 295-*Huevo-Alien, versión II* (1978) Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm.
- 296-*Huevo-Alien, versión III* (1978) Acrílico sobre papel sobre madera 100 x 70 cm.
- 297-*Agarracaras, versión I* (1977) Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100 cm.
- 298-*Agarracaras, versión II* (1977) Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100 cm.
- 299-*Astronauta con casco y agarracaras* (1978) Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100 cm.
- 300-*Alien I, Agarracaras* (1978) Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100cm.
- 301-*Alien II, Revientapechos* (1978) Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100cm.
- 302-303-*Alien* (Ridley Scott, 1979). Parto monstruoso.
- 304-*Alien III, vista frontal* (1978) Acrílico sobre papel sobre madera. 210 x 100 cm.
- 305-*Alien III, vista lateral* (1978) Acrílico sobre papel sobre madera. 210 x 100cm.
- 306-*Alien III, vista frontal V* (1978) Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100 cm.
- 307-*Alien III, vista lateral V3* (1978) Acrílico sobre papel sobre madera. 140 x 100cm.
- 308-Ron Cobb. *Capullos* (1977)

- 309-Giger. *Capullos* (1978)
- 310-Cabeza del alien (1978)
- 311-312-*Alien* (Ridley Scott, 1979). Ataque del alien.
- 313-316-Giger trabajando en *Alien*. Estudios Shepperton (Londres) (1978)
- 317-*Monstruo Alien I*. Portada del libro *Giger's Alien* (1979)
- 318-*Jeroglíficos* (1978) Acrílico sobre papel sobre madera. 200 x 140 cm
- 319-*Monstruo Alien IV* (1978) Acrílico sobre papel sobre madera. 140 x 140 cm
- 320-*Monstruo Alien V* (1978) Acrílico sobre papel sobre madera. 140 x 140 cm
- 321- *Vestuario para perro* (1968)
- 322-*Swissmade 2069* (Fredí Murer, 1968). Poliéster
- 323- *Alienígena para Swissmade 2069* (1968)
- 324- *Swissmade 2069* (Fredí Murer, 1968)
- 325-*Poltergeist II. El vómito* (1985) Acrílico sobre papel sobre madera 70x100 cm
- 326-*Poltergeist II. La metamorfosis* (1985) Acrílico sobre papel sobre madera 70x100 cm
- 327-328-*Poltergeist II. La criatura primitiva* (1985) Acrílico sobre papel sobre madera 70x100 cm
- 329-330-*Poltergeist II. La gran bestia* (1985) Acrílico sobre papel sobre madera 70x100 cm
- 331-332-*Poltergeist II. La caverna* (1985) Acrílico sobre papel sobre madera 70x100 cm
- 333-*Poltergeist II. The smoke Beast* (1985) Acrílico sobre papel sobre madera 70x100 cm
- 334-*Poltergeist II. The Vortex* (1985) Acrílico sobre papel sobre madera 70x100 cm
- 335-338-*Poltergeist II* (Brian Gibson, 1985)
- 339-340-*Goho Doji* (1987) Acrílico sobre papel sobre madera. 140x100 cm
- 341-Sil mata a una víctima con sus pinchos espinales (1994). Lápiz sobre papel. 30 x 20 cm.
- 342-Sil (1994). Rotulador sobre transcop. 80 x 30 cm.



- 343-Metamorfosis de la cabeza de Sil (1994). Rotulador y lápiz sobre papel. 30 x 40 cm.
- 344- Sil (1994)
- 345-346- Sil (1994). Rotulador sobre transcop. 207 x 70 cm./70 x 24cm.
- 347-348 Tren fantasma (1994). Bolígrafo y rotulador sobre papel. 50 x 162 cm
- 349-Tren fantasma (1994). Rotulador sobre papel .46x 48cm.
- 350-*Dune I* (1975) Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100 cm
- 351-*DuneII* (1975) Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100 cm
- 352-*Dune IV* (1976) Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100 cm
- 353-*Dune V* (1976) Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100 cm
- 354-*Dune VI* (1976) Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100 cm
- 355-*Gusano de Dune XII* (1979) Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100 cm
- 356-*Tourist I. Pájaros biomecánicos* (1982)
- 357-*Tourist VII. Aliens acuáticos* (1982)
- 358-*Tourist II.* (1982)
- 359-*Tourist IV. Criatura tentacular* (1982)
- 360-*Tourist IX. Alien* (1982)
- 361-*Tourist XI* (1982)
- 362- *Dead Star* (1990)
- 363-Diseños para *Alien III* (1991)
- 364-Diseños para *Alien III* (1991) Lápiz sobre transcop, 20 x 40 cm
- 365-*Batmobile* (1994)
- 366-*Heimkiller* (1967)
- 368-369-*The second celebration of the four* (1975)
- 370-371-Imágenes del videoclip de Debbie Harry *Backfired* (1981)
- 372-375-Imágenes del videoclip de Debbie Harry *Now I know you know* (1981)
- 376-*Departure for Sabbath* (1976)
- 377-*Begoeterung* (1979)
- 378-*Danza de brujas* (1977)
- 379-*Entrada* (1972)
- 380-*La maga* (1975) Lápiz y acrílico sobre madera. 131x60 cm
- 381-*Las trompetas de Jericó* (1983-87)

- 382-*Biomecanoide* (1976)
- 383-*Biomecanoide I* (1975-83)
- 384- *Biomecanoide 75* (1975)
- 385-*Pistola paridora* (1967). Tinta sobre papel sobre madera. 170x110 cm.
- 386-*Paisaje con niños XVIII* (1973) Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100 cm
- 387-*Paisaje con niños XIV* (1973) Acrílico sobre papel sobre madera. 70 x 100 cm
- 388-*Death Birth machine I* (1976) Acrílico sobre papel sobre madera. 200 x 140 cm
- 389-*Biomecanoide I* (1974)
- 390-*Death bearing machine III* (1976) Acrílico sobre papel sobre madera. 200 x 140 cm
- 391-*Alpha* (1967). ). Tinta sobre transcop sobre papel sobre madera. 120x105 cm.
- 392-*New York City VI. Torso* (1981) Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm
- 393-*Iluminatus I*, fragmento. De Izq a der. Golowin, Leary y Lovecraft. (1978)
- 394-*Retrato de Crowley en La bestia 666* (1975)
- 395-398-*Autorretrato de Giger* (1981)
- 399-*Sergius Golowin*(1976) Acrílico sobre papel sobre madera. 100 x 70 cm
- 400-Fritz Billeter (1976)
- 401-*Minon* (1974) Acrílico sobre papel sobre madera. 200 x 140 cm
- 402-*Friedrich Kuhn I* (1973) 80 x 60 cm. Acrílico sobre foto.
- 403-*Li II* (1974) Acrílico sobre papel sobre madera. 200 x 140 cm

### **3- REPERCUSIONES**

- 404-David Ho. *Fallen Angel* (2000)
- 405-David Ho. *Silent Scream* (2000)
- 406-Joachim Luetke. *Marilynmachine I* (1999)
- 407-Brom. *Grafter* (1997)
- 408-Demetrios Vakras. *Aparato de respiración* (1996). Óleo sobre lienzo. 106.5cm x 84cm

- 409-Daniel Oullette. *Enfermedad lamiendo el templo de la belleza* (1994)
- 410-Jean Fontaine. *Jardín Interior* (1999)
- 411-Jean Fontaine. *Máquina de escribir* (1999)
- 412-Sorayama. *Gynoid I* (1983-1985)
- 413-Sorayama. *Sexy Robot 3*(1983-1985)
- 414-Stelarc. *Brazos múltiples* (1982)
- 415-Marina Nuñez. *Sin título (ciencia ficción)* (2000)
- 416-Reina Borg (1996)
- 417-Eduardo Manostijeras (Tim Burton, 1991)
- 418-Chris Cunningham. *Mean machine* (1995)
- 419-Judge Dread (Danny Cannon, 1995)
- 420-Reina alien. *Aliens* (James Cameron, 1986)
- 421-Alien 3 (David Fincher, 1991)
- 422-Depredador (John McTiernan, 1987)
- 423-Patrick Tatopoulos. Diseños para *Pitch Black* (2000)
- 424-Cómic *Aliens Apocalipsis* de Norma ed nº 2 (2000)
- 425-426- *Videodrome* (David Cronenberg, 1982)
- 427-Hellraiser (Clive Barker, 1987)
- 428-429-Dark City (Alex Proyas, 1998)
- 430-431-Tetsuo: *el hombre de hierro* (Shinya Tsukamoto, 1989)
- 432-Nine Inch Nails. *Happiness in Slavery* (1992)
- 433-434-Portadas para la serie *Biblioteca Lovecraft*
- 435-436-Portada y contraportada de *Entitäten* (1997)
- 437-439-Leotard art. Modelo pintada por Giger (1981)
- 440-Tatuaje de Elio España (1995)
- 441-Tatuaje de R. Hoelzer (1996)
- 442-Tatuaje de Andrea Elston (1996)
- 443-Videoclip de Michael Jackson, *Captain Eo* (1986)
- 444-Portada de *Darkseed* (1994)
- 445-Portada de *Darkseed II*(1995)
- 446-Darkseed
- 447-448-Gigerstein (1998)

## **ANEXO II. EXPOSICIONES SELECCIONADAS**

Citamos aquí las exposiciones sobre las que poseemos documentación y que son comentadas en alguno de los capítulos de la tesis.

### **Individuales**

- 1966- Galeria Benno, Zurich
- 1968- Galeria vor der Klostermauer, Sant Gall
- 1970- Galeria Bischofberger, Zurich
- 1976- Galeria Sydow- Zirkwitz, Frankfurt
- 1977- *Passagen Tempel* -Kunsthaus- Zurich
- 1980- Werke zum Film Alien. Hansen galleries, Nueva York
- 1984- *Retrospektive Seedam*- Kulturzentrum, Pfäffikon
- 1988- *Drawings expanded* -Galeria Art magazin, Zurich
- 1988- Galeria Petersen, Berlin
- 1993 *Watch-Abart*- Burgdorf, Nueva York,
- 1996- *Visioni di fine millenio*- Milán
- 2002- *Recent sculptures and prints*- Fuse Gallery, New York
- 2004- *Le monde selon Giger*- La Halle Saint Pierre, Paris

### **Colectivas**

- 1968- *Hommage à Che*- Galeria Stummer & Hubsschmid, Zurich
- 1969- *Phantastische Figuration in der Schweiz* - Helmhaus, Zurich
- 1978- *Images of Horror and fantasy*- Museo del Bronx, Nueva York.
- 2000- *Phantastik am Ende der Zeit*- Erlangen
- 2004- *Andererseits: Die Phantastik*- Landesgalerie am Oberösterreichischen Landesmuseum, Linz,