

## **H. R. Giger en los Estados Unidos**

**Mónica García**

**María Infante**

**Adriana Libonati**

**Diana Murad**

Facultad de Filosofía y Letras, UBA

Nuestro querido amigo Armando Capalbo fue quien hace siete años nos acercó a la figura de Hans Ruedi Giger. A partir de ese momento comenzamos a investigar sobre este artista multifacético que abarcó todas las áreas de la producción visual: diseñador, pintor, escultor, escenógrafo y videasta y, quien a menudo, es más conocido por su obra que por su nombre.

Hans Ruedi Giger, nació en 1940 en la ciudad suiza de Chur. El ser hijo único de un farmacéutico le permitió estar en contacto con elementos químicos para realizar experimentos y también utilizar las habitaciones de su casa y de la farmacia para intervenir esos espacios a modo de parque de diversiones. Además ambientó una habitación de su casa que denominó “cuarto oscuro” donde escuchaba música y tocaba con su banda de jazz. A los 22 años se trasladó a Zurich para estudiar diseño industrial y de interiores en la Escuela de Artes Aplicadas.

En su primera etapa de formación, fueron más importantes las influencias literarias que las plásticas. Fue un apasionado lector de novelas policiales, de Edgar Allan Poe (sobre todo la edición de los cuentos ilustrados por el austríaco Alfred Kubin), de los relatos de H.P. Lovecraft. Le atrajeron además variados escritos sobre magia y esoterismo, no tanto desde el contenido como desde el punto de vista estético.

Algunas de estas lecturas fueron tomadas como motivación para la realización de su obra plástica, por ejemplo: Samuel Beckett le inspiró varias obras (la serie *Una comilona para el psiquiatra* y *Esperando a Godot*, ambas de 1966); *El fantasma de la Ópera* de Gastón Leroux; *El Maestro y Margarita* de Bulgakov y *Los cantos de Maldoror* del conde de Lautréamont, base para la creación del famoso monstruo del film *Alien*.

Otras influencias fueron las cinematográficas: *La bella y la Bestia* de Jean Cocteau, las películas de Buñuel, *Nosferatu* de Murnau, *Drácula* de Andy Warhol, Fritz Lang y Einstein. Influencias tangenciales fueron sus conocimientos de medicina, robótica, mecánica y biología. Esta conjunción de elementos le permitió concebir y desarrollar la idea de lo biomecánico.

Pero también hubieron desarrollos plásticos que lo impactaron: así se vio seducido por la civilización egipcia, algunos rasgos medievales, el arte del Bosco por su fantasía, Goya con sus pinturas negras. El surrealismo también le causó una gran impresión desde los trabajos de Ernst, Magritte y especialmente Dalí, a quien admiraba mucho. Le gustaban además la creatividad del surrealista polaco, Hans Bellmer, la obra de los austríacos Alfred Kubin y Ernst Fuchs, con quien sostuvo una estrecha amistad hasta su muerte.

Giger comenzó trabajando en decoración de interiores, pero desde 1968 se dedicó exclusivamente al arte, participando en la ambientación de cortometrajes y realizando ilustraciones para revistas independientes donde comenzaba a desarrollar su propia visión artística.

Su trabajo se inclinó hacia una profunda reflexión sobre los peligros de la sociedad: la clonación, los trasplantes, los problemas ambientales y el armamento nuclear. Le indignaba la ceguera y la falta de escrúpulos de la sociedad, que consideraba demasiado ensimismada en satisfacer su voraz ambición para ver la catástrofe que una guerra nuclear podía deparar al mundo.

En el año 1963 creó una de las primeras criaturas extrahumanas, la escultura *El mendigo*, una mano pierna que fue la base para el comic *Misterio de San Gotardo* una utopía de ciencia ficción que presentó en la Feria de Frankfurt al que posteriormente dio forma de guión cinematográfico, que no pudo realizarse por falta de financiación.

A partir de 1972 comenzó a utilizar el aerógrafo que se convertiría en su herramienta de trabajo excluyente.

En 1973 la banda Emerson, Lake and Palmer, lo contactó para que elaborara el logo del grupo y el diseño de la portada del álbum, *Brain Salad Surgery*. Además colaboró con la cantante pop Debbie Harry tanto en el arte de portada de su álbum *KooKoo* (1981) como en la realización de dos videos clips, donde la influencia del arte egipcio es más que evidente. También se utilizaron trabajos suyos para numerosas bandas *punk*.

Su musa y compañera Li Tobler fue plasmada en dos obras *Li I* y *Li II* (1973/74) y, a partir de su suicidio en 1975, comenzó para Giger otra etapa. Este episodio fue devastador para él y la imagen de Li siguió impregnando su obra de manera recurrente.

Ese mismo año empezó su trabajo con *Necronomicón I* donde desarrolló unas imágenes tan impactantes como perturbadoras, las que rápidamente tuvieron gran difusión y que luego completó con el *Necronomicón II*.

Su antiguo interés por la estética del ocultismo es retomado con el diseño de dos tarots, el *Shadow Tarot* y el *Bafomet Tarot*, en los cuales cada arcano es ilustrado por una de sus obras; posteriormente este trabajo fue publicado como libro.

Giger dejó de pintar en 1990 concentrándose en la escultura y el diseño arquitectónico y diversificando su trabajo en diferentes soportes y contextos. Paulatinamente fue acercándose a lo objetual y al diseño de características industriales. Creó un micrófono para la banda de rock metálica *Korn* cuya forma era la de una mujer exótica con elementos biomecánicos (balas, tubos y cables). Para la firma Ibáñez diseñó el cuerpo de una serie de guitarras de colección limitada. También creó el spot publicitario para la campaña de jeans *Levis* donde mostraba la lucha del hombre contra lo mecánico.

Su producción es tan vasta y diversa que abarcó la producción de juguetes realizados por la compañía MacFarlane Toys, como *Li II* y muñecos articulados *Alien*. Concibió visualmente el mundo claustrofóbico y apocalíptico de los videojuegos *Dark Seed* (1992) y *Dark Seed II* (1995) producidos por Cyberdreams.

El *merchandising* de su obra abarcó artículos de joyería, calendarios, posters, remeras e incluso, muebles.

Luego de una retrospectiva realizada en un palacio en Suiza en 1990 e inspirado en los museos de Dalí y Fuchs, Giger empezó a acariciar la posibilidad de crear un museo/bar, que llegó a concretar en 1998, comprando medio castillo en la localidad suiza de Gruyères, diseñando absolutamente todo lo que contiene (su bóveda vertebrada, bebotes en las paredes, el piso texturado y el mobiliario con los sillones *Harkonen* que diseñó para el film *Duna* y mesas con calaveras) generando un espacio único y original. Construyó un templo edificado en las entrañas de una de sus criaturas. Allí encontró su lugar donde ficción y realidad se entremezclan y en el cual vivió hasta su muerte en mayo de 2014.

## Poética

Desde su trayectoria de vida y su producción tan personal, el trabajo de Giger no puede encuadrarse en ninguna estética coetánea. Su poética es personal y su obra es única. Es un artista inefable.

Sus primeros trabajos fueron dibujos en pequeños formatos realizados en tinta y pastel. Al tomar contacto con el aerógrafo su técnica se potenció, se expandió y lo llevó a dimensiones impensadas, sintiendo a ese instrumento como una prolongación de su propia mano.

Su obra tiene una semántica compleja, que es reconocible pero inclasificable, polifacética y de alta intensidad. Sus ámbitos son cerrados, irreales y crípticos. La obra es oclusiva, sin extra-escena, donde a veces no se puede diferenciar la figura del fondo. Su producción está llena de indicios (de puñales, de revólveres) cada uno de éstos tiene una profundidad propia y no están en relación con los otros. Sin embargo, el fondo y la paleta cromática los une. Sus obras no tienen ninguna narrativa, no cuentan ninguna historia. Giger invita al espectador a un juego.

Si bien en una primera mirada la obra puede parecer simétrica, sin embargo hay elementos que la quiebran, por eso esa estructura podría considerarse en ocasiones de una simetría no especular.

Arma espacios de escenificación, con elementos abigarrados que profundizan y cierran la composición. Esa estructura es la que sostiene al espacio. El horror vacui permite al espectador vagar por la superficie, pero no permite que ingrese en la interioridad de la obra o anclar la mirada en un punto. Al no existir la identificación, el espectador es atraído, seducido, engullido, pero no se siente integrado. No se puede apropiarse de la obra y eso permite una exploración sin fin. El espacio exterior no ingresa en la misma, ya que éste y los escenarios representados carecen de atmósfera. Sus cualidades como dibujante son innegables. Minucioso en los detalles, dentro del soporte bidimensional logra asombrosos efectos tridimensionales.

Giger desarrolló dos variantes en sus obras pictóricas: por un lado, están las composiciones simétricas radiales, con fuerte axialidad donde, en una primera mirada, un eje central determina dos espacios aparentemente iguales. Por otro lado, tenemos sus producciones serpenteantes, que ya no obedecen a una estructura determinada sino que se esparcen por el plano en espléndidos juegos de curvas y contracurvas. Y, con la combinación de ambas, tendremos sus producciones biomecánicas.

Otra característica es la monocromía, matizada rara vez por algún color, que se diluye tenuemente, no distrae en absoluto para la observación de sus ricas propuestas.

La referencia a lo metálico es recurrente, desde el material explícitamente expuesto por la presencia de remaches, o desde lo cromático, con la utilización del color gris plomo en sus figuras animales reptiloides, o antropomorfas, ya sean andróginas o explícitamente femeninas, con una profusa carga erótica.

Resulta notable la ausencia de miradas, porque los párpados permanecen cerrados u obturados por lentes, alfileres de gancho, antiparras. Las ventanas, los ojos de buey, los ojos de los bebotes, todo está cerrado, ocluido. Precisamente, uno de los tópicos generadores de imágenes, son figuras que remiten a ‘bebés ciegos’ con sus distintas variables (carcomidos, derretidos, convertidos en balas, atómicos) de aspecto ominoso, autorreferenciales de sí mismo.

El tren como tema también formó parte de sus obsesiones, lo lúdico casi infantil queda ligado a una imagen siniestra; locomotoras con fauces feroces, flanqueadas por cuchillos, puñales y elementos fálicos.

## **Cine**

En 1973 Giger viajó a España, más precisamente a Cadaqués, para conocer a su admirado Salvador Dalí. Impresionado Dalí por la obra del multifacético creador suizo, le presenta y lo recomienda a Alejandro Jodorowsky, extraordinario escritor, pensador y director de cine chileno quien estaba trabajando en un ambicioso proyecto: *Dune*, adaptación cinematográfica de la novela de Frank Herbert que, tras su publicación en 1965, fue reconocida con el Premio Hugo y el Premio Nébula a la mejor novela de ciencia ficción. Este proyecto de producción, ya contaba con las actuaciones entre otros, de Orson Welles, David Carradine y Salvador Dalí, quien cobraría cien mil dólares por minuto (ya que calculaba que su personaje saldría un máximo de cuatro minutos en el film y Dalí quería ser el actor mejor pagado del momento) y aceptó entusiasmado en su hotel de Barcelona, además participarían también Chris Foss, Pink Floyd, el propio H. R. Giger y Mick Jagger, todo bajo la dirección artística del dibujante francés Moebius y el guionista y diseñador Dan O’Bannon.

El ambicioso proyecto no llegó a concretarse, pero para entonces, Giger ya había tomado contacto con la industria cinematográfica estadounidense y, justamente, Dan O’Bannon fue quien lo recomendó para el proyecto *Alien* de Ridley Scott, en 1978. A partir de ese momento, Giger cobró notoriedad al diseñar, junto a Carlo Rambaldi, la criatura y muchos escenarios del film *Alien, el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979), obteniendo un Oscar al Mejor Diseño Escénico. Giger fue el encargado de la realización

de las ilustraciones conceptuales de la etapa adulta del Alien, antes de poder definir la versión final. Moldeó su cuerpo con plastilina y le añadió elementos como la vértebra de una serpiente y algunos tubos del sistema de enfriamiento que usaban los Rolls-Royce. Rambaldi se encargó de la animación de la cabeza del Alien.

Recién en 1986 Giger volvió a trabajar para una película, en este caso para *Poltergeist II, el otro lado* (Brian Gibson, 1986), aunque siempre declaró que se sintió decepcionado por el tratamiento que recibieron sus diseños para el film. Durante ese año, James Cameron había rechazado la colaboración de Giger para *Alien, el regreso*. Hubo que esperar la realización de *Alien 3* (David Fincher, 1992), para que los diseños de Giger volvieran a la saga del alienígena. También colaboró con diseños en *Species* (Roger Donaldson, 1995).

Finalmente, su última participación en la saga Aliens, fue con el film *Prometheus* (Ridley Scott, 2012).

Cabe mencionar que en 1995, Giger fue convocado por la Warner para la película *Batman Forever* (Joel Schumacher) donde se ocupó de diseñar el Batimóvil, pero finalmente su diseño fue rechazado.

Todas las multidisciplinas que desarrolló le fueron muy útiles para su experiencia cinematográfica. Los filmes le fascinaban porque creía que habían sobrepasado a la pintura como medio de comunicación artística. A pesar de su punto de vista, sus intervenciones cinematográficas no le fueron satisfactorias, excepto la experiencia con Ridley Scott, con quien tenía una afinidad especial.

## **En EEUU**

La arquitectura y los sucesos contemporáneos fueron temas a los que Giger prestaba atención. Le gustaba la elegancia de las formas y diseños del Art Nouveau, y sostenía que sus biomecanoides estaban influenciados por este estilo.

A los 18 años, ansiando conocer Nueva York, pintó *Dream of NY*, una imagen un tanto convencional. Veinte años más tarde y, estando en esa ciudad, modificó radicalmente su visión en una serie de pinturas que justificaron la publicación de un libro en 1981, reeditado por Taschen en 1997. Se trataba de obras, de 100 por 70 cm., realizadas en acrílico y tinta sobre papel.

La estética que desarrolló allí, en plena madurez artística, se enmarcó con las características antes descriptas: fuertes estructuras, monocromía y, en este caso, introduciendo una ligera modificación en el empleo de la técnica al aerógrafo,

incorporando a esas composiciones mecanismos electromecánicos utilizando fundamentalmente plantillas de plomo. Los títulos son muy directos, todos llevan el nombre de la ciudad más un número romano y un nombre corto: como *New York city III Straight*, *New York city VI Torso*, *New York city VII Vertical slant*, *New York city XI Exotic*, *New York city XX Subway*. La ciudad se ve muy descarnada, poco humana, donde se nota por un lado la atracción que ejerce sobre él, pero donde casi no presenta elementos vitales. De todos modos, Giger va a ir complejizando las composiciones hasta quebrar la estructura, logrando una enmarañada dispersión.

Giger plasmó la ambivalencia de esa atractiva ciudad: que a veces se muestra ordenada y, en otras, caótica. En la serie, Giger jugó permanentemente con esta contradicción: la confrontación de lo técnico y mecánico con lo biológico-orgánico.

En este período comenzó su relación con la disco *Limelight*, ubicada en una antigua iglesia neogótica con habitaciones con forma de catacumba y un laberinto de pasillos (ahora desaparecida). En 1984 realizó allí una exposición de pinturas, "La duna que nunca verás". Y, aprovechó sus producciones para decorar allí el salón VIP con esculturas, muebles funcionales, piezas digitales, más ocho pinturas que se mostraban como transparencias iluminadas por detrás. A pesar de su éxito, la sala se dismanteló cuando la discoteca cerró sus puertas, luego de tres años.

Su agente para los Estados Unidos, Leslie Barany, con quien lo unía una estrecha amistad, también le organizó varias exhibiciones en diferentes galerías: en Fuse en 2002, en Woodstock en 2003, en Fletcher Gallery, la muestra *Gigerotique* en Art at Large en 2005, en 2008 participó de una muestra colectiva *Carnivora*. Esto propagó su trabajo dentro del ambiente de galerías neoyorquinas.

Para finalizar, diremos que en el presente trabajo hemos trazado una aproximación a la trayectoria de un artista excepcional como fue Hans Ruedi Giger, centrándonos en su pasaje por los Estados Unidos, donde indudablemente dejó su impronta. También destacamos que a su vez fue influenciado fuertemente por la literatura y el cine estadounidense. De este intercambio fructífero quedan sus criaturas y obras en el cine de ciencia ficción que ya se han transformado en clásicos del género y una obra compleja, extensa e inclasificable. Obra, que aún, está en proceso de categorización y catalogación, por lo tanto, este trabajo continuará.





## **Bibliografía**

Arenas Orient, Carlos, *El mundo de HR Giger*, Valencia, Universidad de Valencia, 2005.

Giger, H. R., *HR Giger ARh+*, Colonia, Taschen, 2002.

Giger, H. R., *Giger por HR Giger*, Colonia, Taschen, 2018.

*HR Giger's N. Y. City*, Ugly publishing, Zurich, 1981.

Páginas de Internet:

<https://www.hrgiger.com/> *Official website.*

<http://misobsesiones.com/hr-gigers-new-york-city-1981.html>

<http://www.diedrica.com/2015/10/new-york-city.html>