

Xenomorph-hirviön visuaalisen kehityksen analyysiä *Alien-*  
elokuvasarjassa

Janita Tumelius

Kandidaatintutkielma

Taidehistoria

Musiikin, taiteen ja

kulttuurin

tutkimuksen laitos

Jyväskylän yliopisto

Kevät 2024

# JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta  Humanistis-yhteiskuntatieteellinen	Laitos  Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijä  Janita Tumelius	
Työn nimi  Xenomorph-hirviön visuaalisen kehityksen analyysiä Alien- elokuvasarjassa	
Oppiaine  Taidehistoria	Työn laji  Kandidaatintutkielma
Aika  7.4. 2024	Sivumäärä  20

## Tiivistelmä

Tutkielmassa analysoidaan Xenomorph-hirviön visuaalista kehitystä Alien- elokuvasarjassa. Tämä analyysi koskee erityisesti sitä, millaisia muutoksia hahmon ulkonäkö käy läpi eri elokuvien ja eri taiteilijoiden näkemysten välillä. Näitä muutoksia myös verrataan toisiinsa ja etsitään mahdollisia yhtäläisyyksiä ulkonäössä erityisesti verrattuna alkuperäiseen Xenomorph-hahmoon. Tutkielmassa sivutaan myös groteskia taidetta. Samalla verrataan alkuperäisen Xenomorph-hahmon luojaan itävaltalaisen taiteilija H.R Gigerin taidetta, sekä miten se vaikutti hahmon luomiseen. Muiden taiteilijoiden näkemyksiä hahmosta myös analysoidaan. Analyysi koskee myös *Alien:Covenant: David's Drawings*-teosta sekä miten siinä visuaalisesti näytetään Xenomorphin kehityskaari. Kirjan mukana tulee myös taiteilijoiden Dane Halletin ja Matt Hattonin haastattelut. Haastattelujen avulla analysoidaan miten Gigerin alkuperäinen teos sekä ohjaaja Ridley Scottin näkemykset vaikuttivat heidän töihinsä.

Tutkimuksessa tulee ilmi että Xenomorph muuttuu paljon elokuvasta riipuen, mutta myös sen mukaan, mitä lajia sen isäntä on. Xenomorph, joka on kasvanut ihmisestä, on enimmäkseen vain ulkonäöllisesti erilainen. Sen sijaan koirasta lähtöisin oleva muoto on hyvinkin erilainen muutenkin kuin vain ulkonäöltään. Tutkimuksessa tulee myös ilmi, että Davidin kokeilut, kuten *Alien:Covenant: David's Drawings*- teoksen kuvitus näyttää, että kokeilut vaikuttivat suuresti Xenomorphin ulkonäköön jokaisessa kehitysmuodossa. Tulee myös ilmi, että ohjaaja Ridley Scottin näkemykset sekä H.R Gigerin alkuperäisen työn perintö vaikuttivat *Alien:Covenant*- elokuvan hirviösuunnitteluun perustavanlaatuisesti.

Asiasanat: Alien, kauhuelokuva, Xenomorph

Säilytyspaikka Jyväskylän yliopisto

Muita tietoja

# SISÄLLYS

## 1. Johdanto 1

### 1.1 Johdatusta aiheeseen sekä sen valintaan 2

### 1.2 Tutkimuskysymykset sekä menetelmät 4

## 2. Alien- elokuvista sekä Xenomorph-hahmon historiasta elokuvissa 5

### 2.1 Groteskista taiteesta 8

### 2.2 H.R. Gigerin taiteesta sekä sen vaikutuksesta elokuvasarjassa 9

## 3. Xenomorph-hahmon variaatioiden visuaalista vertailua Alien- elokuvasarjassa 10

### 3.0.1 *Alien*- elokuvan variantti 11

### 3.0.2 *Aliens*- elokuvan versio 13

### 3.0.3 *Alien 3*- elokuvan koiramainen variantti 13

### 3.0.4 *Alien: Resurrection* ja ihmiskokeilut 14

3.1 Hahmon visuaalista vertailua elokuvasarjan esiosissa 15

3.1.1 *Prometheus* ja Deacon-esimuoto 15

3.1.2 *Alien: Covenant* ja Davidin kokeilujen jatko 16

3.2 *David's Drawings*-kirjan Xenomorph-aiheisten piirrosten kuvallista analyysiä 17

4. Päätäntö 19

5. Lähteet 21

# 1. JOHDANTO

Elokuvat ovat kiehtoneet ihmisiä ensimmäisen elokuvakameran kehittämisestä ja erityisesti ensimmäisen elokuvan esittämisestä lähtien. Elokuva-ala on laajentunut ja kehittynyt merkittävästi vuosisatojen kuluessa. Elokuvat herättävät ihmisissä erilaisia tunteita kuvan sekä muiden medioiden, kuten musiikin avulla. Nämä eri osa-alueet vaikuttavat suuresti siihen, miten elokuva koetaan ja mihin lajityyppiin se kuuluu. Kauhuelokuvat ovat nykyään niin suosittuja, että on vaikea käydä katsomassa elokuvaa, jossa ei ole vähintään yksi hirviö.<sup>1</sup> Tämä voi koskea joitakin kauhuelokuvia, vaikkakin kauhun eri genret, joissa ei esiinny hirviöitä ovat hyvin suosittuja. Samana vuosikymmenenä ensimmäisen *Alien*-elokuvan kanssa, eli 1970-luvulla, ilmestyi monia kauhuelokuvia joissa esiintyy hirviöitä, sekä sellaisia joissa kauhu ei nojautu hirviöihin ollakseen pelottavia. Niissä hirviöt ovatkin ihmisiä.

*Alien*-elokuvasarja on yksi suosituimpia ja vaikuttavimpia elokuvasarjoja sekä kauhun että science fictionin lajityyppien joukossa. Monet elokuvat ovat ottaneet mallia *Alien*-elokuvasarjan elementeistä. Tätä tutkimusta inspiroi jo työn otsikossakin mainittu *Xenomorph*-hirviö ja sen visuaalinen kehitys elokuvasarjassa, sekä H.R Gigerin taide. Hän loi teoksen *Necronom VI*, jonka perusteella hahmo luotiin ja jonka ympärille elokuva lähestulkoon rakennettiin.



H.R Giger, *Necronom IV*, 1976, 100 x 150 cm, Giger Museum, Gruyères, Sveitsi  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Xenomorph>

Giger oli myös mukana suunnittelemassa hahmoa ensimmäistä Alien- elokuvaa varten ja elokuva voitti vuoden 1979 Oscar- gaalassa palkinnon parhaista visuaalisista efekteistä.<sup>2</sup> Aihe valikoitui sekä oman kiinnostukseni sekä *David's Drawings*- teoksen ansiosta. Teos sisältää piirroksia, joita *Prometheuksessa* ja *Alien: Covenant*- elokuvissa esiintyvä synteettinen ihminen David piirsi. Nämä piirrokset vaihtelevat anatomisista piirroksista hänen tekemiinsä kokeiluihin "mustan sateen" kanssa, aineen, jonka avulla tämä tuhosi kokonaisen sivilisaation ja lopulta loi Xenomorph- hirviön avustetun evoluution tuloksena. Aihe on myös kiinnostava, koska ensimmäinen *Alien* on erittäin menestynyt klassikkoelokuva sekä science fictionin, että kauhun lajityyppien keskuudessa.

## 1.1 Johdatusta aiheeseen sekä sen valintaan

Tässä tutkielmassa keskitytään Alien- elokuvasarjan elokuviin, jotka ovat sekä kauhua että science fictionia ja niistä erityisesti Xenomorph-hirviön visuaaliseen analyysiin ja sen kehitykseen. Alien- elokuvasarja kattaa neljä varsinaista elokuvaa, jotka ovat jatko- osia. Analyysiin otetaan mukaan myös elokuvat *Prometheus* ja *Alien: Covenant*, joita elokuvien ohjaaja Ridley Scott ei pidä suorina esi- osina.<sup>3</sup>

Xenomorph-hahmolla ei ole elokuvissa mainittavaa varsinaista oikeaa nimitystä tai lajin nimeä. Elokuvien fanit kutsuvat sitä Xenomorph-nimityksellä, koska niin hahmoa kuvailtiin *Aliens*- elokuvassa, tuntemattomana olomuotona. Xenomorph-hahmon eri kehitysmuodoilla on eri nimityksiä, joita käytetään myös tässä tutkielmassa. Munamuodosta käytetään nimitystä muna, seuraava muoto, Facehugger, saa nimityksensä siitä että se laskee munansa ihmiseen.

Syntyneestä muodosta käytetään nimitystä Chestburster tai poikanen, sekä aikuisesta muodosta nimitystä aikuinen.



Chestburster *Alien*- elokuvasta, Carroll, G., Giler, D. & Hill, W. (tuottajat) & Scott, Ridley (ohjaaja). *Alien* (elokuva). Yhdysvallat: 20th Century Fox ja Brandywine Productions, 1979. Copyright: 20th Century Fox, Brandywine Productions, Disney.  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Xenomorph>

Jokaisen elokuvan aikuisella variantilla on myös oma nimensä, jotka eivät ole virallisia nimityksiä, mutta tekevät niiden erottamisesta helpompaa. Näitä nimityksiä käytetään erityisesti vain *Prometheus*- ja *Alien: Covenantissa* esiintyvistä esimuodoista, koska ne eivät ole vielä varsinaisia valmiita Xenomorpheja. *Prometheus*- elokuvassa nähtävästä sinisestä versiosta käytetään nimitystä Deacon, *Alien:Covenantissa*



esiintyvistä valkoisesta variantista käytetään nimitystä Neomorph, sekä lähimpänä varsinaisessa elokuvasarjassa nähtävää Xenomorphia olevan variantin nimitys on Protomorph.

Tutkielmassa analysoidaan Xenomorph-hahmon aikuisen muodon visuaalisia muutoksia elokuvien välillä.

Analyysi jaetaan kahteen osaan, koska alkuperäisessä elokuvasarjassa esiintyy niin sanotusti valmiita Xenomorph-muotoja ja esiosissa vasta kehitymässä olevia tai muuta alkuperää olevia variaatioita. Tutkielma analysoi myös miten alkuperäinen Xenomorph kehitettiin ensimmäistä *Alien*- elokuvaa varten H.R Gigerin luonnoksista valmiiksi olennoiksi. *Alien: Covenant*- elokuvan virallinen taidekirja *David's Drawings* sekä sen mukana tuleva taiteilijoiden haastatteluja analysoidaan myös. Kirjassa on teoksia jotka Xenomorph-olennon luoja, David piirsi *Prometheus*- ja *Alien: Covenant* elokuvien tapahtumien välissä. Kirjan teokset vaihtelevat kasvistosta anatomisiin piirroksiin sekä Davidin kokeilujen eri välimuotoihin. Tutkielmassa sivutaan myös sekä groteskia taidetta että itävaltalaisen taiteilijan H.R Gigerin taidetta. Alkuperäisestä teoksesta sekä ensimmäisen elokuvan hahmosta toiset elokuvasarjan parissa työskennelleet taiteilijat ottivat inspiraatiota omiin näkemyksiinsä hahmon visualisoinnista.

Tutkimuksen aineistona toimivat *Alien*- elokuvauniversumin elokuvat alkaen ensimmäisestä vuoden 1979 *Alien*- elokuvasta aina vuosien 2012 ja 2017 jatko/esi- osiin. Tutkimuksen pääaineistoa ovat Dane Hallettin ja Matt Hattonin teoskatalogi *Alien Covenant: David's Drawings* vuodelta 2018, sekä sen mukana tuleva haastatteluosuus *Alien: Covenant: Developing the Art of an Android- An Interview With the Artists*. Dane Hallett ja Matt Hatton ovat taiteilijoita, jotka kehittivät Xenomorph-hahmon sekä Davidin taideteokset *Alien: Covenant*- teosta sekä elokuvaa varten. Teoksen piirrokset kertovat siitä miten David vietti aikaansa *Prometheus* ja *Alien: Covenant*- elokuvien välissä tehden kokeita ja näin myös selvittäen yhden elokuvan hahmojen kaamean kohtalon näiden kokeiden uhrina.

## 1.2 Tutkimuskysymykset sekä menetelmät

Tutkimuskysymyksiä voidaan elokuvista sekä kirjoista keksiä monia. Tämän tutkimuksen kohteena tutkitaan aiheita visuaaliselta kannalta, tarkkaan ottaen miten Xenomorph- hahmo on muuttunut visuaalisesti elokuva-sarjan aikana, eli miten sen ulkonäkö eroaa eri elokuvien välillä, ja mitä yhteistä niillä on. Toinen ja viimeinen kysymys on miten Xenomorph kehittyi Davidin avustamana, eli analysoidaan *Alien Covenant: David's Drawings*- teoksen kuvia ja miten se kehittyi Davidin avustaman valikoivan avustetun evoluution avulla. Nämä kysymykset valikoituivat *David's Drawings*- teoksen ansiosta. Sitä tutkiessani aloin miettiä, miten Xenomorph ja sen aikaisemmat muodot muuttuivat visuaalisesti elokuvien välillä, sekä miten teoksessa olevien teosten kerronnan kautta David muokkasi olennon sellaiseksi, kun se nähtiin elokuvissa. Tutkimuksen menetelmänä käytetään ikonografista analyysiä. Tarkoituksena on eritellä ja analysoida hahmon visuaalisia eroja ja yhtäläisyyksiä elokuvien välillä sekä sen kehitystä sekä elokuvan hahmona että organismina elokuvassa. Analyysi kohdistuu esimerkiksi siihen, millaisilla visuaalisilla keinoilla ja piirteillä hahmon uhkaavuus saavutetaan, sekä miten nämä tekijät eroavat eri elokuvaosien variaatioiden välillä. Xenomorph-hahmosta on tehty aiempaa tutkimusta enimmäkseen sen biologiasta, visuaalisesta näkökulmasta tutkimus on saanut vähemmän huomiota.

## 2. Xenomorph- HAHMON HISTORIASTA ALIEN- ELOKUVASARJASSA

Xenomorph-hahmo nähdään ensimmäistä kertaa vuoden 1979 elokuvassa *Alien*, jossa se esiintyy aluksi munan muodossa. Ihmisen lähestyessä munaa se aukeaa ja ulos hyppää varsinainen ensimmäinen Xenomorphin kehitysmuoto, Facehugger, joka nimensä mukaisesti kiinnittyy kaikkien jalkojensa ja häntänsä avulla henkilön kasvoihin sekä pakottaa oletetun munanjohtimen tämän kurkkuun.

Tämä muoto pitää munan isännän hengissä antamalla putken kautta myös happea jotta Xenomorph ehtii kehittyä seuraavaan muotoonsa. Kun muna on laskettu ja kehittymässä isännän rintakehän sisällä Facehugger kuolee ja putoaa itse pois. Isäntä herää eikä välttämättä ole tietoinen sisällään kasvavasta oliosta. Määrittelemättömän ajan päästä, joka riippuu siitä, onko isännän sisällä tavallinen Xenomorph vai kuningatar, nuori otus repii itsensä ulos isäntänsä rintakehästä. Tämän kehitysvaiheen kesto ei selviä elokuvista, vaan se ilmeisesti vaihtelee olion kehittyessä.

Poikkeuksena tähän ovat *Prometheus*- elokuvan niin kutsuttu Deacon- muoto joka repi itsensä insinööri- hahmon selästä sekä *Alien: Covenantissa* tavattavat esimuodot, joista toinen repi itsensä myös hahmon selkäpuolelta sekä toinen, joka pakottautui takaisin ylös kurkkua pitkin. Nuori Xenomorph pakenee syntymäpaikaltaan ja jos se selviytyy se palaa jonkin ajan jälkeen aikuisena muotona.

Useimpien tavattujen Xenomorph-muotojen isäntänä on toiminut ihminen, paitsi yllä mainituissa *Prometheus* sekä *Alien: Covenant*- elokuvissa. Poikkeuksia ovat myös *Alien 3*- elokuvassa, jossa isäntänä toimii koira sekä *Alien: Resurrection*, jossa aikaisemmissa elokuvissa tavattu Ellen Ripley on synnyttänyt kuningattaren. Kuningattaren avulla

kehitettiin klooneja joita puolestaan käytettiin ihmis- Xenomorph-hybridien kehityksessä. Elokuvasssa tällainen hybridi on myös synnyttänyt kuningattaren, joka sai risteytyksen tuloksena ihmisen lisääntymiselimet. Kuningatar laski aluksi tavallisia muna mutta synnytti myös ihmismäisemmän näköisen otuksen.

Isäntien lajien muutoksista huolimatta tavallisen Xenomorph-olion elinkaari on samanlainen: muna, Facehugger, Chestbuster tai nuori ja aikuinen. Poikkeuksena tähän on *Prometheus*- elokuvan Deacon-variaatio, joka on suora "mustan sateen" aiheuttaneen nesteen tuotos. Elokuvasissa Deaconin kehitysvaiheet jäävät epäselväksi. Neste, josta Deacon syntyi löydettiin *Prometheus*- elokuvassa. David käytti nestettä tuhotakseen kokonaisen sivilisaation. Aine oli aluksi insinöörien, eli ihmisten tekijöiden ase jota he olivat tuomassa Maahan tuhotakseen ihmiset. Aine kuitenkin kääntyi heitä vastaan tappaen sen sijaan insinöörit. Onnettomuudesta selvisi yksi joka aikoi viimeistellä tuhon mutta kuoli ennen sen toteutumista. David käytti aluksi nestettä puhtaassa muodossaan laittaen sitä Charlie Hollowayn juomaan. Tämä sai Elizabeth Shawn raskaaksi vaikkei tämä pystynyt saamaan lapsia. Otus kasvoi nopeasti ja Shaw leikkasi sen ulos käyttämällä robottia, joka suoritti tälle keisarinleikkauksen. Tuloksena oli valmis Facehugger joka oli aluksi mustekalaa muistuttava.

Kasvettuaan se oli enemmän meritähteä muistuttava ja melkein kokonaisen huoneen suuruinen. Olio hyökkäsi insinööri- hahmon kimppuun ja kääri itsensä kokonaan tämän pään ympäri ja istutti munan tämän kurkkuun. Määrittämättömän ajan päästä insinööri heräsi ja Facehugger oli tällä välin kuollut. Lähes välittömästi heräämisensä jälkeen insinööri alkaa väentelehtiä tuskissaan ja lopulta kuolee. Tämän kuoltua Deacon repii itsensä sen selästä käyttäen päänsä takaosassa sijaitsevaa terävää uloketta.

Alien- elokuvasarjassa on esitetty kaksi erilaista alkuperää Xenomorph-olioille tai pikemminkin yksi. Alkuperäisessä elokuvasarjassa, eli *Alienista Alien: Resurrectioniin*, olion alkuperä on tuntematon ja sellaiseksi se jää. Niin sanotuissa esiosissa, eli

*Prometheuksessa* ja *Alien: Covenantissa* kuitenkin Xenomorphin alkuperäksi paljastetaan hulluksi tulleen ihmismäisen androidi Davidin kokeilut tuntemattomalla nesteellä, jolla insinöörit yrittivät tuhota kaiken elämän Maa- planeetalta. David kuitenkin tuhosi sen sijaan itse kokonaisen sivilisaation sekä planeetan kaiken äylyllisen elämän. Niin kutsuttu "musta sade" jäi elämään esimerkiksi kasveihin sekä hyönteisiin ja mutatoi ne niin, että ne tartuttavat niiden kanssa kosketuksiin tulevan biologisen aineksen suoraan Xenomorph- loisella.

"Mustan sateen" jälkeen David alkoi tuntemattomalla aikavälillä, kuitenkin elokuvien tapahtumien välissä olevan aikavälin aikana, tehdä kokeiluja käyttäen työkaluinaan olemassa olevia tartuttajia sekä ainoaa Prometheuksesta selviytynyttä miehistön jäsentä, Elizabeth Shaw:ta. Näistä kokeiluista nähdään luonnoksia tutkielman aineistona olevassa *David's Drawings*- teoksessa. Kokeiluista nähdään myös esimerkkejä itse elokuvassa, David on laittanut tiettyjä "näytteitä" näyttille piilopaikkaansa, sekä piirroksia että konkreettisia olioita sekä niiden osia.

Xenomorphin esittelyn kaari on samanlainen jokaisessa *Alien*- elokuvasarjan osassa: joku tai jotkut löytävät joko tietoisesti tai vahingossa jotain, mitä ei olisi pitänyt ja uteliaisuus saa vallan henkilöstä mikä johtaa kuolettaviin lopputuloksiin.

## 2.1 Groteskista taiteesta

Groteski taide löysi tiensä eurooppalaisten tietoisuuteen renessanssin aikana Rooman lähellä tehtyjen kaivausten löytöjen avulla. <sup>4</sup> Groteski on löytänyt laajemman ja tarkemman luokittelun tämän jälkeen, ja groteskista on tullut vaikeasti määritettävä termi. Modernina aikana sitä voidaan pitää kuvataiteissa uutena kiinnostuksena

manierismiin tai vanhoihin karikatyyreihin. <sup>5</sup> Groteski on termi, joka on usein sidottu goottilaiseen termistöön erityisesti kirjallisuuden puolesta. Kuvataiteissa groteskeilla tarkoitetaan usein kirkkojen katoilla olevia gargoili- patsaita jotka eivät toimi ränneinä.

Kuvataiteissa groteskilla voidaan tarkoittaa myös epämiellyttävää ja joskus jopa häiritsevää taidetta, tämä on totta erityisesti japanilaiseen eroguro- taiteensuuntaan, joka yhdistelee eroottista ja groteskia taidetta jokus hyvinkin häiritsevin lopputuloksin. H.R Gigerin taidetta voidaan hyvin pitää myös eroguro- suuntaukseen kuuluvana teosten seksuaalis- sävytteisten aiheiden ansiosta. Se mitä ihminen pitää groteskina on määritelmä joka vaihtelee henkilöstä toiseen. Ihmiset kokevat esteettiset elämykset eri tavoilla.

Groteski taide on monelle epämiellyttävää, mutta jollain tavalla kiinnostavaakin. Se ei olekaan jokaiselle taiteen arvostajalle, vaan sille on tietynlainen yleisö. Monelle groteski taide aiheuttaa vastenmielisyyttä joka voi olla psyykkisistä alkuperää. Kuitenkin sellaiset, jotka pitävät groteskista taiteesta ovat avoimempia uusille asioille ja kokemuksille.<sup>6</sup>

Xenomorph-hirviön luoja H.R Gigerin taide on monelle groteskia, vaikka tämän taidetta luonnehditaan biomekaaniseksi. Biomekaaninen taide on Gigerin surrealismille ominaista; taide yhdistää biologisia aineksia koneellisiin osiin. Usein biologinen aines on ihmismäinen hahmo, joka aiheuttaa ihmisissä negatiivisia tuntemuksia. Gigerin taiteesta tekeekin monelle groteskia ne tuntemukset joita teokset herättävät; inhoa, pelkoa ja muita epämiellyttäviä kokemuksia.

Tämän takia hänen teoksensa *Necronom IV* onkin hyvä inspiraatio Xenomorph-hahmolle, koska ne molemmat herättävät monia tuntemuksia ja mielipiteitä, joko positiivisia tai negatiivisia.

## 2.2 H.R. Gigerin taiteesta sekä sen vaikutuksesta elokuvasarjassa

Ridley Scott palkattiin kehittämään elokuvaa joka tunnetaan nimellä *Alien*. Hänelle näytettiin Gigerin *Necronomicon*- teos joka sisälsi myös Xenomorphin inspiraationa ja pohjana toimineen *Necronom IV*- teoksen.

Scott ihastui teoksiin ja tiesi haluavansa elokuvansa hirviön tehtävän Gigerin teosten pohjalta. <sup>7</sup> Giger teki lisää samankaltaisia teoksia ja hänet kutsuttiin Englantiin valvomaan sekä tekemään elokuvassa käytettäviä ympäristöjä. <sup>8</sup> Hänet kutsuttiin myöhemmin työskentelemään Scottin seuraavan *Alien*- projektin *Alien 3*:n pariin. Hänen suunnitelmiaan käytettiin ja näytettiin elokuvassa lopulta hyvin vähän. <sup>9</sup> Scott otti myös yhteyttä Gigeriin ennen tämän kuolemaa *Prometheus*- elokuvaa varten. Giger teki uusia hahmotelmia elokuvaa varten ja elokuvan suunnittelussa käytettiin myös Gigerin vanhempia teoksia.

Gigerin taide on suuresti vaikuttanut *Alien*- elokuvasarjan ympäristöihin sekä esteettisiin valintoihin. Tämä vaikutus yltää pidemmälle kuin Xenomorph-hahmon suunnitteluun ensimmäisessä *Alien*- elokuvassa. Monet ympäristöt sekä esineet ovat saaneet inspiraationsa Gigerin töistä. Esimerkiksi ensimmäisessä elokuvassa sekä myöhemmin *Prometheuksessa* sekä *Alien: Covenantissa* nähtävä insinöörien avaruusalus sekä sen sisusta ovat saaneet inspiraationsa Gigerin teoksista. Hänen suora vaikutuksensa elokuvan erikoistehosteisiin sekä esteettisiin valintoihin on myös toiminut inspiraationa.

Myös Gigerin muihin elokuviin tekemien erikoistehosteiden voidaan nähdä vaikuttaneen myöhempien *Alien*- elokuvasarjan sekä Xenomorph-hahmon parissa

työskennelleisiin taiteilijoihin. Esimerkiksi *Alien: Covenant*- elokuvan taidetta esittelevä teos *David's Drawings*- teoksessa eräs luonnos muistuttaa suuresti *Species*- elokuvan Silhahmoa, jonka avaruusoliomaisen oikean muodon Giger suunnitteli.

Gigerin taide on innoittanut muita elokuvan parissa työskennelleitä taiteilijoita, onhan hän vastuussa alkuperäisen teoksen suunnittelusta ja hahmon ulkonäöllä täytyy olla jatkumo. Kyseessä on olio jolla ei tapahdu nähtävää evoluutiota ilman ihmisen sekaantumista.

## 3. AIKUISEN XENOMORPH-HAHMON VARIATIOIDEN VISUAALISTA VERTAILUA

Xenomorph-variantteja nähdään monia *Alien*- elokuvasarjan aikana. Useimmissa nähdään vain yhdenlainen variantti kaikkine kehitysmuotoineen. Joissain, kuten *Alien: Resurrectionissa* nähdään useampi aikuinen. Myös useammassa kuin yhdessä elokuvassa nähdään kunigatar- variantti joka on vastuussa munien laskemisesta. Elokuvia on monta ja lähes jokaisen on ohjannut eri henkilö. Erikoistehosteista sekä taiteesta on vastannut eri henkilöitä, joten heidän näkemyksensä Xenomorphin ulkonäöstä hieman eroavat, mikä johtaa eriävyyksiin valmiissa työssä.

Myös se, millä formaatilla hahmo on tehty vaikuttaa eroavaisuuksiin, ensimmäisessä elokuvassa hahmo oli näyttelijä puvussa, myöhemmin käytettiin liikkuvia nukkeja ja robotteja sekä CGI:ta eli tietokoneella tehtyä kuvaa.

### 3.0.1 *Alien*- elokuvan variantti



Ensimmäisessä *Alien*- elokuvassa Xenomorphin suunnittelusta vastasi H.R Giger, joka suunnitteli elokuvassa nähtävän valmiin version aikaisempien valmiiden teostensa pohjalta. <sup>10</sup> Ridley Scottin mukaan ”hän”, oletettavasti H.R Giger olisi halunnut suunnitella hahmon kokonaan uudelleen. Scott kuitenkin halusi samanlaisen olion kuin hän oli sen nähnyt *Necronomicon*- teoksessa. <sup>11</sup> Gigerin teos *Alien III* muistuttaa hyvin paljon elokuvassa nähtävää versiota, joten voimme päätellä että kyseistä teosta käytettiin inspiraationa. Valmis olio on edelleen hyvin Gigerin oman tyylin mukainen; groteski ja seksuaalisävytteinen jotka lisäävät hahmon herättämiin epämiellyttäviin mielikuviin.



Alkuperäinen Xenomorph *Alien*- elokuvasta, Carroll, G., Giler, D. & Hill, W. (tuottajat) & Scott, Ridley (ohjaaja). *Alien* (elokuva). Yhdysvallat: 20th Century Fox ja Brandywine Productions, 1979. Kuvaaja Mike Sibthorp. Copyright: H.R Giger, 20th CenturyFox,BrandywineProductions,Disney.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Xenomorph>

Ensimmäisessä elokuvassa nähtävä variantti on asennoltaan ja liikkeiltään hyvin ihmismäinen, onhan kyseessä ihmisnäyttelijä.

Se että kyseessä on ihminen näkyy myös hahmon ryhdissä ja mittasuhteissa. Olio on hyvin suoraryhtinen eikä kumarassa kuten voisi olettaa saalistajalta. Elokuvassa sen myöskin näytetään liikkuvan enimmäkseen kahdella jalalla, mikä myös vie hieman pois sen herättämästä saalistajan mielikuvasta. Oliosta huomaa että se on suunniteltu pitäen ihmisen mittasuhteet mielessä ja että se on suunniteltu käytettäväksi pukuna niin ettei se olisi liian epämukava päällä.

Visuaalisesti hahmo on hyvin uhkaavan näköinen ison, pitkulaisen päänsä ja luissevan ulkonäkönsä ansiosta.

Myös selästä esiin tulevat putkenomaiset ulokkeet sekä oudot kädet lisäävät hyvin avaruudesta peräisin olevan muukalaisen tuntua. Uhkaavuutta hahmoon myös lisää se, ettei sillä ole silmiä eikä siitä tällöin voi tietää minne se katsoo. Tässä versiossa sen häntä on vielä vain häntä eikä siinä ole aseena käytettävää terävyyttä. Suurin uhkatekijä on sen suussa sijaitseva toinen, ulospäin työntyvä pienempi suu jota se käyttää esimerkiksi ihmisen pääkallon läpi iskemiseen.

### 3.0.2 Aliens- elokuvan versio

*Aliens*- elokuvassa eli toisessa osassa Xenomorph on saanut uudenlaisen ulkonäön James Cameronin ryhmän ansiosta. Tämä on myös ensimmäinen Alien- elokuva, jossa nähdään kuningatar- variantti. Tavallinen aikuinen Xenomorph on jo tässä vaiheessa hyvin erilainen alkuperäiseen verrattuna. Erona on myös se että tällä kertaa hahmo ei ole enää

puku näyttelijän päällä mikä antaa vapauden muotoiluun, koska enää ei tarvitse pitää sitä päällä pitävän henkilön mukavuutta mielessä. Hahmo on suunniteltu konkreettiseksi hahmoksi eikä puvuksi. Suurimmat muutokset elokuvien välillä visuaalisesti tapahtuvat kallon seudulla joko värityksen tai muiden yksityiskohtien välillä. Toisessa elokuvassa Xenomorph on olemukseltaan ja ryhdiltään enemmän saalistajamainen. Väritykseltään se eroaa ensimmäisen elokuvan harmaansävyisestä sinisellä sävyllään. Kallio on kuitenkin saanut suurimmat muutokset, se on paljon yksityiskohtaisempi harjanteineen ja putkimaisine rakenteineen. Olion torso on luurankomaisempi ja se näyttää että sillä olisi toiset kylkiluut ensimmäisten päällä. Olkapäiden seudulla sijaitsevat putkimaiset rakenteet ovat korostetummat ja myös koristeellisemmat.

### 3.0.3 Alien 3- elokuvan koiramainen variantti

*Alien 3*- elokuvan Xenomorph on täysin erilainen kuin kahdessa edellisessä elokuvassa, joissa olion isäntänä on toiminut ihminen. Tässä elokuvassa kuitenkin isäntänä eli synnyttäjänä toimii koira. Tämä muutos johtaa siihen että Xenomorph on itsekin hyvin koiramainen.

Se liikkuu koiramaisesti neljällä raajalla ja on hyvin matala, ison koiran kokoinen. Tällä variantilla ei ole putkimaisia ulokkeita selässään toisin kuin lähes kaikilla muilla varianteilla. Se on väritykseltään rusehtava ja sillä on käsissä kolme sormea jotka ovat sijoittuneet eri tavalla kuin ihmisperäisen variantin. Ihmisperäisen variantin kädet ovat ihmismäisen muotoiset mutta niiden etu- ja keskisormi sekä nimetön ja pikkusormi ovat sulautuneet yhteen. Koiraperäisen variantin kädet muistuttavat koiran tassua ihmismäisin sormin varustettuna, sormet ovat myös sulautuneet yhteen mutta ovat kolmion muodossa. Olion kallo on kuviollisempi ja sen yksityiskohdat ovat hieman orgaanisemman näköisiä verrattuna *Aliens*- elokuvan luisevampaan varianttiin.

Yksityiskohdat ovat hyvin minimaalisia ja muistuttavat enemmän alkuperäistä Xenomorph-muotoa. Kallo on myös lyhyempi kuin aikaisemmillä, oletettavasti käytännön syistä koska se liikkuu paljon neljällä raajalla ja jottei kallo olisi tämän tiellä. Tämä voi olla viittaus siihen että isäntänä toimi koira eikä ihminen joten sen ulkonäkö heijastaa sitä yksityiskohtineen. Koira oli rodultaan dobermanni joten Xenomorphin väritys peilaa koiran omaa väritystä musta- ruskealla värityksellään.

### 3.0.4 Alien: Resurrection ja ihmiskokeilut

*Alien: Resurrectionissa* Xenomorph-variantteja on kaksi erilaista: toinen on ihmisessä olevasta Xenomorph-loisesta syntynyt, toinen on ihmis- Xenomorph-hybridin kuningattaren ihmisen synnytyselimiä käyttämällä synnyttämä. Hybridi on eri lajia ja "ihmismäisempi", joten keskitytään normaalisti munasta tulleeseen muotoon.

Variantti näyttää useimmissa valaistuksissa täysin mustalta, mutta sen oikea väritys on punertavanruskea. Tämä muoto on myös jälleen pystysuorassa kahdella raajalla liikkuva. Torso on myös palannut luisevan näköiseksi, mutta tällä kertaa variantti on laihempi ja se näyttää luisevalta ikään kuin nälkiintyneellä tavalla. Kallo on taas pitempi, oletettavasti koska se liikkuu kahdella raajalla, joten se voi olla pidempi. Tällä variantilla on jälleen putkimaiset ulokkeet selässään, mutta tällä kertaa kädet ovat erilaiset verrattuna muihin edellisiin kahdella raajalla liikkuviin variaatioihin.

Sen kädet ovat jälleen ihmismäisen muotoiset, mutta sormet eivät olekaan sulaneet toisiinsa, vaan sillä on neljä sormea, joista peukalo on lyhyempi kuin pitkät oletettavat keskisormi ja nimetön ja oletettava pikkusormi on todella lyhyt. Hännessä on kehittyneempi terä kuin aikaisemmillä varianteilla jota Xenomorph käyttää joko viiltely- tai pistoaseena. Tämä versio on myös viimeinen varsinaisessa elokuvaasarjassa esiintyvä,

siis Xenomorphien evoluution huippu elokuvissa. *Prometheuksessa* ja *Alien: Covenantissa* tavattavat versiot ovat kyseisten elokuvien mukaan alkuperäisen elokuvasarjan Xenomorphien esimuotoja joista David kehitti niitä edelleen.

### 3.1 Hahmon visuaalista vertailua elokuvasarjan esiosissa

*Prometheus*- sekä *Alien: Covenant*- elokuvien variantit ovat hyvin erilaisia kuin varsinaisessa elokuvasarjassa esiintyvät muut muodot. *Prometheuksessa* esiintyy Deaconmuoto, joka on suoran "mustan sateen" aiheuttaneen nesteen vaikuttaman raskauden sekä insinööri- isännän tulos. Neomorph puolestaan on *Covenant*- aluksen löytämällä tuntemattomalla planeetalla kasvavien mutatoituneiden sienien itiöiden suoran vaikutuksen tulos. Itiöt pureutuvat sisään isäntänsä verenkiertoon limakalvojen kautta ja sieltä rintakehään. Toinen *Alien: Covenantissa* esitelty muoto Protomorph on Davidin kokeilujen tulos. Sen isäntänä toimii *Covenant*-aluksen silloinen kapteeni, jonka David houkutteli valmiustilassa olevien munien lähelle.

#### 3.1.1 Prometheus ja Deacon- esimuoto

Deacon on hyvin uniikki aikaisempiin elokuvissa nähtyihin versioihin verrattuna, mutta se onkin seurausta suoran "mustan sateen" nesteen vaikutuksesta ensin ihmisisäntään, joka synnytti sen Facehugger- muodon. Facehugger kiinnittyi insinööriin jonka ruumiin selästä Deacon sitten leikkasi itsensä ulos käyttäen pänsä terävää uloketta. Sen pää on

myös erikoinen, koska sillä ei ole samanlaista toista suuta kuten varsinaisella Xenomorphilla, vaan peikkohaimaiseen tapaan se pystyy työntämään leukansa ja hampaansa eteenpäin ulos suustaan. Sen iho on myös täysin sininen, mikä on ainutlaatuinen verrattuna Xenomorph-muotojen useimmiten mustaan alusväriin. Tällä variantilla ei ole myöskään munavaihetta koska se syntyi suorasta kontaktista Davidin löytämän tuntemattoman nesteen vaikuttamasta raskaudesta.

### 3.1.2 Alien: Covenant ja Davidin kokeilujen jatko

*Alien: Covenantin* Neomorph ja Protomorph- variantit ovat taas erilaisia. Neomorph-variantilla on samankaltaisuuksia edellisen elokuvan Deaconin kanssa, erityisesti kallon muodossa. Sillä on myös takana terävä uloke, jolla se leikkasi itsensä ulos isäntänsä selästä. Pään muoto on kuitenkin erilainen kuin Deaconilla, toisin kuin sen saumaton kallo jossa sen takaosassa sijaitseva terä on myös saumattomasti osa sen kalloa. Neomorphin kallon takaosassa on kyhmy, josta näkee ihmismäisen kallon rajan. Sillä on myös samanlainen kyky työntää ikenensä ulospäin suustaan, eikä sillä ole erillistä toista suuta. Neomorph on pidempi kuin normaalipituinen ihminen kahdella jalalla ja sen raajat ovat pidemmät ja ohuempat kuin muilla varianteilla. Sen iho on myös kelmeän valkoinen. Käytökseltään Neomorph on paljon villimpi ja aggressiivisempi kuin muut muodot, se juoksee ja hyökkää neljällä raajalla liikkuen. Se on myös luisevan näköinen, mutta eri tavalla kuin muut muodot. Sen ruumis näyttää enemmän nälkiintyneen ihmisen ruumiilta, mikä viittaa myös siihen että kyseinen variaatio ei ole valmis Xenomorph. Samaan keskeneräiseen tyyliin sillä ei ole selässä Xenomorpheille ominaisia putkimaisia ulokkeita, vaan teräviä piikkejä.

Toinen variaatio joka esitellään *Covenantissa* on Davidin kokeilujen siihenastinen huippu, eli Protomorph, joka on jo musta- harmaan värinen. Tämän version kallo on pitkä ja

pitkulainen, jossa on sivuilla putkimaisia yksityiskohtia. Vaikka se on laihempi kuin elokuvissa nähtävät Xenomorph- muodot, on se jo samalla tavalla luiseva, eli sen anatomia on muuttunut pois ihmismäisestä. Sillä on selässä ominaiset putkimaiset ulokkeet, sekä toinen pienempi suu kuten Xenomorpheilla.

David soluttautuu elokuvan lopussa elossa olevan miehistön kanssa Covenant-siirtokunta- alukselle, jossa on hänelle lisää eläviä ihmisiä joilla jatkaa kokeitaan.

### 3.2 David's Drawings- kirjan Xenomorph-aiheisten piirrosten kuvallista analyysiä

David kuvailee kokeilujaan ja niiden tuloksia "Olen löytänyt täydellisyyden täällä. Loin sen."<sup>12</sup> *Alien: Covenant: David's Drawings*- teos dokumentoi piirroksin Davidin luovaa ja tieteellistä matkaa tämän täydellisyyden saavuttamiseen. Teoksessa dokumentoidaan piirroksia niin Davidin kokeiden onnistumisista kuin epäonnistumisista, esimerkiksi kaksipäisistä hybrideistä yhteen sulautuneisiin muotoihin. Teoksen piirroksia voi pitää hyvin groteskeina, ne seuraavat nimittäin Gigerin alkuperäisen teoksen esimerkkiä paikoin hyvinkin yksityiskohtaisesti.

Teoksen ja tätä myötä myös elokuvaa varten piirrokset tehneitä taiteilijoita Dane Hallettia ja Matt Hattonia haastatellaan katalogin mukana tulevassa kirjassa *Alien: Covenant: Developing the Art of an Android- An Interview With the Artists*. Siinä he kertovat muun muassa luovasta prosessistaan sekä siitä, millaisia odotuksia ohjaaja Ridley Scottilla oli teosten suhteen.

Taiteilijat kertovat haastattelussa etteivät halunneet kopioida Gigerin alkuperäisiä teoksia liian tarkasti.<sup>13</sup> Teoksia ja niiden tyyliä sekä suuntaa mihin ne vietiin, muokkasivat sekä Gigerin estetiikka sekä se, mitä Scott piirroksilta halusi.<sup>14</sup> Tyyllisesti Scott halusi piirrosten olevan Giger-vaikutteisia aiheeltaan, mutta Rembrandt- tyyllisiä toteutukseltaan.

Scott antoi taiteilijoille muutaman Gigerin teoksen, joihin heidän *Covenant*- elokuvaa varten tekemien teostensa tuli pohjautua.<sup>15</sup> Kaikki teokset ovat hiilellä sekä musteella toteutettuja koska Davidilla ei olisi muita tarvikkeita saatavilla.<sup>16</sup> Näin luotiin realismia teoksiin, ja jotta ne näyttäisivät Davidin piirtämiltä.

Itse teokset ovat hyvin fantastisia, mutta samalla luonnollisia ja realistisia. Piirrokset ovat myös hyvin groteskeja, mutta usein anatomiset piirrokset voivatkin olla, erityisesti jos kyseessä on tieteellisten kokeiden tuloksista tehtyjä piirroksia. Koska teosten on tarkoitus olla Davidin tekemiä luonnoksia, ne ovat myös tyyllisesti sitä. Joidenkin teosten yhteydessä on Davidin kirjoittamia havaintoja tai selityksiä. Luonnokset esittelevät kaikki Xenomorphin elämänkaaren vaiheet, sekä esimerkiksi *Alien: Covenant*- elokuvassa nähtäviä sieniä joiden itiöistä syntyvät Neomorph- variaatiot. Luonnosten mukaan munien ulkonäössä ei tapahdu paljoakaan muutosta, enimmäkseen vain niiden koko muuttuu niiden sisällä olevan Facehuggerin koon muuttuessa. Facehugger- vaihe käy puolestaan läpi suuria muutoksia oli kyse sitten koon muutoksesta tai ulkonäön muutoksesta. Esimerkiksi "sormien" lukumäärän lisääntymisestä tai vähentymisestä koko muodon muutoksesta hummerimaisesta hämähäkkimäiseen. Muodon häntä käy myös läpi muutoksia, sen pituus vaihtelee sekä joissain kehityksen vaiheissa siinä on erilaisia ulokkeita.

Chestburster- vaiheesta ei ole montakaan luonnosta, ja saatavilla olevien mukaan sen ulkomuoto on pysynyt hyvin samankaltaisena pieniä eroja lukuun ottamatta. Nuoresta ja aikuisesta olevia luonnoksia sen sijaan on monia eri kasvun vaiheista sekä eri evoluution vaiheista, esimerkiksi vaiheesta jolloin toinen suu alkaa ilmetä tai silmät



alkavat kadota. Myös kallon muodon muutoksesta on luonnoksia, kuten vaiheesta jossa sen muoto alkaa muuttua sekä pidentyä ja kaventua. Teoksista näkee myös Davidin mielenterveyden muutosten vaikutuksen, erityisesti Elizabeth Shaw:ta koskevien luonnosten jatkumossa joista tulee toinen toistaan häiritsevempiä, sekä tyyllillisesti Giger-vaikutteisempia. Joissain nähdään jopa lähes Gigerin omia teoksia, joita on muokattu Davidin aihepiirille sopivaksi.

## 4. PÄÄTÄNTÖ

Alien on yksi vaikuttavimmista elokuva-sarjoista sekä yleisesti että kauhun ja science fictionin genrejen keskuudessa. Tämä on suurelta osin sekä H.R Gigerin suunnitteleman hirviön ja useiden muiden elementtien sekä Ridley Scottin ohjauksen ja taiteellisen näkemyksen ansiota. Tässä tutkielmassa analysoitiin ja vertailtiin Gigerin suunnittelemaa Xenomorph-hahmoa sekä muiden taiteilijoiden versioita siitä eri elokuvissa. Tutkielmassa kerrottiin myös hahmon kehittämisestä elokuvaa varten valmiiksi olioksi asti. Tutkielma sivusi myös Gigerin erityisesti *Alien*- elokuvaa varten tekemiä teoksia sekä groteskia taidetta, koska moni pitää Gigerin taidetta hyvinkin groteskina. Analyysin kohteena olivat myös *Alien: Covenant: David's Drawings*- teos joka on katalogi piirroksista, joita hulluksi tullut synteettinen ihminen David loi elokuvien esiosien välillä tekemistään kokeiluista avustetun evoluution parissa. Hänen päämääränään oli luoda haluamansa täydellisyys vaikka hänen ohjelmointinsa pitäisi estää se.

Tutkielman aihe valikoitui sattumalta, aluksi aineistoksi aiottu *David's Drawings*-teos kuitenkin inspiroi uuden näkökulman ja aiheen, joka on enemmän taidehistorian menetelmin tutkittavissa.

Menetelmiksi valikoituivat ikonografinen menetelmä ja vertaileva analyysi, koska kyse on kuvallisesta ilmaisusta ja tarkoitus oli myös vertailla kyseistä kuvallista ilmaisua. Elokvista voisi tehdä analyysiä monesta eri näkökulmasta sekä aiheesta, niissä on paljon materiaalia mitä analysoida.

Elokvista tekee vaikuttavan paitsi visuaaliset elementit myös tarinankerronta ja miten elokuvat ovat tunnistettavasti jatkoa toisilleen, vaikka yhteistä olisi vain yksi näyttelijä sekä Xenomorph-hirviö. H.R Gigerin suunnittelema hahmo on jäänyt elämään tämän kuoleman jälkeen. Vaikka henkilö ei tietäisi kuka Giger oli tai tuntisi hänen taidettaan, moni silti tietää mitä *Alien*- elokuva tai Xenomorph ovat.

Taidehistoriallisesta näkökulmasta on vaikuttavaa, miten Gigerin taide on ollut vaikuttavana tekijänä niin monessa projektissa ja miten hänen taiteensa on inspiroinut monia taiteilijoita. Hänen taiteensa on myös inspiroinut monia löytämään oman, erikoisen tyylinsä. Gigerin tyyli on hyvin ennennäkemätön, ja se on sekoitus surrealismia sekä realismia, jota hän itse kutsuu biomekaaniseksi tyyliksi. Monet kuitenkin pitävät Gigerin taidetta groteskina sen mielikuvituksellisuuden ja aihepiirin takia. Gigerin taide käsitteli paljon orgaanisen ja epäorgaanisen yhdistymistä hyvinkin seksuaalissävyytteisesti mikä toimi juuri *Alien*- elokuvaa varten; hänen luomansa olio herättää paljon epämiellyttäviä tunteita, mikä on elokuvahirviön tarkoitus.

Ensimmäisen *Alien*- elokuvan ilmestymisen aikoihin, eli myöhäisellä 1970- luvulla ja 1980- luvun alussa alkoi uusi kauhun aalto. Kauhuelokuvat saavuttivat paljon suosiota muiden lajityyppien ohi. <sup>17</sup> Tämä myös tarkoitti sitä, että *Alien* sekä sen jatko- osat ja Gigerin luoma hirviö innoittivat myöhempiä kauhu- ja science fictionin genreihin kuuluvia elokuvia sekä niissä näkyviä hirviöitä.

Lähteet

Kirjallisuus

Carroll, Noël. "The Nature of Horror." *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 46, No. 1 (1987): 51-59, 51 <https://doi.org/10.2307/431308>

Carroll, Noel. "Nightmare and the Horror Film: The Symbolic Biology of Fantastic Beings." *Film Quarterly*, Vol. 34, No. 3 (1981), 16-25, 16

<https://doi.org/10.2307/1212034>

Giger, H.R. *Giger*. Taschen. 2018. 54, 94

Harpham, Geoffrey. "The Grotesque: First Principles." *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 34, No. 4 (1976): 461-468, 461 <https://doi.org/10.2307/430580>

Heinze, Rüdiger. "7. Alien Adapted (Again and Again): Fictional Universes between Difference and Repetition." *Adaptation in the Age of Media Convergence*. (2019): 159-174, 159 <https://doi.org/10.2307/j.ctvpbnqd0.9>

Edit. Holzwarth, Hans Werner. *HR Giger*. Taschen. 2021. 498

Karinen, Annika K., Çınar, Çağla, Tybur, Joshua M. Tybur, de Vries, Reinout E. *Who likes the grotesque? Mapping individual differences in liking of grotesque artworks*. US: Educational Publishing Foundation. 2023. 1 <http://dx.doi.org.ezproxy.jyu.fi/10.1037/aca0000539>

Museum

H.R

Giger:

*Biography,*

<https://www.hrgigermuseum.com/index2.php?option=bi&pg=1&act=s>

Steig, Michael. "Defining the Grotesque. An Attempt at Synthesis." *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 29, No. 2 (1970) 253-260, 253

<https://doi.org/10.2307/428606>

## Aineisto

*Alien*. Scott, Ridley (ohjaaja). Yhdysvallat: 20<sup>th</sup> Century Fox ja Brandywine Productions, 1979.

*Aliens*. Cameron, James (ohjaaja) Yhdysvallat: Brandywine Productions, 1986.

*Alien 3*. Fincher, David (ohjaaja). Yhdysvallat: Brandywine Productions, 1992.

*Alien Resurrection*. Jeunet, Jean- Pierre (ohjaaja). Yhdysvallat: 20<sup>th</sup> Century Fox ja Brandywine Productions, 1997.

*Prometheus*. Scott, Ridley (ohjaaja) Yhdysvallat: Scott Free Productions, Dune Entertainment & Brandywine Productions, 2012.

*Alien: Covenant*. Scott, Ridley (ohjaaja) Yhdysvallat: 20<sup>th</sup> Century Fox, TSG Entertainment, Scott Free Productions & Brandywine Productions, 2017. 36.46

Hallett, Dane & Hatton, Matt: *Alien Covenant: David's Drawings*. Titan Books. 2018.

*Alien: Covenant: Developing the Art of an Android- An Interview With the Artists*. Titan Books, 2018. 8, 10, 16

"*Ridley Scott On The Elements Of Alien*", Scott, Ridley. American Film Institute, ladattu 23.5.2009, 0.15, <https://www.youtube.com/watch?v=9Rfi6S9enbs>

## Kuvalliset lähteet:

Alkuperäinen Xenomorph *Alien*- elokuvasta, Carroll, G., Giler, D. & Hill, W. (tuottajat) & Scott, Ridley (ohjaaja). *Alien* (elokuva). Yhdysvallat: 20th Century Fox ja Brandywine Productions, 1979. Kuvaaja Mike Sibthorp. Copyright: H.R Giger, 20th Century Fox, Brandywine Productions, Disney. <https://en.wikipedia.org/wiki/Xenomorph>

Chestburster *Alien*- elokuvasta, Carroll, G., Giler, D. & Hill, W. ( tuottajat) & Scott, Ridley (ohjaaja). *Alien* (elokuva). Yhdysvallat: 20th Century Fox ja Brandywine Productions, 1979. Copyright: 20th Century Fox, Brandywine Productions, Disney. <https://en.wikipedia.org/wiki/Xenomorph>

H.R Giger, *Necronom IV*, 1976, 100 x 150 cm, Giger Museum, Gruyères, Sveitsi

<https://en.wikipedia.org/wiki/Xenomorph>

- [2](#) Giger Museum, Biography
- [3](#) Heinze, Alien Adapted (Again and Again): Fictional Universes between Difference and Repetition, 159
- [4](#) Harpham, The Grotesque: First Principles, 461
- [5](#) Steig, Defining the Grotesque: An Attempt at Synthesis, 253
- [6](#) Karinen et al., *Who likes the grotesque? Mapping individual differences in liking of grotesque artworks* 1 <http://dx.doi.org.ezproxy.jyu.fi/10.1037/aca0000539>
- [7](#) Giger, *Giger*, 94
- [8](#) Giger, *Giger*, 54
- [9](#) Giger, *Giger*, 94
- [10](#) Giger, *Giger*, 54
- [11](#) Scott, Ridley. "Ridley Scott On The Elements Of Alien", American Film Institute, ladattu 23.5.2009, 0.15, <https://www.youtube.com/watch?v=9Rfi6S9enbs>
- [12](#) *Alien: Covenant*, ohjaaja Scott, Ridley, (2017; Yhdysvallat, Yhdistynyt Kuningaskunta: 20<sup>th</sup> Century Fox, 2017), video
- [13](#) Hallett & Hatton, *Alien: Covenant: Developing the Art of an Android- An Interview With the Artists*, 8
- [14](#) Hallett & Hatton, *Alien: Covenant: Developing the Art of an Android- An Interview With the Artists*, 10
- [15](#) Hallett & Hatton, *Alien: Covenant: Developing the Art of an Android- An Interview With the Artists*, 10
- [16](#) Hallett & Hatton, *Alien: Covenant: Developing the Art of an Android- An Interview With the Artists*, 16



[17](#)Carroll, Nightmare and the Horror Film: The Symbolic Biology of Fantastic Beings, 16