

Alien, le 8^{ème} passager

Ridley Scott – 1979

Modalités et effets d'une double appartenance
générique (SF/horreur)



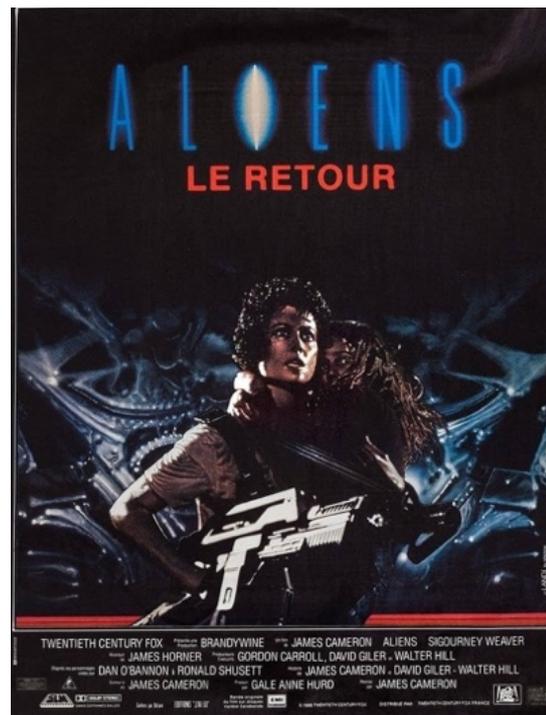
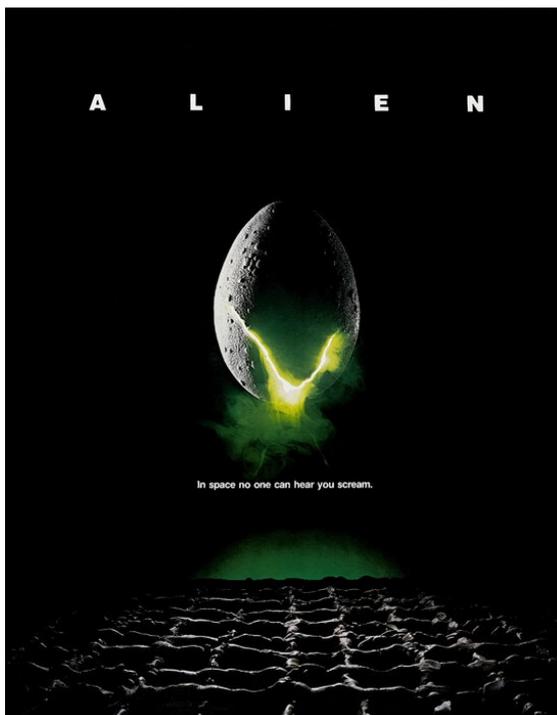
Compétences mobilisées

- Analyser un film hollywoodien du point de vue des conventions de genres cinématographiques
- Situer un film dans l'histoire du cinéma
- Mobiliser des outils d'analyse filmique

Synopsis

En 2122, le cargo spatial en mission commerciale Nostromo capte des signaux inconnus : l'ordinateur de bord du vaisseau réveille alors de leur hibernation les sept membres de l'équipage qui, pour des raisons contractuelles, sont contraints d'aller vérifier sur une planète désertique la source de ces signaux. L'un des explorateurs (John Hurt) est attaqué par une forme de vie extraterrestre, sorte de ventouse qui se colle à sa bouche ; quelques heures plus tard, une fois le blessé reconduit au vaisseau, un vers pondu par le parasite lui perce la cage thoracique et s'échappe dans le labyrinthe des coursives du cargo. Le ver se mue ensuite en un monstre de grande taille, prédateur implacable qui élimine un à un les membres de l'équipage, lesquels comprennent qu'ils ont été leurrés par leur compagnie, représentée par l'un des leurs qui s'avère être un cyborg. L'unique survivante est l'une des deux femmes du groupe, Ripley (Sigourney Weaver), avec son chat ; elle réussira, après avoir activé l'autodestruction du Nostromo, à projeter l'alien à l'extérieur de la capsule de sauvetage dans laquelle il s'était glissé.

À propos du film



Comme d'autres films de science-fiction de la fin des années 1970 et du début des années 1980 (par exemple *Star Wars*, *Retour vers le futur*, *Terminator*), *Alien* est devenu un film « culte », ce qui incite, en raison des développements narratifs ultérieurs (y compris transmédiatiques : comics, jeux vidéo) de la franchise auxquels il a donné lieu¹, à ne pas le concevoir dans son contexte historique propre. La discussion

¹ La série cinématographique compte à ce jour trois préquels – *Aliens* (1986), *Alien³* (1992), *Alien : Resurrection*, (1997) –, deux préquels plus récents réalisés à nouveau par Ridley Scott – *Prometheus* (2012) et *Alien : Covenant*

en classe peut servir une telle contextualisation, à travers une analyse du film en soi et au niveau de la place qui était la sienne en 1979.

L'affiche du film (ci-dessus à gauche) permet d'émettre les hypothèses suivantes :

- La formule « Dans l'espace personne ne peut vous entendre crier » implique la conjugaison de deux genres cinématographiques, la *science-fiction* (« l'espace », lieu emblématique d'un genre qui se définit avant tout au niveau des composantes de son monde) et *l'horreur* (le cri comme effet provoqué par un genre qui se définit principalement en termes de type d'émotion suscitée auprès du public), tandis que l'adresse (« you ») annonce une volonté immersive ;
- Les éléments représentés sont énigmatiques, ils soulèvent la curiosité du futur spectateur : certes l'œuf renvoie au « film de monstre », mais l'alien n'est représenté qu'à l'état embryonnaire (inexistant dans le film, où le parasite n'est pas vraiment ovipare comme dans *Jurassic Park*), ce qui suggère une progression dans sa découverte ; l'obscurité du fond évoque la perte des repères, faisant écho à la formule écrite ;
- Les personnages humains sont absents de l'image, qui se contente de resserrer la représentation sur l'unique terme du titre ;

Une comparaison avec l'affiche du séquel (ci-dessus à droite) – *Aliens, le retour* (1986) de James Cameron – permet de noter par contraste certains éléments.

On observe dans cette deuxième affiche la centralité de l'héroïne dans une posture défensive et maternelle (alors que, dans le film de 1979, Ripley n'est individualisée que tardivement, présentée d'abord au sein d'un collectif et incarnée par une actrice, Sigourney Weaver, moins connue par exemple que John Hurt, dont le personnage meurt pourtant en premier), incarnant une réponse féminine « musclée » aux héros des années 1980 incarnés par des acteurs-culturistes comme Stallone, Schwarzenegger ou Chuck Norris. On peut aussi mentionner la présence d'une arme lourde qui annonce une parenté avec le film de guerre (et donc un contexte plus militaire, comme dans *Avatar* réalisé par James Cameron) et l'ajout d'un « s » au titre (le monstre lui-même n'y est plus une révélation pour le public qui a vu le premier volet ou en a entendu parler, il y a surenchère par augmentation numérique de la menace et renforcement des effets visuels, le hors-champ jouant un rôle moindre, ou du moins différent).

(2017) – et deux cross-over – *Alien vs Predator* (2004) et *Alien vs Predator : Requiem* (2007). La logique sérielle qui lie sur plusieurs décennies les longs métrages d'*Alien* peut être comparée à celle d'autres franchises de SF comme *La Planète des singes*, *Star Wars*, *Star Trek* (série née à la TV), *Terminator*, *Jurassic Park* ou encore *Men in Black*. On pourra aussi distinguer ce type de sérialité (longs métrages à structure plus ou moins autonome parfois organisés en trilogie, dont les sorties peuvent être espacées d'un grand nombre d'années (ce qui implique un vieillissement des acteurs) de celle qui prévaut aujourd'hui sur les chaînes TV et plateformes (logique du pilote, de la série feuilletonnante au long cours renouvelée de saison en saison ou du format « mini-série », statut de l'épisode tirailé entre autonomisation et inscription dans un arc narratif plus ample, etc.).

Comment aborder *Alien* en classe ?

Alien peut être discuté sous l'angle de la question de l'appartenance générique, et plus généralement des genres (et des « genres de l'imaginaire » comme l'horreur ou la science-fiction en particulier, qui prennent leur origine dans la culture populaire). On notera dans *Alien* l'absence de piste narrative relative à une intrigue amoureuse ou privée, indice d'une exacerbation de « l'attraction » (le spectacle de l'immonde) plutôt que de la construction psychologique des protagonistes.

Nous proposons d'aborder le film d'une part en l'insérant dans l'histoire du cinéma (de science-fiction), d'autre part en l'abordant spécifiquement à l'aune d'une question à laquelle nous rattacherons différents aspects (réalisme, suspense, etc.) celle de la représentation spatiale.

Alien dans l'histoire du cinéma de science-fiction : au croisement de la contre-culture et du *mainstream*

Quelques jalons d'une chronologie² :

– Même si certains films antérieurs peuvent être rattachés rétrospectivement au genre de la SF (comme *Metropolis* (1927) de Fritz Lang), le terme « science-fiction » est inventé en 1929 par l'éditeur de *pulp magazines* (littérature populaire) américain d'origine luxembourgeoise Hugo Gernsback ; peu à peu, le terme en viendra à se substituer à des « genres » issus des 18^e-19^e siècles (anticipation, féerie, vulgarisation scientifique, voyages extraordinaires, etc.).



– Années 1930-1940 : la SF est considérée par les studios hollywoodiens comme un genre de série B, mineur et appelant de faibles investissements (effets et décors très bricolés, bon marché), destiné notamment aux enfants (voir les serials adaptés de comics, moyens métrages projetés en salles en première partie de programme comme par exemple *Buck Rogers* ou *Flash Gordon*).



² Pour de plus amples détails, voir Simon Bréan, « Cinéma/Science-fiction : vers un changement de paradigme critique ? », *ReS Futurae* [En ligne], 17 | 2021. URL : <http://journals.openedition.org/resf/9398>

– Années 50 : la SF voit apparaître quelques films plus ambitieux, mais n'est pas exploitée de manière régulière par Hollywood. *Planète interdite* (1956) est un film phare en tant que *space opera* exhibant l'artificialité des décors sur une bande-son synthétique qui souligne l'étrangeté des lieux. Contrairement à ce que peut laisser penser l'affiche – inspirée de *King Kong*, autre « monstre » hollywoodien apparu sur les écrans en 1933 –, le robot n'est pas une menace (ce qu'il sera dans *Saturn 3* (1980) de Stanley Donen, clairement inspiré d'*Alien*) mais un monstre invisible menace néanmoins les officiers d'une navette. S'il s'agit en fait de la matérialisation physique d'une projection mentale d'un scientifique qui utilise sans le savoir une arme d'une civilisation extra-terrestre dont il a découvert les ruines, cet élément du récit est parent du motif de l'altérité absolue et menaçante dans *Alien* – l'avancée de la créature dans *Planète interdite* est filmée en caméra subjective (utilisée dans *Alien* avec cet effet seulement à partir d'*Alien*³, parallèlement au « First Person » des jeux vidéo).



- 1968 : sortie par la MGM de *2001 : l'Odyssée de l'espace*, de Stanley Kubrick, qui donne ses lettres de noblesse au genre (réalisme et vraisemblance dans la représentation des technologies grâce à une collaboration avec la NASA, inventivité de Douglas Trumbull pour les effets spéciaux, scénario écrit par un spécialiste de la SF, Arthur C. Clarke, dimension métaphysique d'un récit « moderne » en raison de sa discontinuité, style « contemplatif » souligné par le recours à des musiques symphoniques « classiques »), ne serait-ce qu'au niveau du format (70mm, format 2,20:1 « Super Panavision », son stéréo 6 pistes magnétiques).



Le récit de *2001 : l'Odysée de l'espace*, via le personnage de l'Intelligence Artificielle, HAL9000, qui gère le vaisseau et se manifeste grâce à une synthèse vocale, inclut une thématique cybernétique que l'on retrouve dans *Alien* (l'ordinateur central du vaisseau, « Mother », et le cyborg Ash).

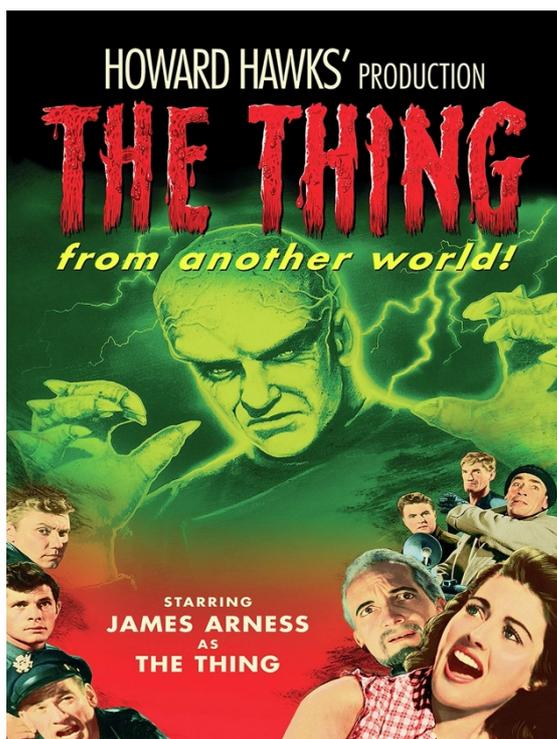
En 1968 sort également *La Planète des singes* de Franklin Schaffner, qui inaugurerait une série de films de SF.

Sources d'inspiration du film *Alien* :

– Les *comics* de SF des années 1940-1950, notamment dessinés par Jack Kirby.



– Les films de SF des années 1950 comportant le motif d'une créature extra-terrestre (s'attaquant à des humains mais non sur la Terre, contrairement à la veine inspirée par la *Guerre des mondes* d'Orson Wells), motif de l'ennemi venu d'ailleurs typique de la période de la Guerre froide comme dans *La Chose d'un monde* (1951) de Christian Nyby et Howard Hawks ou *La Météore de la Nuit* (1953) de Jack Arnold.



– Le film de monstre inscrit dans la filiation des films de la Hammer des années 1930 (Dracula, Frankenstein, etc.) comme dans *L'Étrange créature du lac noir* (1954) de Jack Arnold.

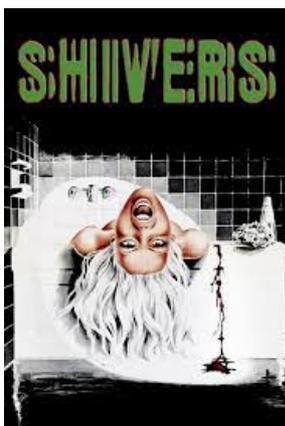


– *La Planète des vampires* (1965) de Mario Bava, un film de SF à petit budget réalisé par l'un des maîtres du « giallo » italien (thriller mêlant enquête policière, érotisme et horreur).

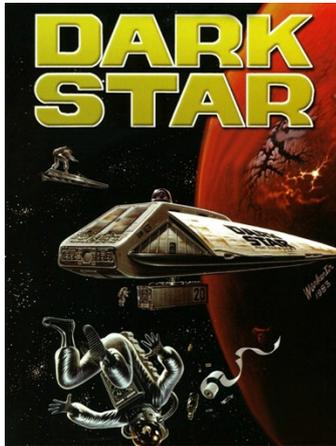
La séquence de la découverte d'un vaisseau échoué aux courbes étranges dont les occupants ont été victimes du monstre est reprise dans *Alien*.



– Les débuts, associés au cinéma « expérimental », du Canadien David Cronenberg, en particulier le film « gore » *Shivers* (1975) dans lequel les habitants d'un immeuble sont infectés par un parasite contagieux.

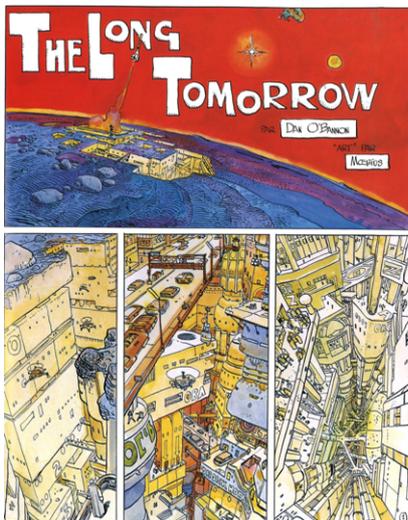


– Le film *Dark Star* (1974) de John Carpenter – réalisateur en 1978 d'*Halloween*, inscrit dans le sous-genre du *slasher movie* avec une « *final girl* » (survivante qui terrasse le monstre) auquel s'apparente *Alien*. *Dark Star* est un film d'école potache et comique racontant l'attaque de membres de l'équipage d'un vaisseau par un gros ballon à pattes ; le scénariste est de Dan O'Bannon, qui scénarisera *Alien* (dont ce film constitue en quelque sorte une parodie par anticipation).



– Le projet (non abouti) de *Dune*, adaptation de Frank Herbert par Alejandro Jodorowski, produit par le Français Michel Seydoux, qui regroupait trois futurs collaborateurs d'*Alien* : Dan O'Bannon, Hans-Ruedi Giger et Moebius³.

– Plus généralement, le milieu de la bande dessinée déjantée, « underground », de l'époque – portée par le magazine de BD de SF *Métal Hurlant*, créé en 1974 (avec une version américaine, *Heavy Metal*, dès 1977).



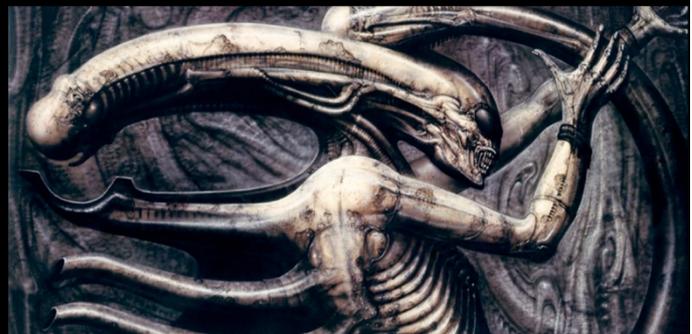
Contre-culture post-hippie et science-fiction

Dan O'Bannon et Moebius (1975); pendant la phase de préparation du *Dune* de Jodorowski (non réalisé); année de création du magazine *Métal hurlant* par les Humanoïdes Associés.

– Intervention de l'artiste suisse Hans Ruedi Giger (plasticien, graphiste, illustrateur), qui conçoit le monstre et certains décors d'*Alien* : sa vision très noire, « lovecraftienne » et sexualisée, la démesure de ses sculptures se démarque catégoriquement d'une SF tout public à la *Star Wars*. L'esthétique fortement

³ Voir à ce propos le film documentaire *Jodorowsky's Dune* (2013) de Frank Pavich.

sexualisée (mâchoire, protubérances dorsales et queue du xénomorphe comme symboles phalliques), mi-organique/mi-mécanique du film (puis de ses suites) – des couloirs qui ressemblent à des boyaux, des instruments comme recouverts d'une peau, la présence de structures osseuses dans le paysage, une mâchoire carnassière qui se déplie comme une pince montée sur crémaillère argentée ou se déploie rapidement comme un dard – doit beaucoup à son univers « biomécanoïde ». Son style parfois proche de la gravure deviendra notamment iconique dans l'art du tatouage.



Décor monumental du siège de l'épave du vaisseau d'*Alien*, avec la dépouille d'une victime.

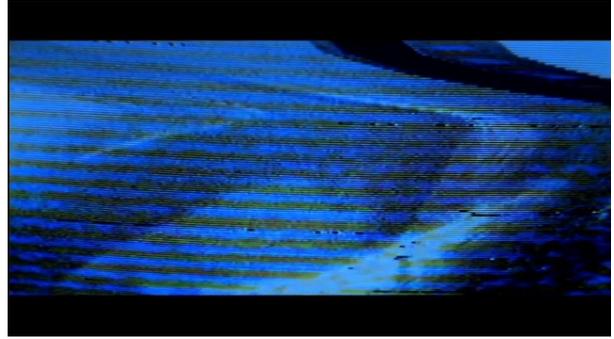
Le costume (une quinzaine de pièces de latex) de la créature extraterrestre étant revêtu devant la caméra par l'acteur nigérian Bolaji Badejo, il est légitime de se demander si la représentation du xénomorphe à la peau lisse et noire (mais dépourvu d'yeux, agissant par pur instinct) n'intégrerait pas certains stéréotypes ethniques.



En raison des connotations érotiques liées à l'Alien et en particulier à son mode de reproduction, le film de Ridley Scott fut finalement placé en 1979 sous l'appellation « X » (18 ans et plus), de sorte qu'il ne pouvait plus concerner les enfants et adolescents ni relever du *mainstream*. Par conséquent, le projet de production de figurines prévues sur le modèle de *Star Wars* fut abandonné. L'illustration ci-dessous se réfère à des artefacts produits ultérieurement à partir des moules d'époque ; le lot comporte cinq figurines, excluant trois passagers du Nostromo, dont la navigatrice Lambert (une femme non caractérisée par son héroïsme) et Parker (le seul personnage de couleur de l'équipage). La figurine de gauche met en valeur la tenue d'astronaute conçue par le dessinateur Jean Giraud alias Moebius.

Espaces et décors : une recherche de réalisme

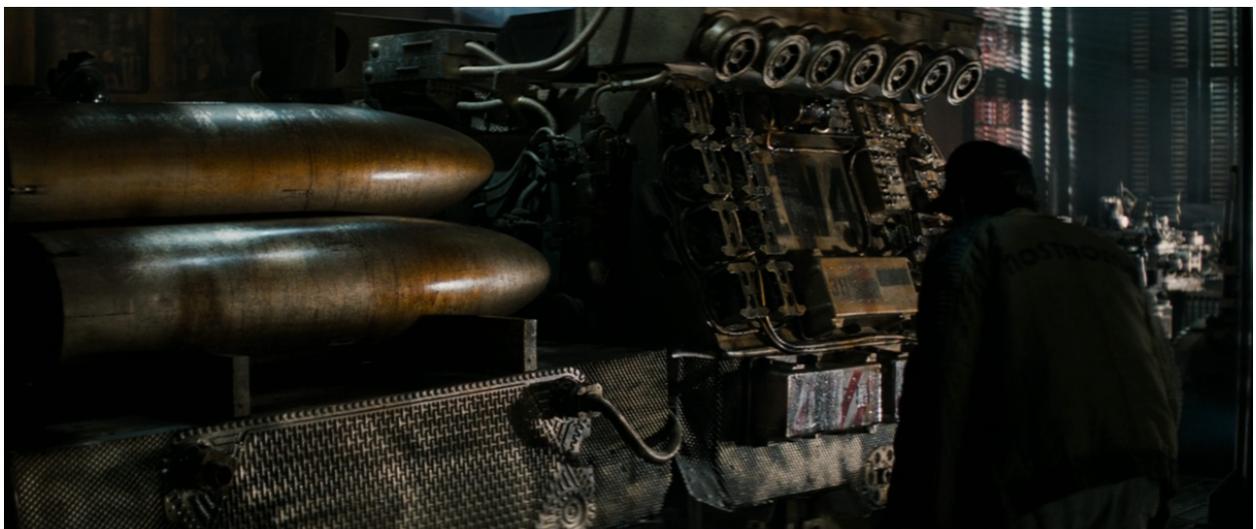
D'un point de vue esthétique, *Alien* présente beaucoup d'intérêt dans son travail sur le hors-champ (au service du suspense) – y compris une forme de « hors-champ dans le champ », puisqu'en raison d'un mélange d'apparence organique et mécanique qui caractérise à la fois le décor et le monstre, celui-ci se fond dans celui-là –, sur l'espace (huis clos dans le Nostromo, rôle narratif des frontières instaurées par les sas), sur les effets spéciaux et sur le design sonore. Le récit repose sur l'intrusion dans le vaisseau d'une menace venue de l'extérieur : lors de l'exploration sur la planète où s'est échoué un vaisseau d'une civilisation inconnue qui semble avoir été victime de l'alien, un contraste est instauré au niveau sonore et visuel entre l'intérieur calme et dominé par la technologie du Nostromo et l'extérieur chaotique, immaîtrisable, « illisible » (situation qui se renverse à la fin lorsqu'il s'agit de rejeter le monstre hors de la capsule) ; la communication entre ces deux espaces est d'ailleurs brouillée (faible résolution de l'image des caméras embarquées produisant un « effet-documentaire », voix parasitées, etc.).



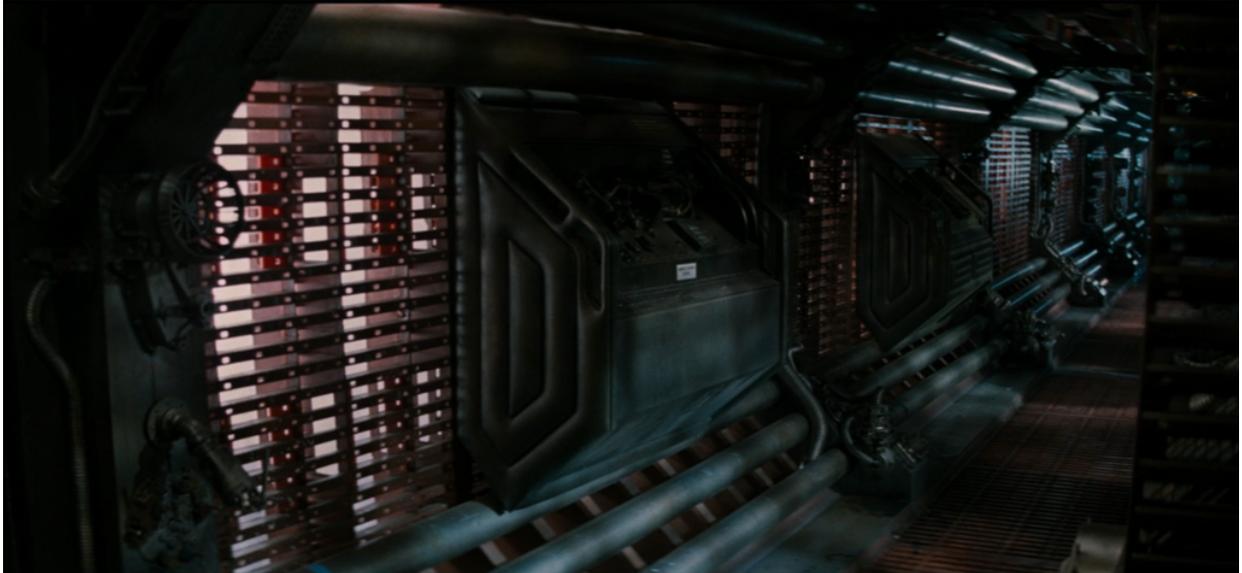
Le non-respect de la quarantaine, c'est-à-dire la transgression d'une règle qui porte sur le passage d'un seuil, joue un rôle-clé dans le récit ; Ash (Ian Holm) ouvre le sas pour laisser entrer l'explorateur contaminé alors que Ripley avait refusé de le faire. L'équipage est en fait manipulé par la firme qui les « exploite », sacrifiant ses employés pour pouvoir disposer du spécimen de prédateur.



L'esthétique « réaliste » des décors est une singularité du film : comme *Star Wars* sorti deux ans auparavant – mais de manière beaucoup plus sombre –, le vaisseau a l'apparence d'une machine qui « a vécu », loin du clinquant d'une SF plus « pulp ».

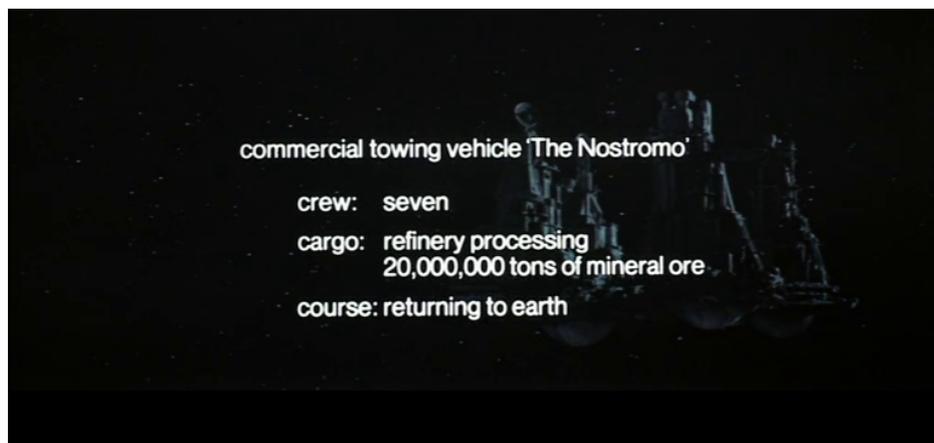


Le fait que la caméra arpente les coursives au début du film avant même que les personnages n'aient été réveillés pose ce décor et en souligne l'importance, voire l'autonomie (tout en suggérant une menace à venir).



Dans un enseignement d'anglais, le film peut être traité sur le plan linguistique, par exemple à partir du scénario publié (extraits joints à la fin de cette fiche : ouverture du film et confrontation de Ash). On notera de manière générale dans le film l'importance de l'isotopie maritime transposée dans l'espace (*cargo ship*, *quarantaine*, etc.), ce qui facilite la compréhension de ce monde « autre » à partir du monde réel.

Les rapports entre les personnages peuvent être examinés en termes de rapports de classes (ouvriers/officiers de grades différents). Le fait que les personnages soient des professionnels montrés dans des activités quotidiennes participe au réalisme de la représentation. Les mentions écrites initiales (canal beaucoup plus « neutre » qu'un narrateur *over*, plus intégré au monde diégétique) ont un effet similaire (elles sont aux antipodes de la référence aux serials dans les génériques défilants de *Star Wars*), ainsi que la musique de Jerry Goldsmith, qui suggère (comme dans *La Planète des singes*) l'étrangeté et non l'action épique (comme celle de John Williams pour *Star Wars*). Les personnages ne sont en effet aucunement présentés comme des héros.



Les différentes apparitions du xénomorphe peuvent être étudiées en termes de tension narrative : le suspense prime souvent sur la surprise, certains éléments permettant d'anticiper la présence du monstre par des traces diverses tout en maintenant une indécision (repérage par écran GPS, « sang » acide et autres éléments renvoyant métonymiquement à son corps, monstration subreptice lors d'un clignotement lumineux, etc.). On peut discuter avec les élèves de ce qui est le plus efficace : montrer la créature de manière fragmentaire et momentanée, ou l'avoir dans le champ en entier (comme c'est le cas durant toute fin du film).

Exemple 1 : L'assassinat du technicien Brett (Harry Dean Stanton)



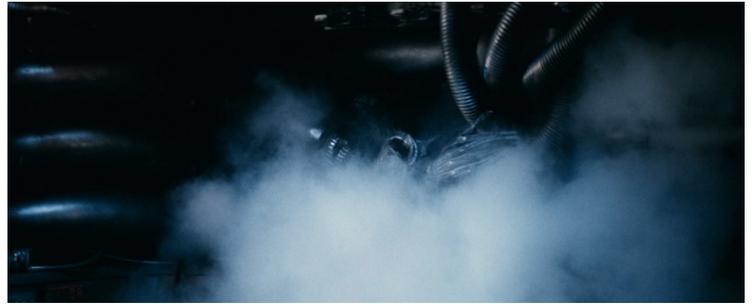
Pendant que Brett regarde du côté du spectateur, une longue queue apparaît à l'arrière-plan, floue dans la profondeur du champ (un son aide toutefois le spectateur à repérer son mouvement).



Le chat regarde hors-champ, on comprend qu'il voit ce que Brett ignore, en l'occurrence la créature derrière lui.



Dans la séquence finale, le xénomorphe se fond complètement dans le décor (sa main surgit soudainement, suscitant la surprise).

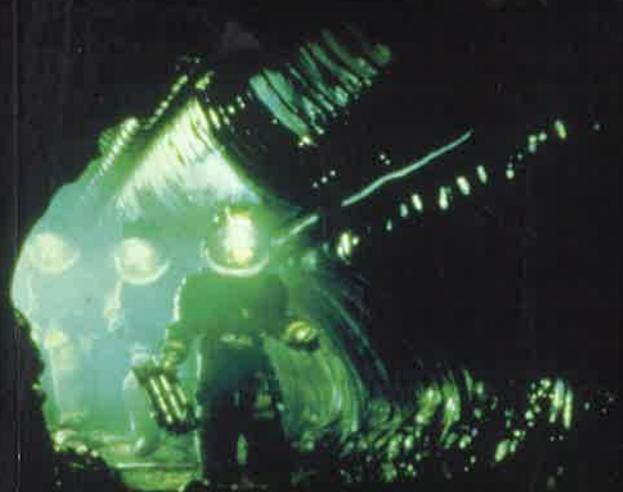


Le personnage de Ripley reviendra dans trois autres films de la série (sous la forme d'un clone dans le IV) : le fait d'avoir un personnage principal féminin qui s'impose par sa témérité et ne présente aucune des faiblesses communément associées aux femmes dans le cinéma d'action est l'une des particularités du film. Dans la séquence finale, qui procède à un confinement dans la capsule, sa vulnérabilité est soulignée par le fait que, se préparant à entrer en hibernation sans suspecter la présence du xénomorphe, elle est en sous-vêtements ; le prétexte à l'exhibition du corps féminin passe toutefois à l'arrière-plan devant sa lutte déterminée pour survivre et pour éliminer le monstre, ce qu'elle parvient à faire grâce à ses compétences physiques et tactiques.



ALIEN

THE ILLUSTRATED SCREENPLAY



FOREWORD BY **RIDLEY SCOTT**

STORY BY DAN O'BANNON AND RONALD SHUSETT

SCREENPLAY BY DAN O'BANNON

EDITED AND WITH AN INTRODUCTION BY PAUL M. SAMMON



A L I E N

Revised Final Draft

28 December 1978

*Science fiction plucks from within
us our deepest fears and hopes then
shows them to us in rough disguise:
the monster and the rocket.*

W.H. Auden

We live, as we dream — alone.

Joseph Conrad

FADE IN

SOMETIME IN THE FUTURE:

A STARFIELD

1

Planet surface beneath.
Electronic transmission sounds over.

THE NOSTROMO

2

A Factory Starship lumbering within the depths of interstellar space.

Function: Petroleum tanker and Refinery.
Capacity: 200,000,000 tons.
Length: One and one half kilometres.
Battered exterior encrusted with dark sludge.
Electronic sounds continue.

INT. ENGINE ROOM

3

Empty, cavernous.

INT. ENGINE CUBICLE

4

Circular, jammed with instruments.

All of them idle.



Console chairs for two.
Empty.

INT. OILY CORRIDOR 'C' LEVEL

5

Long, dark.
Empty.
Turbos throbbing.
No other movement.

INT. CORRIDOR 'A' LEVEL

6

Long, empty.

INT. INFIRMARY 'A' LEVEL

7

Distressed ivory walls.
All instrumentation at rest.

INT. CORRIDOR TO BRIDGE 'A' LEVEL

8

Black, empty.

INT. BRIDGE

9

Vacant.
Two space helmets resting on chairs.
Electrical hum.
Lights on the helmets begin to signal one another.
Moments of silence.
A yellow light goes on.
Data mind bank in b.g.
Electronic hum.
A green light goes on in front of one helmet.
Electronic pulsing sounds.
A red light goes on in front of other helmet.
An electronic conversation ensues.

FIRST HELMET

10

The readout:

IDENT.
NOSTROMO 180924609
COMMERCIAL TOWING VEHICLE

CARGO: YUTANI REFINERY...
2,000,000,000 TONS

SECOND HELMET

11

The readout:

WEYLAN-YUTANI CORP.
MILSCIDIV.
NOSTROMO MISSION REROUTE
AS REQUEST SPECIAL ORDER 937
SCIENCE OFFICER EYES ONLY

All lights go off.

CUT TO:

INT. CORRIDOR TO HYPERSLEEP VAULT

12

Lights come on.
Seven gowns hang from the curved wall.
Vault door opens.

INT. HYPERSLEEP VAULT

13

Explosion of escaping gas.
The lid on a freezer pops open.
Slowly, groggily, KANE sits up.
Rubs the sleep from his eyes.
Stands.
Looks around.
Stretches.
Looks at the other freezer compartments.
Scratches.
Moves off.

INT. GALLEY

14

Kane plugs in a silex.
Lights a cigarette.
Coughs.
Grinds some coffee beans.
Runs some water through.





Scene 13: 'INT. HYPER-SLEEP VAULT'

KANE
Rise and shine.

INT. HYPER-SLEEP VAULT 15

More lids pop open.
The rest of the crew begins to rise.

INT. MESS 16

The crew of the United States commercial starship *Nostromo* seated around a table.

Dallas Captain
Kane Executive Officer
Ripley Warrant Officer
Ash Science Officer
Lambert Navigator
Parker Engineer
Brett . . . Engineering Technician
Jones Cat



Scene 172: 'I don't want to hear your explanations'

ASH'S BATTERED HEAD

174

being rewired by Ripley's hand.

RIPLEY

(voice-over)

Ash has been protecting the Alien from the beginning.

PARKER

(voice-over)

Doesn't make sense. Why would he do that?

RIPLEY

(voice-over)

Special Order from MilSci. They must have wanted it in the Bio-Research Weapons division.

PARKER

(voice-over)

Some company we work for.

Ash's eyes flicker open.

RIPLEY

Ash can you hear me?

No response.

She pounds the table, shouts.

RIPLEY

Ash can you hear me?

Ash's head falls on its side. She props it back up.

ASH

I can hear you.

RIPLEY

What the hell is this Special Order?

ASH

You read it. I thought it was clear. Bring the Alien back Priority One. All other priorities rescinded.

PARKER

It's the damn company. What about our lives you son of a bitch?

ASH

I repeat. All other priorities rescinded.

RIPLEY

(voice-over)

Okay Ash, how do we kill the Alien?

ASH

You can't.

RIPLEY

Then there's no point in talking. Parker, pull the plug.

Parker reaches for the wires.
Ash quickly reacts.

ASH

You don't understand what you're dealing with. A perfect organism. Its structural perfection is matched only by its hostility.

LAMBERT

You admire it?

ASH

I admire its purity. An organism unclouded with remorse, conscience or delusions of morality...But perhaps that's only an Android's point of view.

PARKER

I've heard enough. Pull the plug.

ASH

I can't lie to you about your chances, but you have my sympathies.

RIPLEY

Goodbye Ash.

Parker torches Ash's head with his flamethrower.

LAMBERT

It's all over.

PARKER

Not for me its not.

RIPLEY

We're going to blow up the ship. We'll leave in the shuttle and blow up the ship...Blow the fucker up into all of space.

She picks up the flamethrower.
Puts it over her shoulder.

PARKER

Let's go.

He reaches for Lambert.
And they all head for the hatch.
Ripley turns and looks back at Ash's incinerated head.

CUT TO:

INT. CORRIDOR 'B' DECK

175

Ripley, Parker and Lambert walk rapidly down the corridor.

RIPLEY

When we throw the switches, how long before the
ship goes?

PARKER

Ten minutes. If we aren't off by then, we won't
need no rocket to ride through space.

RIPLEY

We'll need coolant for the life-support. You two
round up all you can carry. I'll start preparing the
shuttle. Should be back in about seven minutes.
After that, we'll blow this fucker into space.

They move out.

INT. NARCISSUS

176

Ripley enters the *Narcissus*.
Cautious at first.
Then hurries to throw switches.
Twists her hair back as she works feverishly.
Stops as she hears Jones meowing over the intercom.

RIPLEY

Jones...

Ripley runs out of the *Narcissus*, leaving doors open.

128

A L I E N